

PAR TICIPA CION(E) OTRAS

Participation(s) Otherwise
(Vol 3)

19 FESTIVAL
INTERNACIONAL
DE LA IMAGEN

16PDC
Participatory Design Conference



Universidad de Caldas



Catalogación en la fuente, Biblioteca Universidad de Caldas

Festival Internacional de la Imagen 2020 & 16 Participatory Design Conference PDC 2020 (19. Jun. 15-19 de 2020, Manizales, Colombia) ; Participation(s) Otherwise (Vol 3)

Participatory Design Conference PDC 2020 : Memorias / Festival . -- Manizales : Universidad de Caldas : Universidad Jorge Tadeo Lozano, 2020.

548 p. : ils.

ISBN: 978-958-759-212-2

Diseño gráfico / Imágenes ópticas / Apreciación del arte / Comunicación visual / Arte moderno / Imágenes empíricas / Londoño López, Felipe César, editor / Jurado Grisales, Claudia, editora / Botero, Andrea, editora / Gaudio, Chiara del, compilador / Parra, Leonardo, compilador / Gómez, Adriana, compiladora / Villescas, Liliana, compiladora / Molina, Lina, compiladora / Tít./ **CDD 741.6/F418**

Participación(es) Otras / Participation(s) Otherwise (Vol 3)

Primera edición: Manizales, junio de 2020

ISBN: 978-958-759-212-2



2020 (CC)Creative Commons Licence

Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.es>

Editores: Felipe César Londoño López, Claudia Jurado Grisales, Andrea Botero

Compiladores: Chiara Del Gaudio, Leonado Parra, Adriana Gómez, Liliana Villescas, Lina Molina

Coordinación Editorial: Adriana Gómez, Liliana Villescas, Lina Molina

Diseño y diagramación: Luis Osorio Tejada, Sara Arango Villada

Nota editorial: Los autores individuales de ponencias y presentaciones son los únicos responsables de todos los materiales enviados para la publicación. Los editores no garantizan ni asumen ninguna responsabilidad legal por el contenido de la publicación. Todas las opiniones expresadas en el libro son de los autores y no reflejan las de la editorial y los editores.

Universidad de Caldas

Calle 65 No 26-10

Manizales - Colombia

produccionacademica@festivaldelaimagen.com

<http://festivaldelaimagen.com/>



PAR
TICIPA
CION (ES)
OTRAS

19 FESTIVAL
INTERNACIONAL
DE LA IMAGEN 2020

#ImagenFest en tiempos de cambio

Esta época, la que corresponde al inicio de la segunda década del siglo XXI, marca para el mundo el fin de un período, o el inicio de otro que abre caminos aún todavía inciertos para quienes lo habitamos. En otros años las preocupaciones fueron el cambio climático, las problemáticas ambientales, las migraciones y los conflictos. Hoy lo es la pandemia ocasionada por el COVID-19 que ha obligado a la humanidad a confinamientos preventivos y a desarrollar acciones que signifiquen mitigar en parte los impactos de esta terrible epidemia. En cada uno de esos momentos, los artistas y diseñadores han cumplido un papel fundamental: han narrado historias, han advertido peligros que muchas comunidades desconocían, han aportado soluciones desde perspectivas inéditas, muchas de ellas a través de propuestas en las que se han integrado ingenieros, biólogos, antropólogos, científicos y pensadores de diversos orígenes y áreas del conocimiento.

El Festival Internacional de la Imagen ha propuesto, como temática para cada año de realización, problemáticas como las descritas anteriormente. El interés es preguntarnos, desde el arte y el diseño, cómo será posible establecer diálogos con otros campos del conocimiento de tal manera que, por medio de estas sinergias, se aporten soluciones a los efectos negativos que estas difíciles situaciones puedan ocasionar.

Para el año 2020, y casi como anticipación frente a lo que sucede con las problemáticas actuales, se propone explorar el tema de la participación, pero de otras maneras. Vinculados al prestigioso evento internacional PDC (Participatory Design Conference), invitamos a pensar sobre los diversos significados y ontologías que la participación, desde el arte y el diseño, pueden aportar. Nos interesa explorar cómo entender la “participación” más allá de las narrativas actuales y las soluciones genéricas universalistas, para considerar la diversidad de prácticas y de visiones alternativas.

¿A qué concepciones y formas de entender la participación, colaboración, intervención, desde el arte, el diseño y la tecnología, podemos recurrir para cambiar lo convencional del diseño participativo? ¿Son las concepciones actuales coherentes con el entendimiento, la pluralidad y la multiplicidad de realidades? ¿De quiénes podríamos y deberíamos aprender? ¿Qué es lo que hemos olvidado, invisibilizado o no hemos comprendido?

La Conferencia de Diseño Participativo (PDC) tiene una larga trayectoria en reunir investigaciones relacionadas con la participación directa de las personas en actividades de co-diseño, desarrollo, implementación y apropiación de tecnologías, espacios, artefactos y servicios. Celebrada cada dos años desde 1990, la conferencia constituye un lugar importante para la discusión internacional de las dimensiones colaborativas, sociales y políticas de la producción y el uso de las tecnologías. El PDC se vincula a discusiones en ámbitos como el HCI (Human-Computer Interaction), CSCW (Computer Supported Cooperative Work), CSCL (Computer Supported Collaborative Learning), ICT4D (Information and Communication Technology for Development), Science and Technology Studies (STS), la

informática social y comunitaria, estudios de desarrollo, estudios de medios, antropología, sociología, diseño, arquitectura, planificación espacial y artes.

En el 2020, y por primera vez, el PDC se realiza en un país latinoamericano, y lo hace de la mano del Festival Internacional de la Imagen. Y en conjunto, se invita a la comunidad de artistas, diseñadores y comunicadores, a participar con contribuciones que incluyen elaboraciones teóricas, análisis de estudios de caso, exploraciones a largo plazo y reflexiones metodológicas en ejes de trabajo que merecen atención especial y acciones urgentes:

- Local/global – Lugar/territorio: Exploraciones sobre lugar, espacio, materialidad y temporalidad dentro del diseño participativo y sobre tecnologías (otras).
- Economías: Investigaciones sobre el rol y el alcance del diseño participativo en la crítica, reinterpretación y construcción de procesos circulares, abiertos, comunes, verdes o solidarios. Esto incluye reflexiones provocativas sobre los procesos participativos mismos, entendidos como procesos de intercambio.
- Representación, resistencia, y gobiernos otros: Reflexiones sobre potencial de las prácticas del diseño participativo para apoyar (o socavar) formas de expresión ciudadana, distribución de poderes y negociación de conflictos, para retar el autoritarismo, o la exploración de formas horizontales de organización, que incluyen el hacer tecnologías alternativas (o de resistencia), espacios, sistemas, procesos o infraestructuras.
- Investigación en Diseño: Exploraciones de nuevos quehaceres otros, innovaciones metodológicas para hacer de la práctica del diseño una praxis política; incluyendo aproximaciones decoloniales, feministas, y de investigación y acción colectiva. Reflexiones sobre como las anteriores aproximaciones pueden transformar la escritura científica para que sea más representativa de diversos procesos de construcción de conocimiento colaborativo.
- Participación e interculturalidad: Reflexiones sobre espacios y consideraciones de (y para) el diálogo que eviten las generalizaciones y la universalidad, que incluyen perspectivas críticas sobre la colaboración, co-creación, y el rol de la tecnología en dichos procesos.

No solo es novedad el hacer el Festival vinculado al PDC, también lo es que, por primera vez, y después de 23 años, el evento se realice en un formato digital. El confinamiento invita a buscar formas alternativas de interacción de los participantes desde diferentes lugares del mundo y, por ello, se proponen plataformas on-line y otros modelos alternativos que permitan el establecimiento de nuevas prácticas de interacción, sustentadas en un discurso vinculado con las conexiones telemáticas y que inspiran una nueva concepción de eventos basados en la sostenibilidad, la reducción de la huella de carbono y el autocuidado para la prevención del contagio.

El Festival, -el cual busca vincular arte, diseño, ciencia y tecnología-, indaga sobre los ejercicios de la participación remota y, para esto, diseña narrativas diversas que promueven la participación local y global, con la ayuda de dispositivos digitales pensados para tal

fin. Para cumplir con este objetivo, se proponen plataformas participativas de apoyo para la interacción de todas las contribuciones que fueron aceptadas en las convocatorias del Festival y del PDC. Para esto se construyen screencast/webcast en los cuales se transmiten las presentaciones, y se especifican las características según el tipo de participación; se crean repositorios digitales que permiten almacenar las presentaciones para consultas posteriores; se establecen sesiones en línea (gamestorming) para compartir experiencias y dialogar sobre las contribuciones en las distintas modalidades; y se configuran labs colaborativos y de co-creación en línea (makerspace), donde se invita a experimentar desde lo escuchado en las diversas intervenciones.

Además del PDC; el Festival Internacional de la Imagen 2020 acoge los Encuentros de Cinematografía, convocados por la Dirección de Cinematografía del Ministerio de Cultura. El evento convoca a realizadores en dos categorías: Nuevos Medios y Contenidos Interactivos y Talentos y Relatos Regionales. Por otra parte, organiza, en conjunto con el Exploratorio del Parque Explora, en Medellín, al Encuentro Internacional de Laboratorios el cual indaga sobre qué es un lab en Latinoamérica hoy, qué es pensarse lab, cuáles son sus responsabilidades, cómo es su financiación y sostenibilidad colectiva, entre otros tópicos. Por último, el Festival convoca a un Encuentro Internacional en Animación Digital, en el marco del proyecto que realizó la CEPAL con los gobiernos de Costa Rica, Panamá y Colombia, y que tenía como objetivo crear una plataforma común para la producción y comercialización de la Industria de la Animación Digital entre los tres países.

Esta gran cantidad de procesos y actividades no serían posibles sin el apoyo de innumerables personas y organizaciones, embajadas e instituciones que han aportado significativamente a la organización del evento. Pero, sobre todo, a un muy profesional y cualificado equipo de producción, y a la Universidad de Caldas, en Manizales, y la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, a quienes agradezco de manera especial.

Felipe César Londoño - Director

El Festival Internacional de la Imagen tuvo su primera edición en abril de 1997, un evento que refleja la pasión, la inquietud, el empuje, la disposición y el amor por todo lo que hacen los estudiantes y profesores que coforman la comunidad y “familia” de Diseño Visual, es preciso decir, que esta primera versión, celebró el grado de la primera cohorte de diseñadores visuales y, que a partir de entonces, se empezó a contar con egresados. Todos, de manera colaborativa y participativa, se aventuraron para sacar adelante este proyecto el cual llegó en cabeza del profesor Felipe C. Londoño, luego de un viaje a Argentina. El Festival ha contado con académicos destacados, que piensan la imagen, el diseño, el arte y la tecnología de otras maneras. Hoy, la aventura es arriesgarse a proponer esta edición de manera virtual, confiados en las capacidades de la comunidad de diseño de la Universidad de Caldas y el apoyo de los aliados que han creído en la familia de Diseño Visual.

Es un gusto presentar la versión 19 del Festival, de la mano de la Universidad de Caldas y la Universidad Jorge Tadeo Lozano, instituciones que han encontrado, la manera de desarrollar propuestas académicas con el talento humano y los cooperantes perfectos para suceder en una realidad, como las plataformas alternativas, para algunos aún lejana. Es así, como en medio de una contingencia mundial, el *Participatory Design Conference* - PDC, evento de gran categoría internacional que proviene de Finlandia, confía en el Festival Internacional de la Imagen para llevar a cabo sus conferencias en esta versión.

Estas memorias son una recopilación de esa aventura que ha sido posible gracias a ustedes: participantes, colaboradores, asociados, instituciones, *chairs*, profesores, egresados y estudiantes.

Siempre conectados, siempre presentes.

Claudia Jurado - Decana Facultad de Artes y Humanidades Universidad de Caldas

Créditos:

19 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Equipo de trabajo

Director

Felipe César Londoño

Comité Académico

Dra. Adriana Gómez

Dr. Felipe C. Londoño

Mg. Claudia Jurado: Decana Facultad de Artes y Humanidades

Dr. Walter J. Castañeda: Director Doctorado en Diseño y Creación

Mg. Liliana M. Villegas: Directora Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Dr. Mario H. Valencia: Director Departamento de Diseño Visual

Mg. Yolima Sánchez: Directora Programa de Diseño Visual

Coordinador Proyecto Festival Internacional de la Imagen

Carlos A. Escobar

Asesora

Paula López

Comité Artístico - Curaduría

Felipe César Londoño - Curador general

Emily Crompton / Per-Anders Hilgren / Daria Loi / Pablo Ochoa - Exhibition / Situated Actions

Daniel Castillo / Paola Rodas - Apoyo selección general

Curador

Walter J. Castañeda

Producción General

Paola Rodas

Asistencia Producción General

Estefanía Sánchez

Natalia Ríos

Producción Ejecutiva

Ángela Lucía Ramírez

Producción Técnica

Daniel Castillo

Asistencia Producción Técnica

Jacobo González López

Celeste Betancur

John Bustos - Coordinación Streaming

Brandon Arcos - Coordinación de plataformas Zoom y Webinar

Tomas Ospina - Mediación digital para usuarios

Ingeniería de Sistemas y Soporte Técnico

Sebastián Echeverry

Sergio Flórez

Coordinación Exhibiciones

Pablo Ochoa

Coordinación Paisajes Sonoros

Jaime Echeverri

Oscar A. Ceballos - Proyecciones sonoras y visuales

Coordinación Talleres

Carlos López

Coordinación Cine (y) Digital

Andrés Isaza

Coordinación Encuentros Manizales 2020 - Ministerio de cultura

Viviana Castro

Coordinación Jornadas Académicas de Animación

Jesús A. Guzmán - Universidad Jorge Tadeo Lozano

Diego F. Ríos - Universidad Jorge Tadeo Lozano

Ricardo Arce - Universidad Jorge Tadeo Lozano

Cristina Sabogal – Universidad de Caldas

Coordinación 7º Mercado de Diseño, Arte Electrónico y Tecnología

Cristina Sabogal

Laura Díaz

Coordinación Encuentro de Labs

Camilo Cantor

Bernardo Piñeros

Coordinación Equipo de Diseño

Luis Osorio

Diseño Imagen 19 Festival Internacional de la Imagen

Juliana Vallejo

Equipo de Diseño

María F. Alba

Sebastián Cárdenas

Lina Molina

Sara Arango

Diseño Audiovisual y Animaciones

Cristian C. Quintero

Sebastián Dahm

Diseño Entornos Virtuales

Alejandro Serna

Newrona

Adriana Gómez - Asesora

Coordinación Comunicaciones

Aoife Bernal

Juan Sebastián Valencia

Corrección de estilo

Aoife Bernal

Prensa

Darío Arenas - Facultad de Artes y Humanidades

María Virginia Santander - Quehacer Cultural

Acreditaciones

Laura Buriticá

Gestión Administrativa

Sandra Cortés - Secretaria de Facultad Artes y Humanidades

Deyanira Salazar - Asistente Administrativa

Evento organizado por el Grupo de Investigación **DICOVI Categoría A1 COLCIENCIAS**

UNIVERSIDAD DE CALDAS

Equipo Directivo

Rector: Alejandro Ceballos Márquez

Vicerrectora de Proyección Universitaria: Patricia Villegas

Vicerrectora de Investigaciones y Posgrados: Luisa F. Giraldo

Vicerrector Académica: Marco T. Jaramillo

Vicerrectora Administrativa: Paula A. Chica

Asesora Rectoría: Ángela García

Asesora Planeación y Sistemas: Tatiana Ochoa

Secretario General: Juan G. Correa

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

Equipo Directivo

Rector: Carlos Sánchez

Vicerrector Académico: Andrés Franco

Vicerrectora Administrativa: Liliana Álvarez

Secretaria General: Lina María Cepeda

Presidente Consejo Directivo: Jaime Pinzón

Director de Investigación, Creación y Extensión: Leonardo Pineda

Representante de los Profesores: Angélica F. Bernal

Representante de los Estudiantes: Victoria L. Góez

Junta Directiva Fundación Instituto de Investigaciones de la Imagen

Presidente: Matilde Cuartas

Directora Ejecutiva: Manuela Castaño

Liliana M. Villegas

Clara L. López

Luz Adriana Trujillo

Carlos A. Escobar

Adriana Gómez

Elvira Escobar de Restrepo

Maria V. Vélez

Olga L. Hurtado

María H. Uribe

Revisor Fiscal: Juan C. Gallo

Tabla de Contenidos

Sección 1

19 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

CATEGORÍAS

1. Invitados Seminario Internacional.....	50
2. Conversaciones	
Materiales subvalorados. <i>Elisabeth Loren zi, Ceci Arango.....</i>	58
Moda, tecnología y sostenibilidad. <i>Angela Liliana Dotor Robayo, Alis Pataquiva Mateus, Carolina Quintero.....</i>	59
Experiencias en las Nuevas Tecnologías, Newrona.....	60
El archivo fotográfico y la construcción de memoria: estudio de caso Mompox. <i>Paolo García Nigrinis, Sandra Suárez Quintero, María del Rosario Gutiérrez.....</i>	61
Diseñar el mundo después del fin del mundo. <i>Felipe César Londoño, Arturo Escobar, Cleomar Rocha, Martin Groisman, Daniel Cruz, Oliver Vodeb.....</i>	62
INTER@MÉRICAS - Estrategias esporádicas (diaspóricas) en Canadá. <i>Michel Lefebvre, Mariza Rosales Argonza, Diego Briceño, Margarita Herrera y Nora Golic.....</i>	64
El arte y lo público en situación de confinamiento. <i>Cristina Lleras, Sylvia Suarez, Julia Buenaventura, Manuela Ochoa, Felipe Arturo, Ximena Díaz.....</i>	66
Esculturas de Neón. <i>Christian Schrader Valencia.....</i>	69
3. Paisajes Sonoros.....	70
4. Cine (Y) Digital.....	79
5. Puentes Sonoros.....	93
6. Exhibiciones.....	98
7. Muestra Monográfica de Media Art.....	110

8. Pósters

Interrelación arte, ciencia y tecnología

Reflexiones desde la indagación interdisciplinaria a partir del punto de vista artístico para la exploración de dispositivos electrónicos como extensión del cuerpo. <i>John F. Atencia Torres</i>	119
Espacio de producción abierta de medios – ESPAM. <i>Luis Fernando Medina Cardona</i>	121
Metastructuring for reflections. <i>Bianca C. Orsso, Mateus F. L. Pelanda</i>	123
Metaterritorio, una propuesta metodológica desde el Diseño y los Estudios Territoriales para mantener vivo un barrio que desaparece físicamente. <i>Carolina Salguero Mejía</i>	125
Ciudad invisible – término medio. <i>Camilo Hermida</i>	128
Acústicas del poder. <i>Antonia Bustamante Robledo</i>	130

Gestión del Conocimiento

La parábola de la hoja de plátano. <i>Rafael Ángel Bravo</i>	133
Diseño del comportamiento para la elección de carreras universitarias en Bogotá, Colombia. <i>Susan D. Méndez</i>	136
Modelo de diseño para las normas sociales. <i>Juan P. Velásquez, Beatriz del Carmen Peralta Duque, Liliana María Villescas Guzmán</i>	140
Transformaciones de un municipio cafetero. <i>María Paula Jaramillo Gómez</i>	143
Cuerpo vestido para la expresión sensible del encuentro con la memoria y la reconciliación. <i>Sara Melissa Gallego Quiroz</i>	145
Design, technology and democracy. <i>Nathaly Pinto</i>	147

Diseño y Creación

Adaptando metodologías de diseño industrial para el desarrollo de ayudas técnicas inclusivas para la diversidad funcional. <i>Vaslak Rojas</i>	151

Patrimonio biocultural a partir de los objetos y lugares. <i>Luisa Fernanda Zapata Arango, Viviana Grisales Pascuaza</i>	154
Transcoding Ylama. <i>Luis Fernando Herrera</i>	158
Educational digital game to prevent cyberbullying in 8 to 13-year-old children. <i>Juliana Diaz Ospina, Jorge E. Valencia Giraldo, Matias Marín, Castaño, Maria Demoya Taveras y Michael Deanda</i>	161
Sistema gráfico para el pensamiento creativo. <i>Rafael Eduardo Díaz Rey</i>	164
Fluir – Creación de una experiencia VR interactiva entorno al agua. <i>Diego Pérez</i>	166

Sostenibilidad y medio ambiente

Entretejer las prácticas culturales a través del patrimonio biocultural. <i>Praxedes Aristizábal Granada</i>	169
Cabildo abierto comuna San José y Plaza de Mercado Manizales. <i>Johana Andrea Acero Amaya, Juan David Delgado Loaiza, Gilsan Darío Quintero Sánchez, Álvaro Salazar Marín, Germán Vallejo Obando</i>	171
Sentido del lugar: palimpsestos como significaciones de imaginarios colectivos a partir de la psicogeografía. <i>Sergio Andres Restrepo Jaramillo</i>	174
Estrategias de diseño transmedia para la apropiación del paisaje. Caldas Expedición Siglo XXI, Selva de Florencia. <i>Olga Lucía Hurtado, Adriana Gómez</i>	176
La huerta como activadora cultural del paisaje: la gestualidad como patrimonio. <i>Trixi Allina, Alejandro Jaramillo</i>	179

9. 6to Coloquio en Diseño y Creación

Invitados

Fundamentación y análisis de la teoría ética aplicada al diseño gráfico: propuesta de un instrumento de autorregulación profesional en México. <i>Gloria Guadalupe Vázquez Apodaca</i>	183
Las “máquinas de la memoria” del posconflicto colombiano: replanteando la memoria a través de modelos de diseño social. <i>Diana Duque G</i>	187

Diseño, obsolescencia y tradición. Una reflexión desde la cultura y sus significados. <i>Luisa Fernanda Zapata Arango</i>	189

Doctorado en Diseño y creación

Campos y enfoques de investigación en la línea de Gestión y transmisión del conocimiento, <i>Carmenza Gallego, Juan P. Velásquez, Juliana Castaño, Juanita Gonzalez, Lorena Alarcón, Adriana Bastidas, Edgard D. Rincón, Paula López, Lupe Laserna, Nelson Javier Espejo, Héctor Prado, Adolfo León</i>	191
Influencia de la empatía y el diseño participativo en el capital relacional de las organizaciones. <i>Carmenza Gallego Giraldo, Gregorio Calderón Hernández</i>	195
Comunicación no verbal como recurso en la interpretación multidisciplinar para el diseño de tecnologías de apoyo. <i>Christian D. Quintero G</i>	197
Tensiones entre montaje y narrativas complejas en el entorno de los modelos de producción audiovisual del siglo XXI. <i>Javier Olarte Triana</i>	200
El capital humano como propuesta de valor en las empresas artesanales de Nariño. <i>Adriana Bastidas Pérez</i>	202
Escenarios de diseño para el conocimiento, salvaguardia y fomento del patrimonio culinario. <i>María Cristina Ascuntar Rivera</i>	204
Reimaginar el museo a partir de una exploración desde el diseño social para la construcción de nuevas formas de relación con las comunidades locales. <i>Lorena María Alarcón Aranguren</i>	207

Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Newsgames: información periodística a través del diseño y la creación de videojuegos – una radiografía en las facultades de periodismo del Eje cafetero en el año 2020. <i>Carlos Andrés Álvarez Zuluaga</i>	209
La representación sonora de la práctica culinaria del almuerzo. <i>Laura García Betancur</i>	213
Revisión y categorización del fenómeno de la digitalización del cuerpo – vestido en el diseño. <i>María Camila Pastás Riascos</i>	215

El vestido funcional: los vestigios de la apariencia mecanizada en el vestuario deportivo. <i>Juan David Mira Duque</i>	217

Maestría en Artes

Estrategias alegóricas para representar la distopía mediante la obsolescencia. <i>Daniel Mayorquín</i>	220

ACTIVIDADES PARALELAS

1. Encuentros Manizales 2020 - Ministerio de Cultura.....224

Encuentro de nuevos medios y contenidos interactivos.....	227

Encuentro de talentos y relatos regionales.....	229

2. Encuentro Internacional de LABs, 2020

De espacios de silencio a espacios de creación Bibliotecas y Labs.....	250

Laboratorio, periferias y ruralidad.....	253

Labs en crisis y la crisis de los labs.....	257

Charla: ecosistemas de innovación ciudadana, el caso de frenalacurva.net.....	259

3. Mercado DAT - Diseño, Arte Electrónico y Tecnología.....260

4. Jornadas académicas de animación

Semilleros de animación.....	265

Jornadas académicas de animación.....	266

Panel of Women in Animation.....	283

Categorías de la convocatoria del 19 FII2020

Las convocatorias artística y académica, que cada año realiza el Festival Internacional de la Imagen, es una oportunidad para el intercambio de diversas experiencias que permiten observar la creación mediante la reflexión crítica de los medios y las comunicaciones que integran diseño, arte, ciencia y tecnología. Las obras fueron seleccionadas de una amplia participación (cuatrocientos tres aspirantes de diez países: Canadá, Japón, Alemania, Francia, España, Estados Unidos, Argentina, Brasil, Finlandia, Colombia). La curaduría y selección estuvo a cargo de un equipo de docentes evaluadores y profesionales que hacen parte de la organización del evento. A continuación se presentan los seleccionados en las seis categorías de participación en el 19 FII2020.

Paisajes Sonoros

Son conciertos de experimentación sonora y presentaciones audiovisuales que relacionan imagen-música-tecnología, esta categoría integra la música contemporánea y las tendencias de sonido experimental, el uso de herramientas tecnológicas, procesos avanzados de composición y propuestas que mezclan arte y ruido como paisajes sonoros.

Cine (Y) Digital

Propuestas de creación audiovisual que comprenden la animación, el cine experimental, el video arte, y el documental; como también el cine inmersivo y nuevos lenguajes audiovisuales, a través de medios alternativos de producción y transmisión.

Puentes Sonoros

Producciones sonoras que presentan ideas de transferencia de información, conocimiento y construcción desde lo sonoro. Generan instalaciones sonoras como obras colectivas en espacios reales y virtuales.

Muestra Monográfica de Media Art

Esta categoría promueve la producción y exhibición de los desarrollos telemáticos y colaborativos entre redes de diseñadores, artistas, ingenieros, comunicadores y colectivos interdisciplinarios, a través de obras realizadas en soportes videográficos, electrónicos o digitales. Exploraciones que recurren a la interacción con el usuario y a posibilidades creativas y tecnológicas disponibles en diversos soportes y medios como apps, realidad aumentada y Net Art.

Pósters

Son ideas de investigación novedosas y trabajos exploratorios que propician la discusión, la reflexión y el intercambio entre la comunidad académica compuesta por: investigadores, profesionales, docentes y estudiantes de posgrado y pregrado, para que, de esta manera, puedan exponer sus trabajos de investigación y creación y se observen nuevos enfoques del pensamiento proyectual en la contemporaneidad.

6to Coloquio en Diseño y Creación

Evento convocado por los Posgrados en Diseño y Creación de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de Caldas. El Coloquio presenta a la comunidad académica, avances de las investigaciones de los estudiantes en torno a la interrelación entre el diseño, la ciencia, el arte y la tecnología, la gestión del conocimiento, el diseño y el desarrollo de productos, la sostenibilidad y el medio ambiente.

ACTIVIDADES PARALELAS

El Festival Internacional de la Imagen invita cada año a distintas organizaciones para que hagan parte del encuentro de cultura digital y se integren activamente en el intercambio de experiencias y conocimientos. Por la trayectoria y el posicionamiento que ha tenido el Festival, estos encuentros adquieren gran relevancia internacional y se convierten en referencia para la divulgación de la producción y la creación que interrelacionan diseño, arte, ciencia y tecnología.

Encuentros Manizales 2020 – Ministerio de Cultura

La Dirección de Cinematografía del Ministerio de Cultura con el apoyo del Consejo Nacional de las Artes y la Cultura en Cinematografía (CNACC), y Proimágenes Colombia, realizan Encuentros Manizales 2020, en el marco de la decimonovena edición del Festival Internacional de la Imagen. Encuentros 2020 es la estrategia de diálogo con los agentes del ecosistema cinematográfico y audiovisual de Colombia y Latinoamérica con el objetivo de fortalecer sus proyectos, iniciativas y dinámicas de trabajo.

Encuentros Manizales cuenta con dos componentes: por una parte, el Encuentro de nuevos medios y contenidos interactivos, el cual busca fortalecer proyectos en estado de desarrollo intermedio, que apuestan por temas y tendencias alrededor de los nuevos medios tales como narrativas transmedia, inmersivas e interactivas, que generan un punto de encuentro entre lo cinematográfico, lo audiovisual y lo digital en el entorno convergente actual. Por otra parte, el Encuentro de talentos y relatos regionales, que tiene como propósito potenciar las habilidades de los realizadores audiovisuales quienes a través de sus puntos de vista y diversidad de miradas, configuran las narrativas y las múltiples representaciones que emergen desde la pluralidad del territorio colombiano.

Encuentro de nuevos medios y contenidos interactivos

Los nuevos medios han reconfigurado las formas de acceso a los contenidos audiovisuales, la manera de contar historias, las dinámicas de consumo, el rol de las audiencias, las plataformas y los espacios de difusión e interrelación con el entorno digital. El Encuentro de nuevos medios es un espacio de formación que busca fortalecer proyectos audiovisuales en etapa de desarrollo con un enfoque sistémico que abarca tanto la estructura narrativa, como los procesos de producción, financiación y distribución de contenidos, que integren las nuevas tecnologías y que estén dirigidas a plataformas nuevas y tradicionales (prensa, radio y televisión).

Encuentro de talentos y relatos regionales

La oferta de formación y producción orientada a los departamentos y municipios de Colombia se ha consolidado gracias a las iniciativas lideradas por el Ministerio de Cultura con las convocatorias de la Dirección de Cinematografía del Programa Nacional de Estímulos, las becas Imaginando Nuestra Imagen (INI), la beca de Talentos Regionales, el Programa Nacional de Concertación, la Convocatoria del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico, con el Estímulo de Relatos Regionales y los talleres #Tengounapelicula. El Encuentro de Talentos y Relatos Regionales busca fortalecer las habilidades de los realizadores audiovisuales quienes a través de sus puntos de vista y diversidad de miradas configuran las narrativas y las múltiples representaciones que emergen desde la pluralidad del territorio colombiano.

Encuentro Internacional de Labs

La idea del encuentro, que se organiza en conjunto con el Exploratorio del Parque Explora de Medellín, invita a repensar los Labs, para lo cual se proponen charlas colectivas y espacios de discusión entre laboratorios (institucionales / gubernamentales - independientes y universitarios), con el fin de analizar las posibilidades del trabajo en red y las perspectivas actuales y futuras de los Labs, a partir de las siguientes reflexiones:

- ¿Qué es un *Lab* en Latinoamérica hoy?
- Pensarse *Lab*: ¿Implica pensarse hacia adentro en numerosas dimensiones?
- Un *Lab* es una pregunta continua, necesidad de definir criterios de éxito, repensar objetivos, ser permeables
- Está bien que surja de cada *Lab* la pregunta ¿qué es un *Lab*?
- ¿Mi familia es un *Lab*? ¿Mi grupo es un *Lab*?
- Consumos, relaciones, vínculos, prioridades
- ¿Pueden existir dos *Labs* iguales?
- ¿Cómo sería una ficha de relevamiento de *Labs*, para una base de datos de *Labs*?
- De qué hablamos cuando hablamos de *Labs*. ¿Por qué *Lab*?
- ¿Qué no es un *Lab*?
- ¿Tienen futuro de los *Labs*?
- ¿Tipos de laboratorios y por qué?
- ¿Cómo trabajar de manera conjunta y desafiar los límites?
- ¿Financiación y sostenibilidades colectivas?
- Gestión de recursos
- Modelos y estrategias. Casos e ideas

VII Mercado DAT – Diseño, Arte Electrónico y Tecnología

Para fortalecer el ecosistema de la economía creativa en la región y en el país, el Festival Internacional de la Imagen realiza la séptima versión del Mercado de Diseño, Arte Electrónico y Tecnología, un espacio de confluencia intersectorial que busca propiciar oportunidades de intercambio, circulación y co-creación. Esta versión da continuidad a los procesos de ecosistemas cruzados que caracterizan al Mercado, convocando una conversación alrededor de la animación digital, el diseño interactivo, la producción transmedial, la creación audiovisual y los videojuegos.

El Mercado DAT cuenta con el apoyo del Ministerio de Cultura y el Clúster de Industrias Creativas ClusterLab, y se vincula a las dinámicas del Nodo de Emprendimiento Naranja que busca promover la innovación, la creatividad y el emprendimiento, facilitándoles a los empresarios participantes la identificación de nuevas oportunidades de negocios y la conexión con aliados estratégicos de su misma región.

Jornadas Académicas de Animación

Evento organizado en colaboración con la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Su objetivo es darle continuidad al proyecto “Fortalecimiento de las cadenas de valor de la industria de la Animación Digital en Costa Rica, Panamá y Colombia”, promovido por la CEPAL. El evento reúne a los empresarios de la animación digital de Caldas y los pone en diálogo con empresarios, expertos y organizaciones de Costa Rica, Panamá y otros países de América y el mundo. Además, convoca iniciativas y empresas que participan de los Encuentros de Cinematografía, y emprendimientos culturales del Bajo Putumayo, en asocio con el Comitato Internazionale per lo Sviluppo dei Popoli (CISP).

BANCO DE LA
REPÚBLICA



EXHIBICIONES
EXHIBITIONS



INFO DESK

PUENTES SONOROS
SOUND BRIDGES



POSTER DE FESTIVAL
FESTIVAL POSTER



TEATRO LOS
FUNDADORES



PROYECTOS ESTUDIANTES
STUDENTS PROJECTS



COFFEE BREAK
DESCANSO



ACCIONES SITUADAS
SITUATED ACTIONS



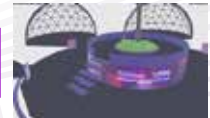
BANCO DE LA
REPÚBLICA

EXHIBICIONES
EXHIBITIONS



PUENTES SONOROS
SOUND BRIDGES

POSTER DE FESTIVAL
FESTIVAL POSTER



TEATRO LOS
FUNDADORES

PROYECTOS ESTUDIANTES
STUDENTS PROJECTS



COFFEE BREAK
DESCANSO

ACCIONES SITUADAS
SITUATED ACTIONS



Sección 2 /Section 2

16th PARTICIPATORY DESIGN CONFERENCE PDC 2020

Participatory Design Conference and Participation(s) Otherwise

Participatory Design (PD) has inevitably evolved and transformed over the past four decades. Design researchers, committed to democratic values as technologies were being introduced into the workplace, decided it was not enough to make these systems usable, efficient or legible. These core principles of user-centred design, while seen as valuable, were also considered problematic insofar as they paid limited attention to the significance of artful social and collaborative work. While these burgeoning principles of participation largely grew out of the specific political context of Scandinavia, participatory practices and cultures were also evolving globally, sometimes linking to already pre-existing traditions out on the streets, in new media, art, health, education and everyday life.

It is with this expansive view that we have developed the theme of the conference: “Participation(s) Otherwise”. We have invited the PD community to think about the diverse meanings and ontologies that participation and design can take on, in order to open up the understanding of “participation” beyond modernist narratives and theoretically “universal” cookie cutter solutions. In a political moment in which the plurality of the different forms of life is threatened, once again and even more, we call for practitioners and researchers to recognize, embrace and celebrate the diverse practices that not only constitute PD now, but also those coming from other cultural perspectives. We attempted to engage several questions: what forms, conceptions and understandings of participation, collaboration, intervention, design and technology could we draw upon to contest essentialist views of PD? Are our current conceptions of PD coherent with plural understandings and realities? How can we look for what we did not realize before and could still learn from?

This year celebrates the 30th year since the 1st Participatory Design Conference (PDC) took place. PDC has a long history in bringing together a multidisciplinary and international cohort of researchers and practitioners from multiple fields. These include, but are not limited to, HCI (Human-Computer Interaction), CSCW (Computer Supported Cooperative Work), Co-Design, Design Research, CSCL (Computer Supported Collaborative Learning), ICT4D (Information and Communication Technology for Development), design anthropology, design psychology, design Industry, architecture and the Arts. This year, the openness and plurality of the conference is further strengthened by how the theme of the conference is implemented. While there are many traditions upheld, the 16th Biennial Participatory Design Conference provides a space for experimentation and exploration in the delivery of the conference program. For example, the conference is held in Manizales, Colombia. It is the first time the conference has been held in South America, a geographical area with a long, diverse and rich political history of participatory practices and innovation: from Paolo Friere’s Pedagogy of the Oppressed, to Orlando Fals-Borda’s participatory action research, Augustus Boal’s Theatre of the Oppressed, and all the way to the emergence of powerful participatory struggles for feminist rights and activism. It is the first time the conference

is held in conjunction with an international arts festival, the Festival de la Imagen 2020 (www.festivaldelaimagen.com), one of the largest and most recognized design events in Colombia. It is also the first time the conference has a Plurilingual Full Papers track with contributions in Spanish and Portuguese. These papers are presented together with the Full Papers in English. The devastating coronavirus (Covid-19) pandemic has prevented the previously designed and anticipated face-to-face interactions, which are highly valued in conferences. While this was not part of the original proposal, this challenging situation has also presented opportunities to develop a program that can be experienced otherwise, for the first time, through a range of online platforms. In making the decision to run the conference, but not continue business as usual, we aim to contribute with new formats for knowledge exchange, sustainable conferencing and participation.

The 3rd volume of the PDC 2020 conference proceedings consist of the contributions from Plurilingual Full Papers (Artículos de Investigación in Spanish; Artigos de Pesquisa in Portuguese), Exhibitions/Situated Actions (in English), Beyond Academia (in English), Conversations (in English), and Students Projects (in Spanish, Portuguese and English) tracks.

The Full Papers written in Portuguese that were selected for the 16th Participatory Design Conference (PDC2020) are a rich set of contributions that contribute to highlight the PD from the South and, in this specific case, from Brazil since there were no contributions from other Portuguese-speaking countries. The contributions are quite representative of Brazil's various regions, and the selection is a very diverse and comprehensive collection of different PD practices and approaches. Some of the selected contributions consider authors that have been stimulating reflection on participation in the traditional Scaninavian and European field of PD, such as Paulo Freire and Augusto Boal, but also contemporary authors, in particular from the field of anthropology, such as Arturo Escobar. The theme of the conference 'Otherwise' emerged in approaches that sought to escape from Western, and mainly modern, dichotomies towards paths with dialogues, partnerships, conversations and correspondences.

The Full Papers written in Spanish offer good examples of how PD is developed as a way to, and as subject of research, by Hispano-American researchers and designers. The selection of papers offers a Hispano-American lens to the development of PD as a field, and to the appropriation and conceptualisation of PD by regional actors. The Spanish track in PDC 2020 is lucky to illustrate a variety of PD practices and paradigms embracing anthropological and reflective examples covering urban, peri-urban and indigenous settings. The papers of this track offer a fresh and vibrant integration of established PD knowledge with Hispano-American perspectives, experiences and insights which clearly feed into the 'Participation(s) Otherwise' theme of the conference.

The review process of Plurilingual Full Papers was carried out in two rounds, with three reviewers being assigned to each contribution, plus a meta-reviewer. The chairs of the Portuguese and Spanish tracks assigned papers to knowledgeable and sensible reviewers in relation to approaches that, in a way, are marginal in the PD tradition and

which therefore constitute a significant contribution in this edition of the conference. Of the 19 papers in Portuguese received, 6 were selected to be included in this volume after the two rounds of reviews and a final debate. In the Spanish track the chairs identified reviewers that are PD researchers and practitioners, whom are located both in Spanish and English speaking countries. The reviewing team brought to the review process a wide range of experiences in the field. In this track the conference received 12 papers. After two rounds of reviews and an online meeting, 5 submissions were selected and included in this volume.

Many members of the Programme Committee contributed to the thematic clustering of the selected papers during the PC meeting and the following weeks. The emerging themes draw connections across all English, Spanish and Portuguese full papers. English papers are collected in Vol 1, while Spanish and Portuguese papers appear in this volume. The identified themes that encompass Plurilingual Full Papers are:

Joining Places: these papers underline links between more traditional positions in PD and new places of concern. Through speaking from specific contexts of place, whether this be in relation to distinct local geographies, cultures or professions, they expand on and complicate concerns in PD in the context of human and more-than-human agencies. Three papers in English and one in Spanish represent this theme.

Learning in Dialogue: this theme considers the role of dialogic and polyphonic approaches to PD both in the context of formal educational environments, and within the context of learning through design practice with specific groups and communities. One paper in English and two in Portuguese represent this theme.

Spatial Agencies: papers in this theme highlight the significance of different physical spatial configurations to support human agencies in the context of outdoor play, disability, innovation and project design. Three papers in English and one in Portuguese represent this theme.

Spaces for Dialogue: these papers investigate the co-construction of conceptual space for dialogue across differences to support intercultural creation, revitalization of ancestral knowledge and correspondence with artisan experience. Two papers in English, one in Portuguese and one in Spanish represent this theme.

Thinking/Making Otherwise: this theme underlines the potential of disrupting existing models of participation in PD through engaging theoretically and practically with critical pasts through decolonizing, haunting, pluriversality and spontaneous peripheries. Three papers in English and one in Portuguese represent this theme.

Networks, Policy and Innovation: papers in this theme discuss the implicit actors that shape participation and the wider contexts and frames of reference in which participation for technology and innovation exist. Papers here includes a focus on socio-material infras-

structures, issues of privilege and marginalisation, community-based dynamics and policy instruments. Three papers in English and one in Spanish represent this theme

Artful Entanglements: this theme is a reflection on designers-participants engagement with each other and with crafted materials, games and historical origins of artifacts to consider the relational significance of artful participatory making with-in design. One paper in English, one in Portuguese and two in Spanish represent this theme.

20 Exhibitions/Situated Action proposals were submitted and 15 were selected from 7 countries, and 4 continents. The review process consisted of two main steps: individual review by each chair, and; a collective discussion about the merits/issues of each proposal. The main criteria applied during the curatorial process were: the proposal's relevance for PD; the proposal's ability to address an urgent issue, the alignment with the conference theme, the interactive nature of the proposal, and its ability to engage with a range of audiences. Furthermore, the chairs looked for inclusiveness by welcoming presenters from a broad range of locations, and topics.

The Beyond Academia track initially received 31 submissions: 8 were selected from 6 countries, and 3 continents. The proposals were submitted through an English online form. However some proposals were submitted in Spanish and Portuguese. The criteria established for acceptance included: the proposal's connection to the conference's theme, diversity among the proposals; contribution to the track's strength. Secondary criteria for discussion and selection included: the possibility to share something previously implemented or tested, the focus on community/change/implementation over research, having a mix between local and international projects, the ability to showcase how PD is being addressed and implemented in practice as well as at the 'edges' of PD practice. Furthermore, the chairs of this track collected information about practitioners/professionals' interests in attending the conference. The main reasons for attending the conference included: the opportunity for networking and relationship building, the desire to support collective and situated knowledge, the interest in learning about other research and participation in other contexts, to get feedback on practice and work, to exchange with similar initiatives in Latin America, discussing about the constraints of time and money outside academia, the possibility to contribute to critical thinking, and to push knowledge and practice boundaries.

The Conversation track received 10 proposals, 4 of these were selected from 6 countries and 3 continents. The chairs defined the following criteria for the review process: the proposal is able to stimulate relevant discussions in the community, the proposal's main topic fits with the conference theme, logistical feasibility, and the potential to draw an audience. The process consisted of: an initial review by the chairs, a second review by two external experts, and a final decision made by the track chairs.

Finally, from the 42 proposals submitted to the Student Project track, 24 were selected from 5 countries, and 4 continents. The main criteria applied by the chairs for acceptance were: the project application of PD core principles and/or the contribution of participating

in PDC for improving designers` understanding of PD and related practice; innovative use of PD methods - “otherwise”, and; the designers` critical approach.

We would also like to recognize the efforts of the many people who contributed to making this conference possible, and thank everyone: the authors who submitted papers, the chairs of our various committees, the program committee members, the workshop organisers, the local organizing committee, the student volunteers, our generous sponsors, and all of you who have contributed in one way or another. Lastly, a special thanks to our participants!

Welcome to Manizales – Welcome to PDC2020

Chiara Del Gaudio, Leonardo Parra-Agudelo, Jose Abdelnour Nocera, Jorge Saldivar, Frederick van Amstel, Barbara Szaniecki, Andrea Botero, Felipe César Londoño and Lina Molina

La Conferencia de Diseño Participativo y las Participaciones otras

El Diseño Participativo (DP) ha evolucionado inevitablemente y se ha transformado a través de las últimas cuatro décadas. Mientras que las tecnologías eran introducidas en los sitios de trabajo, los investigadores del diseño, comprometidos con valores democráticos, decidieron que no era suficiente con hacer estos sistemas usables, eficientes o legibles. Los principios fundamentales del diseño centrado en el usuario, aunque vistos como valiosos, también eran considerados como problemáticos, ya que no daban suficiente atención a la importancia de las dimensiones sociales y colaborativas del trabajo. Al mismo tiempo que estos crecientes principios de participación nacían del contexto político específico escandinavo, otras prácticas y culturas participativas también evolucionaron globalmente; en algunos casos ligadas a tradiciones locales, en nuevas tecnologías mediáticas como: las artes, la salud y la vida cotidiana.

Es con esta visión expansiva que hemos desarrollado el tema de la conferencia: Participación(es) otra(s), con el cual queremos invitar a la comunidad del diseño participativo a pensar más sobre los diversos significados y ontologías que la participación y el diseño pueden asumir. Para esta versión del ImagenFest es necesario que abramos la comprensión de la “participación” más allá de las narrativas modernistas y las soluciones teóricamente “universales” y expliquemos diversas prácticas. En un momento político en el que la pluralidad de distintas formas de vida se ve amenazada, una vez más y aún más, pedimos reconocer, acoger y celebrar las diversas prácticas que no sólo constituyen al DP, sino que también a aquellas que vienen de otras perspectivas culturales. Proponemos varias preguntas: ¿Qué formas, conceptos y entendimientos de participación, colaboración, mediación, diseño y tecnología podemos ofrecer para cuestionar visiones esencialistas de DP? ¿Son nuestros conceptos de DP coherentes con entendimientos y realidades plurales? ¿Cómo podemos buscar lo que no podíamos percibir y entender antes, y poder todavía aprender de ello?

Este año, celebramos el trigésimo aniversario desde que la primera conferencia PDC ocurrió. PDC tiene una larga historia atrayendo y reuniendo comunidades de investigadores y profesionales de diversos campos. Estos incluyen, pero no están limitados a, IHC (Interacción Humano Computador), TCMC (Trabajo Cooperativo Mediado por Computador), Co-Diseño, Investigación del Diseño, ACMC (Aprendizaje Cooperativo Mediado por Computador), TICD (Tecnologías de Información y Comunicación para el Desarrollo), antropología del diseño, psicología del diseño, diseño industrial, arquitectura y las Artes. Este año la apertura y pluralidad de la conferencia se fortalece aún más por cómo el tema de la conferencia se ha implementado. Si bien muchas de las tradiciones se mantienen, esta edición de la conferencia suministra un espacio para la experimentación y exploración el mismo programa de una manera diferente. Ejemplo de esto es que la Conferencia tendrá lugar en Manizales, Colombia.

Es la primera vez que la conferencia se hace en Sudamérica, una área geográfica con una historia política rica, larga y de diversidad de luchas, prácticas participativas e innovación que van desde la Pedagogía de los Oprimidos de Paulo Freire, la investigación acción participativa de Orlando Fals-Borda, el Teatro de los Oprimidos de Augusto Boal, hasta las poderosas luchas participativas feministas locales. Además es la primera vez que la conferencia se lleva a cabo en conjunto con un festival de artes internacional. El Festival de la Imagen 2020 (www.festivaldelaimagen.com) es uno de los más grandes y reconocidos eventos de diseño y arte en Colombia.

Es la primera vez que la conferencia tiene secciones plurilingües con contribuciones en Español y Portugués. Estos artículos completos son presentados en conjunto con los artículos escritos en inglés. La desafortunada pandemia del coronavirus (Covid-19) ha prevenido que ocurran las anticipadas y previamente diseñadas interacciones cara a cara, altamente valoradas por el PDC. Si bien esto no era parte de la propuesta original, la situación ha presentado oportunidades para desarrollar un programa que puede ser experimentado de otra forma, por primera vez, y a través de un rango de plataformas en línea. Al tomar esta decisión de llevar la conferencia a cabo, y no continuar con el modelo tradicional, apuntamos a contribuir con nuevos formatos de intercambio de conocimiento, y modelos sostenibles para participar en una conferencia.

El tercer volumen de la conferencia PDC2020 consiste en contribuciones en las categorías de presentación Artículos Completos Plurilingües (Artículos de Investigación en español; Artigos de Pesquisa en portugués), Acciones Situadas de Exhibición (en inglés), Más Allá de la Academia (en inglés), Conversaciones (en inglés), y Proyectos de Estudiantes (en español, portugués e inglés).

Los artículos completos escritos en portugués seleccionados para esta iteración de PDC son un rico conjunto de contribuciones que evidencian prácticas y procesos del DP desde el Sur y, en este caso específico, desde Brasil ya que no hubo contribuciones de otros países de habla portuguesa. Sin embargo, la selección resultó en un conjunto de artículos diversos que representan distintas prácticas y aproximaciones al DP. Algunas de las contribuciones seleccionadas consideran no sólo autores que han sido relevantes en áreas tradicionales del DP en Escandinavia y Europa, como Paulo Freire y Augusto Boal, sino también autores contemporáneos, en particular desde el campo de la antropología, como Arturo Escobar. El tema de la conferencia, Participación(es) Otra(s), surge como un enfoque que busca escapar de las dicotomías occidentales, mayormente modernas, hacia vías con diálogos, sociedades, conversaciones y correspondencias.

Los artículos completos en español escogidos para PDC 2020 ofrecen buenos ejemplos sobre cómo el DP es desarrollado como herramienta y como sujeto de investigación por investigadores y diseñadores hispanoamericanos. La selección de artículos ofrece un lente hispanoamericano con relación al desarrollo del DP como campo de conocimiento, y a la apropiación y conceptualización del DP por actores regionales. La categoría de artículos en español tiene la suerte de ilustrar un variedad de prácticas y paradigmas de DP que

acoge aproximaciones reflexivas que abarcan entornos indígenas, urbanos y periurbanos, entre otros. Los artículos de esta categoría ofrecen una fresca integración de conocimiento del DP establecido con perspectivas, experiencias y aprendizajes hispanoamericanos que alimentan el tema de esta conferencia.

El proceso de revisión de Artículos Completos Plurilingües fue llevado a cabo en dos rondas, con tres revisores asignados a cada artículo, actuando uno de ellos como meta-revisor. Los coordinadores de la categoría de artículos en portugués prestaron atención a la asignación de artículos a revisores expertos y receptivos a enfoques que, de alguna manera, son marginales a la tradición del DP, y que, por lo tanto, constituyen una importante contribución en esta edición de la Conferencia. De los diecinueve artículos recibidos, después de dos rondas de revisiones y un debate final, seis fueron escogidos e incluidos en este volumen. Para la categoría de artículos en español, los coordinadores identificaron revisores que son investigadores y practicantes del DP localizados principalmente en países de habla española, pero algunos ubicados en países de habla inglesa con un rango de experiencias en este campo. Doce artículos fueron enviados y después de dos rondas y una reunión en línea con miembros del Comité del Programa de la categoría, cinco fueron seleccionados e incluidos en este volumen.

Muchos de los miembros del Comité del Programa contribuyeron a la agrupación de artículos seleccionados en la reunión de composición del programa que se llevó a cabo al final de enero, y en las semanas subsiguientes. Los temas que emergieron establecen conexiones a través de todos los artículos escritos en inglés, español y portugués. Los artículos en inglés se encuentran en el volumen 1, mientras que los artículos en español y portugués se encuentran en el volumen 3. Los temas identificados que abarcan los artículos completos en los tres idiomas son los siguientes:

- **Juntando Lugares:** estos artículos resaltan los vínculos entre posiciones más tradicionales en DP y nuevos lugares de interés. A través de hablar de contextos específicos de lugar, así sea en relación a distintas geografías locales, culturas o profesiones, ellos expanden y complican intereses en DP en el contexto de agencia humanas y más que humanas. Tres artículos en inglés y uno en español representan a este tema.
- **Aprendiendo en Diálogo:** este tema considera el rol de enfoques dialógicos y polifónicos al DP en el contexto de entornos de educación formal, y dentro del contexto de aprendizaje a través de la práctica de diseño con grupos y comunidades específicas. Un artículo en inglés y dos en portugués representan este tema.
- **Agencia en el Espacio:** artículos en este tema resaltan lo significativo de diferentes configuraciones físicas del espacio para apoyar la agencia humana en el contexto de juego al aire libre, discapacidad, innovación y diseño de proyectos. Tres artículos en inglés y uno en portugués representan este tema.
- **Espacios para el Diálogo:** estos artículos investigan la co-construcción del espacio para el diálogo a través de las diferencias para apoyar la creación intercultural, revitalización del conocimiento ancestral y correspondencias con la experiencia artesanal. Dos artículos en inglés, uno en portugués y uno en español representan este tema.
- **Pensar/Hacer de Otra Manera:** este tema resalta el potencial de desbaratar modelos

existentes de participación en DP a través de involucrarse teórica y prácticamente con pasados críticos a través de la descolonización de periferias inquietantes, pluriversales y espontáneas. Tres artículos en inglés y uno en portugués representan este tema.

- Redes, Política e Innovación: artículos en este tema discuten los actores implícitos que moldean la participación y, los contextos y marcos de referencia más amplios en los que participación para la tecnología y la innovación existen. Artículos incluyen un foco en infraestructuras socio-materiales, cuestiones de privilegio y marginalización, dinámicas comunitarias e instrumentos políticos. Tres artículos en inglés y uno en español representan este tema.
- Enredos Ingeniosos: este tema es una reflexión en la involucración de diseñadores-participantes entre sí y con materiales elaborados, juegos y orígenes históricos de artefactos para considerar la importancia relacional de la creación participativa artística dentro del diseño. Un artículo en inglés, unos en portugués y dos en español representan este tema.

Veinte propuestas de Acción Situada/ Exhibiciones fueron enviadas y quince fueron seleccionadas de siete países en ocho continentes. El proceso de revisión consistió en dos pasos principales: una revisión individual por cada coordinador de la categoría; y una discusión colectiva de los méritos y cuestiones de cada propuesta. Los criterios principales aplicados durante el proceso de revisión fueron: la relevancia de la propuesta para DP; la habilidad de la propuesta para abordar un tema o cuestión urgente en DP; la alineación con el tema de la conferencia; la naturaleza interactiva de la propuesta y su capacidad para involucrar a un rango de audiencias. Además de los anteriores, los coordinadores buscaron ser incluyentes, se buscó recibir presentadores desde el rango más amplio de lugares y de tópicos.

La categoría más Allá de la Academia recibió inicialmente treinta y un propuestas de las cuales ocho fueron seleccionadas de seis países en tres continentes. El proceso de envío de ocurrió a través de una forma en línea en inglés, aun cuando algunas propuestas fueron entregadas en español y en portugués también. Los criterios establecidos fueron primordialmente: la conexión de la propuesta con el tema de la conferencia; diversidad entre las propuestas; contribución a la fortaleza de la categoría. Los criterios secundarios para la discusión y selección fueron: la posibilidad de compartir algo previamente implementado o probado; el enfoque en comunidad/cambio/organización en vez de investigación; tener una mezcla de proyectos locales a internacionales; la capacidad para mostrar cómo DP está siendo abordado e implementado en la práctica así como en los ‘bordes’ de la práctica de DP. Además, los coordinadores de la categoría recolectaron información acerca de los intereses de profesionales y practicantes para atender a la conferencia. Las principales razones que emergieron para atender fueron: la oportunidad para conectarse y construir nuevas relaciones; el deseo a apoyar conocimiento colectivo y situado; el interés en aprender acerca de participación en otros contextos; para obtener opiniones en praxis y trabajo; para intercambiar y conocer iniciativas similares en Latinoamérica; interés en discutir las limitaciones de tiempo y dinero fuera de la academia y la posibilidad de contribuir al

pensamiento crítico e ir más allá de los límites.

La categoría de Conversaciones recibió diez propuestas, de las cuales se seleccionaron cuatro. El equipo coordinador definió los siguientes criterios para el proceso de revisión: la propuesta debe estimular discusiones relevantes en la comunidad; el tópico principal de la propuesta debe encajar con el tema de la conferencia; la viabilidad en términos logísticos; el potencial a atraer una audiencia. El proceso consistió de una revisión inicial por los coordinadores de la cual seis propuestas candidatas prometedoras fueron escogidas; una segunda revisión de expertos externos; una decisión final hecha por el equipo coordinador de la categoría.

Finalmente, de las cuarenta y dos propuestas entregadas para la categoría de Proyectos de Estudiantes, veinticuatro fueron seleccionadas de cinco países y cuatro continentes. Los criterios principales aplicados por el equipo de coordinación para la aceptación fueron la aplicación del proyecto a los principios centrales de DP, uso innovador de métodos de DP de Participación(es) Otra(s); y el enfoque crítico de quienes diseñan.

También nos gustaría reconocer y agradecer los esfuerzos todas las personas que contribuyeron a hacer esta conferencia posible a los autores que enviaron artículos, a los equipos de coordinación y de los diferentes comités, a las personas que integran el comité del programa, a quienes organizaron los talleres, al comité local organizador, a los grupos de estudiantes que ofrecieron su tiempo voluntariamente, a nuestros generosos patrocinantes, y a todos ustedes que contribuyeron de una u otra forma. Finalmente, ¡un agradecimiento especial a nuestros participantes!

Bienvenidos a Manizales – Bienvenidos a PDC2020

Chiara Del Gaudio, Leonardo Parra, Jose Abdelnour Nocera, Jorge Saldivar, Frederick van Amstel, Barbara Szaniecki, Andrea Botero, Felipe César Londoño y Lina Molina

O Design Participativo e outras formas de participações

O Design Participativo (DP) inevitavelmente evoluiu e se transformou nas últimas quatro décadas. Os pesquisadores em design, comprometidos com os valores democráticos à medida que as tecnologias estavam sendo introduzidas no local de trabalho, decidiram que não bastava tornar esses sistemas utilizáveis, eficientes ou legíveis. Esses princípios fundamentais do design centrado no usuário, embora vistos como valiosos, também foram considerados problemáticos ao prestar atenção limitada à importância do trabalho social e colaborativo. Embora esses princípios emergentes de participação tenham crescido amplamente fora do contexto político específico da Escandinávia, as práticas e culturas participativas também estavam evoluindo globalmente; às vezes vinculando-se a tradições pré-existentes nas ruas, nas novas mídias, arte, saúde, educação e vida cotidiana.

É com essa visão abrangente que desenvolvemos o tema da conferência: “Outras formas de participações”. Convidamos a comunidade do DP a pensar sobre os diversos significados e ontologias que a participação e o design podem assumir, a fim de abrir o entendimento da “participação” além das narrativas modernistas e das soluções teoricamente “universais” aplicadas a qualquer tipo de problema. Em um momento político em que a pluralidade das diferentes formas de vida está ameaçada, mais uma vez, pedimos para pesquisadores e profissionais da área de reconhecer, abraçar e celebrar as diversas práticas que não apenas constituem atualmente o DP, como também aquelas provenientes de outras perspectivas culturais. Propomos várias questões pertinentes: a quais formas, concepções e entendimentos de participação, colaboração, intervenção, design e tecnologia poderíamos recorrer para contestar visões essencialistas sobre o DP? Nossas concepções atuais de DP são coerentes com entendimentos e realidades plurais? Como podemos procurar o que não percebíamos antes e que podemos ainda aprender?

Este ano comemoramos o trigésimo ano desde a realização da primeira Participatory Design Conference (PDC). A PDC tem uma longa história em reunir um grupo multidisciplinar e internacional de pesquisadores e profissionais de vários campos. Isso inclui, entre outros, IHC (Interação Humano-Computador), TCAC (Trabalho Cooperativo Apoiado por Computador), Co-Design, Pesquisa em Design, ACAC (Aprendizado Colaborativo Suportado por Computador), ICT4D (Tecnologia da Informação e Comunicação para o Desenvolvimento), Antropologia do Design, Psicologia do Design, Desenho Industrial, Arquitetura e Artes. Este ano, a abertura e a pluralidade da conferência são fortalecidas pela maneira como o tema da conferência foi implementado. Embora as tradições tenham sido mantidas, a 16ª Conferência Bienal de Design Participativo por meio do programa da conferência tem se tornado espaço para experimentação e exploração. Por exemplo, a conferência é realizada em Manizales, Colômbia. Pela primeira vez a conferência acontece na América do Sul, uma área geográfica com uma história política longa, diversificada e rica em práticas participativas e de inovação: da Pedagogia do Oprimido de Paulo Freire,

a pesquisa-ação participativa de Orlando Fals-Borda, ao Teatro do Oprimido de Augusto Boal e a todo o caminho para o surgimento de poderosas lutas participativas pelos direitos das mulheres, entre outros. Pela primeira vez a conferência é realizada em conjunto com um festival internacional de artes, o Festival de la Imagen 2020 (www.festivaldelaimagen.com), um dos maiores e mais reconhecidos eventos de design da Colômbia. É a primeira vez que a conferência tem uma trilha plurilingue de artigos completos, com contribuições em espanhol e português. Tais artigos serão apresentados juntamente com os artigos em inglês. A infeliz pandemia de coronavírus (Covid-19) impediu as interações presenciais previstas, que são altamente valorizadas em conferências. Ao mesmo tempo, embora não fizesse parte da proposta original, essa situação desafiadora também apresentou oportunidades para desenvolver um programa que pudesse ser experimentado de outra forma, pela primeira vez online por meio de uma variedade de plataformas. Ao tomar a decisão de manter a conferência com as devidas adaptações, pretendemos contribuir com novos formatos de troca de conhecimento, eventos científicos e participação sustentáveis.

O terceiro volume dos trabalhos da PDC 2020 consiste nas contribuições das trilhas: Artigos Completos Plurilingues (Artículos de Investigación em Espanhol; Artigos de Pesquisa em Português), Exibições/Ações Situadas (em Inglês), Além da Academia (em Inglês), Conversações (em Inglês), e Projetos de alunos(em Espanhol, Português e Inglês).

Os Artigos Completos Plurilingues em língua portuguesa selecionados formam um rico conjunto de contribuições que permitem mostrar o DP desde o Sul e, nesse caso específico, desde o Brasil visto que não houve contribuições de outros países lusófonos. Contudo, sendo a perspectiva do Brasil bastante representativa de suas várias regiões, a seleção resultou bastante diversificada e abrangente das diferentes práticas e abordagens de DP. Algumas delas retomam autores que estimularam a reflexão acerca do conceito de participação e da sua prática não apenas pela matriz escandinava e mais geralmente europeia tradicionalmente usada no DP tais como Paulo Freire e Augusto Boal como também trouxeram autores contemporâneos, em particular do campo da antropologia como é o caso de Arturo Escobar. O tema “Outras formas de participações” se faz presente através de abordagens que buscam escapar das dicotomias ocidentais e mais particularmente modernas em direção à caminhos caracterizados por diálogos, parcerias, conversações e correspondências.

Os Artigos Completos, escritos em Espanhol, escolhidos para a PDC 2020, oferecem bons exemplos de como o DP é abordado como forma de fazer e como sujeito de pesquisa por pesquisadores e designers hispano-americanos. A seleção de artigos oferece a perspectiva Hispano-Americana do desenvolvimento do DP como campo, e da apropriação e conceituação da DP pelos atores regionais. A trilha Espanhola tem a sorte de ilustrar uma variedade de práticas e paradigmas de DP, abraçando exemplos antropológicos e reflexivos que cobrem cenários urbanos, peri-urbanos e indígenas. Em suma, os artigos desta trilha mostram uma original integração entre conhecimento já estabelecido no DP e as perspectivas, experiências e percepções Hispano-Americanas, contribuindo portanto para o tema ‘Outras formas de participações’ da conferência.

O processo de revisão dos Artigos Completos Plurilingue foi realizado em duas etapas, sendo que por ambas, foram convidados três pareceristas, um deles atuando também como meta parecerista. Houve cuidado por parte dos coordenadores das trilhas em Português e em Espanhol na atribuição dos artigos para pareceristas com conhecimento e sensibilidade com relação a abordagens que de, certa maneira, são marginais na tradição do DP e que constituem portanto uma inovação importante desta edição da conferência. De 19 papers recebidos, após duas rodadas de pareceres e um debate final, 6 foram selecionados e incluídos neste volume. Para os artigos escritos em Espanhol, os coordenadores da trilha identificaram pareceristas que são pesquisadores e praticantes de DP localizados em países de língua espanhola e inglesa com uma ampla gama de experiências nesse campo. Foram submetidos 12 artigos e, após duas rodadas de pareceres e uma reunião conjunta on-line entre os coordenadores e os pareceristas desta trilha, 5 contribuições foram selecionadas e incluídas neste volume.

Muitos membros do Comitê de Programa (CP) contribuíram para o agrupamento temático dos trabalhos selecionados no final da reunião do CP, assim como nas semanas seguintes. Os temas emergentes estabelecem conexões entre os artigos completos em Inglês, Espanhol e Português. Os artigos em Inglês são coletados no Vol. 1, enquanto os artigos em Espanhol e Português aparecem neste volume. Os temas identificados que englobam os Artigos Plurilingues são:

Juntando Lugares: estes artigos sublinham ligações entre posições mais tradicionais na DP e novas questões emergentes. Ao falar a partir de contextos específicos de lugar, seja em relação a geografias, culturas ou profissões locais específicos, eles ampliam e complicam as questões de DP no contexto das agências humanas e mais humanas. Três artigos em Inglês e um em Espanhol pertencem a este tema.

Aprendizagem em Diálogo: este tema considera o papel das abordagens dialógicas e polifônicas da DP, tanto no contexto de ambientes educacionais formais, quanto no contexto da aprendizagem através da prática do design com grupos e comunidades específicas. Um trabalho em Inglês e dois em Português pertencem a este tema.

Agências Espaciais: trabalhos neste tema destacam a importância de diferentes configurações físicas espaciais para apoiar as agências humanas no contexto de jogos ao ar livre, pessoas com deficiência, inovação e design. Três artigos em Inglês e um em Português pertencem a este tema.

Espaços para o Diálogo: estes trabalhos investigam a co-construção de espaços conceitual para diálogo entre posicionamentos diferentes para apoiar a criação intercultural, a revitalização do conhecimento ancestral e a relação com a experiência artesanal. Dois trabalhos em Inglês, um em Português e um em Espanhol representam este tema.

Pensar/Fazer de outra forma: este tema sublinha o potencial de subverter modelos existentes de participação na DP através do envolvimento teórico e prático com passados

críticos através da descolonização, reflexão sobre assombrações (entendidas como retorno ou persistências de elementos do passado), pluriversalidade e periferias espontâneas. Três artigos em Inglês e um em Português representam este tema.

Redes, Políticas e Inovação: os trabalhos neste tema discutem os atores que moldam implicitamente a participação, assim como os contextos mais amplos e marcos de referência nos quais a participação para a tecnologia e a inovação existem. Os artigos têm um foco em infra-estruturas sócio materiais, questões de privilégio e marginalização, dinâmicas comunitárias e instrumentos para política. Três artigos em Inglês e um em Espanhol representam este tema.

Emaranhados habilidosos: este tema é uma reflexão sobre o engajamento dos designers-participantes uns com os outros e com os materiais criados, jogos e origens históricas dos artefatos com o objetivo de refletir sobre o significado relacional do fazer participativo e habilidoso com e em design. Um trabalho em Inglês, um em Português e dois em Espanhol representam este tema.

Foram apresentadas 20 propostas de Exibições/Ações Situadas, e 15 foram selecionadas representando 7 países, e 4 continentes. O processo de revisão consistiu em duas etapas principais: revisão individual por cada coordenador; e uma discussão coletiva sobre os méritos/questões de cada proposta. Os principais critérios aplicados durante o processo de revisão foram: a relevância da proposta para o PD; a capacidade da proposta de abordar uma questão urgente; o alinhamento com o tema da conferência; a natureza interativa da proposta e sua capacidade de se envolver com uma gama diversificada de públicos. Além disso, os coordenadores olharam para inclusão: receber apresentadores dos mais diversos lugares e sobre diferentes tópicos.

A trilha Além da Academia recebeu inicialmente 31 propostas das quais no final 8 foram selecionadas, representativas de 6 países, e 3 continentes. O processo de submissão aconteceu através de um formulário on-line em inglês, mesmo que algumas propostas tenham sido submetidas em Espanhol e Português também. Os critérios estabelecidos para aceitação foram, antes de tudo: a conexão da proposta com o tema da conferência; a diversidade entre as propostas; a contribuição para a força da trilha. Os critérios secundários para discussão e seleção foram: a possibilidade de compartilhar algo previamente implementado ou testado; o foco em comunidade/ mudança/ implementação ao invés que em a pesquisa; ter uma mistura entre projetos locais e internacionais; a capacidade de mostrar como o DP está sendo tratado e implementado na prática, bem como os 'limites' da prática do DP. Além disso, os coordenadores da trilha coletaram informações sobre os interesses dos praticantes/profissionais em participar da conferência. As principais razões para a participação que surgiram foram: a oportunidade de networking e construção de relacionamentos; o desejo de apoiar a construção de conhecimento coletivo e situado; o interesse em aprender sobre outras pesquisas e participação em outros contextos; obter retornos sobre a própria ática e trabalho; o intercâmbio com iniciativas similares na América Latina; o interesse em discutir sobre as limitações impostas por tempo e dinheiro fora da

academia; e a possibilidade de contribuir para o pensamento crítico e de ampliar fronteiras de conhecimento e prática.

A trilha Conversações recebeu 10 propostas, das quais 4 foram selecionadas, com autores de 6 países, e 3 continentes. Os coordenadores definiram os seguintes critérios para o processo de revisão: a capacidade da proposta de estimular discussões relevantes na comunidade; a relevância do tema principal da proposta para o tema da conferência; a viabilidade em termos de logística; o potencial de atrair público. O processo consistiu de: uma revisão inicial pelos coordenadores através da qual foram selecionados 6 candidatos promissores; uma segunda revisão por dois especialistas externos; a decisão final tomada pelos coordenadores da trilha.

Finalmente, das 42 propostas apresentadas para a trilha do Projetos de Estudantes, 24 foram selecionadas, representativas de 5 países e 4 continentes. Os principais critérios aplicados pelos coordenadores para aceitação foram: a aplicação dos princípios básicos do DP e/ou a relevância da participação na PDC para o uma maior compreensão do DP por parte dos autores e amadurecimento das suas práticas; o uso inovador dos métodos de PD - “de outra forma”; a abordagem crítica (ou falta dela) dos designers.

Gostaríamos também de reconhecer os esforços de muitas pessoas que contribuíram para tornar esta conferência possível, e agradecer a todos: os autores que enviaram trabalhos, os coordenadores dos nossos vários comitês, os membros do comitê de programa, os organizadores das oficinas, o comitê organizador local, os estudantes voluntários, nossos generosos patrocinadores e todos vocês que contribuíram de uma forma ou de outra. Por fim, um agradecimento especial aos nossos participantes!

Bem-vindo a Manizales - Bem-vindo a PDC2020

Chiara Del Gaudio, Leonardo Parra, Jose Abdelnour Nocera, Jorge Saldivar, Frederick van Amstel, Barbara Szaniecki, Andrea Botero, Felipe César Londoño e Lina Molina

PDC2020 Comité Organizador / Organizing Committee

General chairs

Andrea Botero (Aalto University – FIN / Universidad de los Andes – COL)
Felipe César Londoño (Universidad de Caldas/Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano – COL)
Claudia Jurado (Universidad de Caldas – COL)

Program chairs

Chiara Del Gaudio (Carleton University – CAN).
Leonardo Parra-Agudelo (Universidad de los Andes – COL)

Full Papers chairs

Joanna Saad-Sulonen (IT University of Copenhagen – DNK)
Rachel Clarke (Northumbria University – GBR)

ES Track chairs

Jose Abdelnour Nocera (ITI/Larsys - PT and University of West London – GBR)
Jorge Saldivar (Barcelona Supercomputing Center – ESP)

PT Track chairs

Frederick van Amstel (Universidade Federal Tecnológica do Paraná/UTFPR – BRA)
Barbara Szaniecki (Escola Superior de Desenho Industrial/UERJ – BRA)

Exploratory Papers chairs

Cristhian Daniel Parra (Laboratorio de Aceleración del PNUD – PRY)
Shana Agid (Parsons School of Design / The New School – USA)

Beyond Academia chairs

Penny Hagen (Auckland Co-Design Lab – NZL)
Guilherme Meyer (Universidade do Vale do Rio dos Sinos – BRA)
María de Mater O'Neill (Rubberband Design Studio – PRI)
Jeanette Blomberg (IBM – USA)
Cristiaan Job Nieman Janssen (Universidad de los Andes – COL)

Exhibition / Situated Actions chairs

Per-Anders Hillgren (Malmö University – SWE)
Emily Crompton (Manchester School of Architecture – GBR)
Daria Loi (Mozilla – USA)
Pablo Ochoa (Universidad de Caldas – COL)

Workshops and Tutorials chairs

Giacomo Poderi (IT University of Copenhagen – DNK)
Andres Lucero (Aalto University – FIN)

Liliana Villegas (Universidad de Caldas – COL)
Diana Duque (Parsons School of Design / The New School – USA)

Conversations chairs

Christopher Frauenberger (IT Vienna – AUT)
Yoko Akama (Royal Melbourne Institute of Technology – AUS)
Pablo Calderón (Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano – COL)

Doctoral Colloquium chairs

Jesper Simonsen (Roskilde University – DNK)
Helena Karasti (University of Oulu – FIN / University of Siegen – DEU)
Jaz Choi (Royal Melbourne Institute of Technology – AUS)

Student Projects chairs

Eliana Sanchez Aldana (Universidad de Los Andes – COL)
Raquel Noronha (Universidade Federal do Maranhão – BRA)
Mauricio Mejia (Arizona State University – USA)

Artful Integrators' Award chairs

Ann Light (University of Sussex – GBR/Malmö University – SWE)
Liesbeth Huybrecht (Hasselt University – BE)

David Hakken Grant coordination

Andrés Felipe Roldán (Universidad Nacional – COL)

Publication chairs

Paula Andrea Escandón Suárez, Vol 1 & Vol 2 (Universidad Nacional – COL)
Lina Molina, Vol 3 (Universidad de Caldas – COL)

Student Volunteer chairs

Irina Anastasiu (Queensland University of Technology - AU)
Peter Lyle (University of Aarhus - DK)

Participation chairs

Alfredo Gutierrez Borrero (Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano – COL)
Mariana Salgado (Universidad de Buenos Aires – ARG / Finnish Ministry of Interior – FIN)

Communication chair

MariaCristina Sciannamblo (Amarce – BEL)

Local Organizing team:

Paola Rodas – General Producer (Universidad de Caldas – COL)
Daniel Castillo – Technical Production (Universidad de Caldas – COL)
Angela Ramírez – Executive production (Universidad de Caldas – COL)

Aoife Itziar Bernal McGee – Communications (Universidad de Caldas – COL)
Pablo Ochoa – Design (Universidad de Caldas – COL)
Manuela Castaño Tobón (Universidad de Caldas – COL)
Walter Castañeda Marulanda – Curation (Universidad de Caldas – COL)

PDC2020 Comité de programa / Program Committee

Alexandre Frediani (University College London – GBR)
Alfredo Gutiérrez Borrero (Universidad Jorge Tadeo Lozano – COL)
Amanda Geppert (University of Chicago / IIT Institute of Design – USA)
Andrea Botero (Aalto University – FIN / Universidad de los Andes – COL)
Andres Lucero (Aalto University – FIN)
Andrés Felipe Roldán (Universidad Nacional de Colombia – COL)
Andrés Sicard (Universidad Nacional de Colombia – COL)
Andy Dearden (Sheffield Hallam University – GBR)
Ann Light (University of Sussex – GBR / Malmö University – SWE)
Anne Marie Kanstrup (Aalborg University – DNK)
Bárbara Peccei Szaniecki (Universidade do Estado do Rio de Janeiro – BRA)
Brendon Clark (Umeå University - SWE)
Carlos Cordoba Celi (Universidad de Nariño – COL)
Carl DiSalvo (Georgia Institute of Technology – USA)
Carla Cipolla (Universidade Federal do Rio de Janeiro – BRA)
Carolina Reichert do Nascimento (Universidade Federal do Oeste da Bahia/ Brasil)
Casper Rodill (Aalborg University – DNK)
Chiara Del Gaudio (Carleton University – CAN)
Chris Elsdon (University of Edinburgh – UK)
Christina Mörtberg (Linnæus University – SWE)
Christina N. Harrington (Northwestern University – USA)
Christopher Frauenberger (TU Wien – AUT)
Cindy Kohtala (Aalto University – FIN)
Claudia Garduño (Design your Action – MEX)
Claudia Jurado (Universidad de Caldas – COL)
Claus Bossen (Aarhus University – DNK)
Cristhian Parra (Universidad Católica de Asunción – PRY)
Cristina Dreifuss (Universidad de Lima – PER)
Cynthia Burgos López (Universidad Ana G Mendez – PRI)
Cynthia Lawson Jaramillo (Parsons School of Design, The New School – USA)
Cyntia Santos Malaguti de Sousa (Universidade de São Paulo – BRA)
Dagny Stuedahl (Oslo Metropolitan University – NOR)
Daria Loi (Mozilla – USA)
David de los Reyes (Universidad de los Andes – COL)
Deborah Tatar (Virginia Tech – USA)

Diana Duque (Parsons The New School – USA)
Douglas Schuler (Public Sphere Project – USA)
Ecivaldo Mattos (Universidade Federal da Bahia – BRA)
Edu Fernandes Lima Jacques Filho (Universidade do Vale do Rio dos Sinos – BRA)
Eliana Sánchez-Aldana (Universidad de los Andes – COL)
Emily Crompton (Manchester School of Architecture – GBR)
Erik Grönvall (IT University of Copenhagen – DNK)
Eva Durall (Aalto University – FIN)
Eva Eriksson (Aarhus University – DNK / Chalmers University of Technology – SWE)
Felipe César Londoño (Universidad de Caldas – COL)
Finn Kensing (University of Copenhagen – DNK)
Frederick van Amstel (Universidade Tecnológica Federal do Paraná – BRA)
Naska Goagoses (Carl von Ossietzky Universität Oldenburg – GER)
Jilly Traganou (Parsons School of Design, The New School – USA)
Giacomo Poderi (IT University of Copenhagen – DNK)
Hans Põldoja (Tallin University – EST)
Guilherme Englert Corrêa Meyer (Universidade do Vale do Rio dos Sinos – BRA)
Heike Winschiers-Theophilus (Namibia University of Science & Technology – NAM)
Helena Karasti (University of Oulu – FIN / University of Siegen – DEU)
Isadora Burmeister Dickie (Universidade da Região de Joinville – BRA)
Izak van Zyl (Cape Peninsula University of Technology – ZAF)
Janet McDonnell (Central Saint Martins – University of the Arts London – GBR)
Jaz Choi (Royal Melbourne Institute of Technology – AUS)
Jean Rosa (Universidade Federal da Bahia – BRA)
Jeanette Blomberg (IBM – USA)
Jesper Simonsen (Roskilde University – DNK)
Joanna Saad-Sulonen (IT University of Copenhagen – DNK)
John Vines (Northumbria University – GBR)
Jonas Fritsch (IT University of Copenhagen – DNK)
Joon Sang Baek (Yonsei University – KOR)
Jorge Saldivar (Barcelona Supercomputing Center – ESP)
Jose Abdelnour-Nocera (ITI/Larsys - PT / University of West London – GBR)
Jose Javier Aguilar (Universidad Nacional de Colombia – COL)
Joyce Yee (Northumbria University – GBR)
Jörn Christiansson, (IT University of Copenhagen – DNK)
Juan Carlos Ortiz Nicolás (Universidad Nacional Autónoma de México - MEX)
Juan Salamanca (University of Illinois at Urbana-Champaign – USA)
Juan Sanin (Royal Melbourne Institute of Technology – AUS)
Kasper Rodil (Aalborg University – DNK)
Karen Lange Morales (Universidad Nacional de Colombia – COL)
Kate Howland (University of Sussex – GBR)
Katta Spiel (KU Leuven - BEL)
Leonardo Parra Agudelo (Universidad de los Andes – COL)
Leonel Dell Anhol Almeida (Universidade Tecnológica Federal do Paraná – BRA)

Lesley-Ann Noel (Stanford University – USA)
Liesbeth Huybrechts (Hasselt University – BEL)
Linda Tonolli (Università degli Studi di Trento – ITA)
Lone Malmberg (IT University of Copenhagen – DNK)
Mamello Thinyane (United Nations University – LSO)
Marcus Foth (Queensland University of Technology – AUS)
Margot Brereton (Queensland University of Technology – AUS)
Mari Mater O’Neill (Rubberband Design Studio – PRI)
Maria Cristina Ibarra (Universidade Federal de Pernambuco – BRA)
MariaCristina Sciannamblo (Amarce – ITA)
Maria Menendez-Blanco (University of Copenhagen – DNK)
Mariana Amatullo (Parsons School of Design / The New School – USA)
Mariana Salgado (Finnish Immigration Service – FIN / Universidad de Buenos Aires - ARG)
Marianne Kinnula (University of Oulu – FIN)
Marília Amaral (Universidade Tecnológica Federal do Paraná – BRA)
Mauricio Mejia (Arizona State University - USA)
Maurizio Teli (Aalborg University – DNK)
Melisa Duque Hurtado (Monash University – AUS)
Mercedes Armas Gallardo (Universidad Nacional de Ingeniería – PER)
Najla Mouchrek (Virginia Polytechnic Institute and State University – USA)
Naveen Bagalkot (Srishti Institute of Art, Design, & Technology – IND)
Niels Hendriks (LUCA School of Arts – BEL)
Oksana Zelenko (Queensland University of Technology – AUS)
Ole sejer Iversen (Aarhus University – DNK)
Oswald Devisch (Hasselt University – BEL)
Pablo Herrera (Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas – PER)
Paulo Fonseca (Universidade de São Paulo – BRA)
Penny Hagen (Auckland Co-Design Lab – NZL)
Per-Anders Hillgren (Malmö University – SWE)
Peter Lyle (Aarhus University – DNK)
Rachel Clarke (Northumbria University – GBR)
Rachel Smith (Aarhus University – DNK)
Raquel Gomes Noronha (Universidade Federal do Maranhão – BRA)
Renata Marques Leitão (OCAD University – CAN)
Ricardo Sosa (Auckland University of Technology – NZL)
Sanna Marttila (Hellon Oy - FIN)
Sara Heitlinger (City University London – GBR)
Selina Schepers (LUCA School of Arts – BEL)
Shaimaa Lazem (Informatics Research Institute – EGY)
Shana Agid (Parsons School of Design, The New School – USA)
Shaun Pather (University of the Western Cape – ZAF)
Signe Yndigegn (IT University of Copenhagen – DNK)
Sisse Finken (IT University of Copenhagen – DNK)
Sofie Pilemalm (Linköping University – SWE)

Tania Pérez Bustos (Universidad Nacional de Colombia – COL)
Teemu Leinonen (Aalto University – FIN)
Tone Bratteteig (University of Oslo – NOR)
Vasilis Vlachokyriakos (Newcastle University, Open Lab – GBR)
Vincenzo D’Andrea (Università degli Studi di Trento – ITA)
Virginia Tassinari (LUCA School of Arts – BEL)
Yoko Akama (Royal Melbourne Institute of Technology – AUS)
Zoy Anastassakis (Universidade do Estado do Rio de Janeiro – BRA)

Additional reviewers:

Åsa Ståhl (Linnaeus University – SWE)
Pollie Barden (University of Sussex – GBR)
Pernille Scholdan Bertelsen (Aalborg University – DNK)
Cally Gatehouse (Northumbria University – GBR)
Gloria Gomez (OceanBrowser - NZL)
Julieta Matos-Castaño (University of Twente - NLD)
Kristina Lindström (Malmö University – SWE)
Hee Rin Lee (Michigan State University - USA)
Nisi Valentina (University of Madeira/M-ITI - PRT)
Nitín Sawhney (Parsons School of Design, The New School – USA)
Sarah Armouch (Newcastle University, Open Lab – GBR)
Ditte Lystbaek Andreasen (Aalborg University – DNK)
Maria Ferreira Litowtschenko (Aalto University - FIN)
Paulo Bittencourt (Universidade do Vale do Rio dos Sinos - BRA)
Agata Britto (Universidade do Vale do Rio dos Sinos - BRA)
Coral Michelin (Universidade Anhembi Morumbi - BRA)
Douglas Pastori (Universidade do Vale do Rio dos Sinos - BRA)
Brenda Vertiz (Aalto University - FIN)
Nathaly Pinto (Aalto University - FIN)
Emilija Veselova (Aalto University - FIN)
Philip Hector (Aalto University - FIN)

Tabla de Contenidos / Table Contents

Sección 2

16th PARTICIPATORY DESIGN CONFERENCE PDC 2020

Keynotes / Charlas Magistrales

Producción comunal de imágenes: trabajo comunal y memoria indígena // Communal production of images: communal work and indigenous memory. *Gladys Tzul Tzul*.....289

Comunalizando la participación: La co-investigación y el co-diseño pluriversales // Communitizing Participation: Pluriversal Collaborative Research and Co-design practices. *Arturo Escobar*.....289

2. Full Papers (ES / EN)

Artículos de Investigación (ES)

Revitalización de saberes ancestrales y diseño participativo. Co-diseño de un juego comunitario. *Ana Lucía Garcés Dávila*.....291

De la asimetría al diálogo horizontal. El diseño participativo en la relación entre artesanos y diseñadores en México. *Mercedes Martínez González*.....302

Taller de Diseño e Innovación Comunitaria - TaDIC Reflexiones sobre una experiencia de diseño participativo en Colombia. *Claudia Grisales, Laura Arosa, Fabio Fajardo, Farly León, Gustavo Ramírez, Laura Espitia, Cristian Ayala, Juan S. Camacho, Laura Villamil, Miguel Sánchez*.....313

Revaluando desde paralelos de orígenes: diseños cotidianos y economías circulares de segunda mano. *Melisa Duque-Hurtado*.....326

Aproximaciones a un diseño participativo sentipensante: correspondencias con un colectivo de residentes en Río de Janeiro. *Maria Cristina Ibarra* 336

Artigos de Pesquisa (PT)

Olhares para o design de Jogos Analógicos em Contextos Formais de Educação Básica Brasileira: Abordagens Projetuais Participativas na construção de situações de ensino-aprendizagem polifônicas *Cynthia Macedo Dias, Maria Júlia Nunes, Jackeline Lima Farbiarz, João Victor Correia de Melo, Nathália Sá Cavalcante*.....347

O designer projeta o espaço. O espaço projeta o designer. *Romulo Miyazawa Matteoni, João Victor Correia De Melo, Fernando Carvalho, Ana Carolina Cardoso*.....358

Design Espontâneo Periférico da América Latina: uma forma de participação alternativa e subversiva. *Pamela Marques, Marisa Cobbe Maass*.....364

Jogos como dispositivos de conversação: investigando modos de participação e design. *Barbara Szaniecki, Bibiana Serpa, Flavia Secioso, Liana Ventura, Mariana Costard, Pedro Biz, Talita Tibola*.....375

Design em Parceria: experiências de ensino de projeto em design fundamentadas na participação e no diálogo. *Renata Mattos Eyer de Araujo, Carlos André Lameirão Côrtes, Jackeline Lima Farbiarz*.....384

Design Anthropology como práticas colaborativas: correspondências entre artesãs, designers e sementes no Maracanã-São Luís - MA. *Tayomara Santos, Raquel Gomes Noronha*.....394

3. Exhibitions / Situated Actions (EN)

Cardboard Catwalk/Outside-IN. *Joan Beadle, Gavin Parry*.....404

Mi Fink a musical app about afro-caucan territory protection. *Andrés Eduardo Nieto Vallejo, Isabel Cristina Tobón Giraldo, Carlos Torres Parra*.....406

OVERLOOKED / investigation into speculative scenarios where nature reversed biomimicry / situated action. *Inna Alesina, David Guzman*.....410

2030 International RHIZomatic Assembly (IRHIZA). *Nik Baerten, Virginia Tassinari, Liesbeth Huybrechts, Elisa Bertolotti*.....413

Constellations: Designing participatory engagement and end of life. *Karen Oikonen, Kate Wilkes*.....416

Food Carbon Footprint Index (FCFI). *Raphael Arar, Olivia Arar*.....422

Next stop: Manizales! Staging a Co-Drive journey between Italy and Colombia. *Laura Boffi, Giuseppe Mincoelli, Marcello Carrozzino*.....425

Sticks, Ropes, Land: Confronting Colonial Practices in Public Space Design. *Laura E. Kozak, Charlotte A. Falk, C. Jean Chisholm*.....428

Talking Frontiers. A scenography to draw, tell and write stories about what separates and unites us. <i>Natalia Perez Orrego, Andrea Carolina Cuenca</i>	434
The Deafening Silence of Public Hearings. <i>Christine Hegel, Alix Gerber, Luke Cantarella</i>	437
The Politics of Me: Visualizing Affordances of the Designer. <i>Jessica Jacobs</i>	441
Ultrasound Vol.2. <i>Minjee Jon</i>	444
Live looms- The fabric-action of caring. <i>Ilona Pappne Demecs</i>	446
GAME: playing a boardgame co-designed with a group of people with psychosis. <i>Erika Renedo Illarregi</i>	448
Time(s) to Listen: A Collection of Asynchronous Experiences. <i>Eliana Sánchez-Aldana, Jaime Patarroyo, Adriana Villamizar, Camila Padilla Casas, Nasif Rincón</i>	452

4. Beyond Academia (EN)

Participatory design as a method to support the community forms of urban life in the contemporary city: Palo Alto cooperative. <i>Abrahán Rodríguez Buendía</i>	456
Creating Global Learning Systems Infrastructure: a collective for multidisciplinary and cross-sector practice to tackle complex public problems. <i>Nicole Anand, Lauren Weinstein</i>	459
The role of Community Organizations in the transformation of foodscapes for the consolidation of peace economies and territorial peace in Colombia. <i>Ana Prada</i>	462
Whānau room rejuvenation: Valuing whānau as an integral dimension of Hauora for patients at Auckland DHB. <i>Emma Wylie, Justin Kennedy-Good, Vanessa Russell</i>	465
Projeto Vizinhaça: a cidade como experiência coletiva e festiva. <i>Machado Braga, Aline Callegaro de Paula Bueno</i>	469
Workshops Arquitecturas Colectivas. <i>Yazmín M. Crespo Claudio, Omayra Rivera Crespo, Irmari Santiago Rodríguez</i>	472
Re-Imagining Benefield: A Catalyst for Change. <i>Divya Nautiyal, Nick Cooper, Philip Miller</i>	475

Participatory Lighting Design in Puerto Rico. <i>Marién Vélez, Nasheli J. Ortiz González</i>	478

5. Conversations (EN)

A Carrier Bag Theory of More than Listening. <i>Tania Pérez-Bustos; Lucy Suchman; Alexandra Chocontá Piraquive</i>	483

The Politics of Nature. Designing for an Ontological Turn. DESIS Philosophy Talk 7#03. <i>Virginia Tassinari, Ezio Manzini, Arturo Escobar, Liesbeth Huybrechts, Annalinda De Rosa</i>	488

Racialized design: developing a vocabulary of shared intention in design. <i>Terresa Moses, Lisa Elzey Mercer</i>	494

Generating a Participatory Design Pluri-Glossary. Generando un Pluri-Glosario para Diseño Participativo. <i>Silvia Mata-Marín, Sofía Bosch Gómez, Marysol Ortega Pallanez, Silvana Juri</i>	497

6. Proyectos de estudiantes / Students Projects / Projetos para estudantes (ES / EN / PT)

Proyectos de estudiantes (ES)

Descolonizar el diseño: una mirada a aprender del otro. <i>Valentina Alcalde</i>	501

AlterDiseño. <i>Miguel Andres Toro Alfonso, Brian Alexis Anzola Anzola, Mayra Alejandra Guerrero Pulido, Juan Esteban Molano Saavedra, Valentina Parra Medrano, Luis Alvaro Cárdenas</i>	505

Sobre lenguas y lenguajes, hacia una decolonización de lo sensible, <i>María Angélica Bautista Torres</i>	508

Pulse_Scketch: enfoque de moda y salud participativa. <i>Maria Paulina Gutiérrez Arango</i>	511

Germinando redes. <i>Laura Martínez Gordillo</i>	514

Reciclando Creaciones. <i>Antonio Rocca</i>	516

Metaterritorio San José escenario transmedia para la reconstrucción simbólica de un barrio a partir de su memoria. <i>Carolina Salguero Mejía</i>	519

Diseño y ciencias, desarrollo participativo de estrategias comunicativas de aprendizaje REMONA. *Robinson De Lavalle Herrera, Daniela Sánchez Buitrago, Alejandro Alméciga Mora*.....521

Juguemos al diseño. *Natalia Calle Otero, Lizeth Johanna Zuñiga Burbano, Daniel Antonio León Blanco*.....524

Students Projects (EN)

How might we inform design research through participatory design approaches?. *Luis Garcia*.....526

Thira, a Wave: interventions with the Mukkuva community in South India. *Gouthami M G*.....529

We Weave We Design: towards artisan empowerment through a participatory model of collaboration. *Tianyi Qi, Megan Willy, Mariana Gonzalez, Abdul Qadir Saifuddin Barbhaya*.....531

Design from «repair society»: narratives of inventiveness from the geographic periphery. *Svetlana Usenyuk-Kravchuk, Alexandra Raeva, Anton Raev, Irina Surina, Ilya Abramov*.....534

Cultural Probes to create new imaginaries of masculinity: A Case study from HD Kote, Karnataka, India. *N Chandrasekhar Ramanujan, Sweta Bisht*.....536

In pact-a participatory design approach to securing public space. *Arjun Harish Rao, Mathieu Andries, Julian Coiffard, Fanny Ricardi*.....539

Titli: Curbing the hills of child sexual abuse through participatory design. *Shubhangi Singh*.....542

Designing for location-based information sharing for urban resilience. *Geertje Slingerland*.....545

White Lines Collective – Provoking conversation about mental health in higher educational institutions through creative practices. *Abhirami Suresh*.....548

Fostering resistance: Acknowledging notions of power exertion and politics in design facilitation. *Natalia Villaman*.....551

Alternative Protocols: addenda to the community action workbook. *J Ryan Westphal*.....554

Development of communication tool for participatory design workshop for architecture/ urban design. <i>Takumi YANO</i>	557

Projetos para estudantes (PT)

Luminária Pungada: o design participativo em projeto com artesãos do Maranhão, Brasil. <i>João Matheus de Barros Câmara, Hiago Fernandes Ferreira, Sâmio Lucas Pachêco</i> <i>Barbosa</i>	560

PAR
TICIPA
CION (ES)
OTRAS

19 FII 2020

1

Invitados

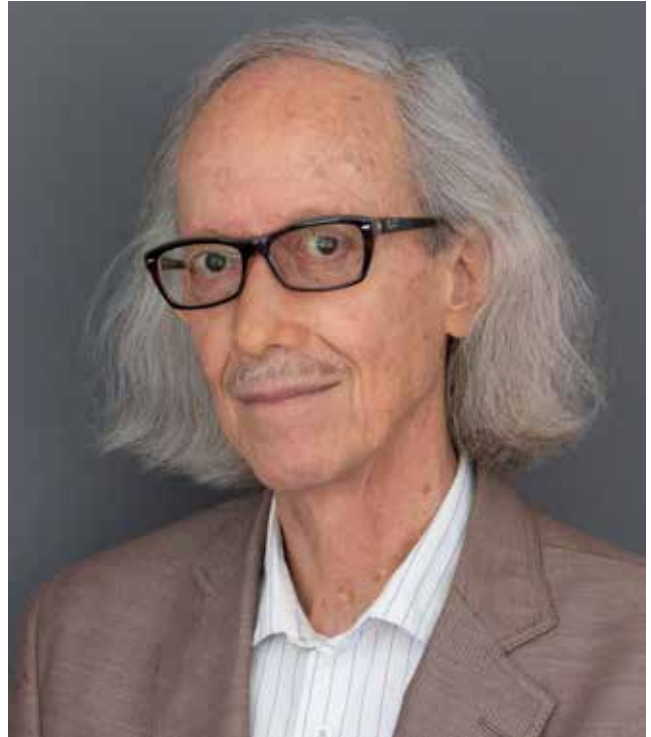
Seminario

Internacional

Keynotes

Arturo Escobar

Is Professor of Anthropology Emeritus at the University of North Carolina, Chapel Hill, and Adjunct Professor, PhD Program in Design and Creation, Universidad de Caldas, Manizales, Colombia. His main interests are: political ecology, ontological and transition design, and the anthropology of development, social movements, and technoscience. Over the past twenty/five years, he has worked closely with several Afro-Colombian organizations. His most well-known book is *Encountering Development: The Making and Unmaking of the Third World* (1995, 2nd Ed. 2011). His most recent books are: *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds* (2018), and *Pluriversal Politics: The Real and the Possible* (2020).



Gladys Tzul Tzul

Is a Maya K'iche sociologist and public intellectual, specializing in the study of indigenous forms of government and land ownership in Guatemala. She is also the co-founder of the collective of indigenous women photographers "Con Voz Propia". Her practice and research work addresses the politics of desire and indigenous forms of communal politics.

In recent decades, Gladys has supported several important processes in her territory, including the Assembly of Maya, Garifuna and Xinka Indigenous Authorities. Her latest books are *Systems of Communal Indigenous Government: women and kinship plots in Chuimeq'ena* (2016) and *Indigenous Communal Government and the Guatemalan State. Some keys to understand the strained relationship* (2018). In 2018 she received the Voltaire- Preis Für Toleranz Völkerverständigung und Respekt vor Differenz, an award from the University of Potsdam.



Seminario Internacional

Jenna Pollack

Is a collaborative choreographer, performer, educator and administrator committed to facilitating ethical spaces. She has been commissioned by companies and festivals throughout the U.S., Spain and Germany. She was recently named the Resident Boston Dancemaker for the 2020-2021 Season with Boston Center for the Arts and Boston Dance Alliance, and the 2020 Boston Schonberg Fellow at Dance The Yard. Her performance highlights include the 2019 film 'Little Women', Scottish Dance Theater, The Metropolitan Opera, and within the freelance scenes in Boston and New York City. She received a B.F.A. in Dance Performance from The Juilliard School, an M.A. with Distinction in Choreography from the Institute of the Arts Barcelona, and a Certificate with Honors from Harvard Business School Online's CORE program. She teaches at Salem State University and for the Boston Ballet Trainees, and has worked for Springboard Danse Montréal since 2013.



Bruno Tackels

Doctor en filosofía por la Universidad de Estrasburgo, donde trabajó bajo la dirección de Philippe Lacoue-Labarthe. Es especialista en la obra del filósofo alemán Walter Benjamin, y en la teoría moderna de la obra de arte.

Bruno Tackels es doctor y agregado de filosofía. Fue catedrático de Estética en la universidad de Rennes de 1996 hasta 2001, después en la escuela de Artes decorativas de Estrasburgo donde sigue animando un « taller de dramaturgia » dirigido a escenógrafos. Es productor de documentales para 'France culture' y es miembro fundador de la revista Mouvement. Es director de colección (« essais » (ensayos)) para la editorial Solitaires intempestifs donde ha publicado una serie de libros sobre los 'escritores de plató' (Roméo Castelucci,...)

El sexto volumen, dedicado a Ariane M. y el teatro del Sol, se publicará en 2013.

Autor de cuatro libros sobre el filósofo W. B., Bruno Tackels ha publicado en la editorial Actes Sud en 2009, la biografía del filósofo alemán titulada "Walter Benjamín, una vida en los textos".



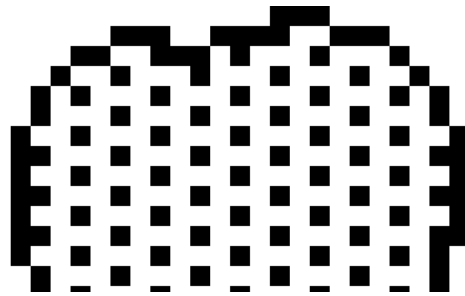
Marcos García

Es director de Medialab-Prado desde 2014. Entre 2006 y 2014, Marcos García fue responsable del programa cultural de Medialab Prado junto con Laura Fernández. Entre 2004 y 2006 fue responsable del programa de educación de MediaLabMadrid junto con Laura Fernández, en el cual desarrollaron el programa de mediación cultural y el proyecto Interactivos? Ha participado en foros nacionales e internacionales sobre cultura digital, medialabs, innovación ciudadana y cultura libre.



Joan Heemskerk

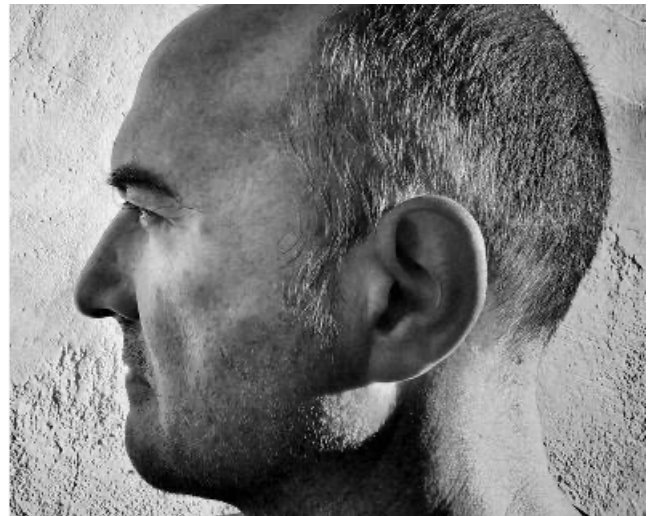
Joan Heemskerk (1968, Kaatsheuvel) estudió fotografía en la Academia St. Joost en Breda antes de asistir a CADRE, el laboratorio de artes electrónicas de la Universidad Estatal de San José en California. En 1994 comenzó a trabajar junto con Dirk Paesmans.



Patxi Araujo

Artista y profesor de la Facultad de Artes de la Universidad del País Vasco UPV / EHU.

Ha trabajado en el contexto de la creación plástica y videográfica. Actualmente, se desenvuelve en el territorio de la poética del new media, la creación de interfaces y entornos de interacción entre materialidades diversas. Su trabajo ha sido exhibido y seleccionado en diferentes bienales y festivales. Entre otros, Science Gallery (Dublin), Osmosis Audiovisual Media Festival (Taipei), MEM (Bilbao), ImageFest (Manizales), EX Experimental Electronic Art (Madrid), Tabacalera (Madrid), Share Festival (Turin), Playground AV (Viena), Technarte LACDA (L.A.) MADATAC, ADAF, ISEA, Art Futura 2011, LUMEN 2019, SIGGRAPH 2019.



Iliana Hernández García

Posdoctorado en Filosofía de la Ciencia de l'Ecole Normale Supérieure / CNRS: Centre Nationale de la Recherche Scientifique / Universidad de la Sorbona, Paris-I. Doctorado en Estética de la Universidad de la Sorbona, Paris-I. Investigadora invitada en la Maison des Sciences de l'Homme en Paris. Magister en Estética y ciencias del arte de la Universidad de la Sorbona, Paris-I. Magister en Estética y Teoría de la Arquitectura de la Escuela de Arquitectura de Paris-Villemin y Magister en Proyectos de Arquitectura de la misma Escuela. Arquitecta de la Universidad de los Andes, Bogotá. Profesora Titular de la Pontificia Universidad Javeriana. Directora del grupo de investigación: "Estética, Nuevas Tecnologías y Habitabilidad" clasificado en A1 - Minciencias. Investigadora Senior -Miniciencias, Directora de la Colección en Estética Contemporánea, y Profesora en la Facultad de Arquitectura y Diseño y el Doctorado en Ciencias Sociales y Humanas, así como en la Maestría en Paisajes Artificiales. Teórica e investigadora en estética artificial; instalaciones inmersivas; relación estética-ciencia-tecnología; creaciones electrónicas y biodigitales; poéticas de la vida artificial y la biología sintética; ciencias de la complejidad y estética; bio/info/nano/tecnologías en relación con los paisajes artificiales y las ciencias sociales.



Asher Remy-Toledo

Asher Remy-Toledo es un productor Colombo-Americano de eventos artísticos y experiencias multi-sensoriales en vivo. Con sede en Nueva York, él es co-fundador y director de Hyphen Hub, una organización sin fines de lucro que descubre, promueve y presenta nuevas obras de artistas e innovadores que trabajan a la vanguardia de las tecnologías inmersivas y creativas. Hyphen Hub busca crear un puente entre la innovación y los campos artísticos con su red global de artistas, curadores, ingenieros, diseñadores, artistas, coreógrafos, compositores y tecnologías emergentes.

El es miembro del New Inc (un incubador de industrias creativas creado por el New Museum en Nueva York). Su organización está asociada con el prestigioso Bell Labs para desarrollar proyectos colaborativos entre sus ingenieros y artistas enfocados en temas de bionica que utilizan prótesis.



Don Ritter

Is a Canadian artist and writer who has been active internationally in the field of digital media art since 1988. His conference lectures and writings discuss the relationships between fine art, digital media, aesthetics, and ethics. Ritter held full-time professorships in art and design between 1989 and 2017 at Concordia University in Montreal, Pratt Institute in New York City, Hanyang University in Seoul, and City University of Hong Kong.



Ricardo Dal Farra

El Doctor Ricardo Dal Farra (Buenos Aires, 1957) es un compositor y artista de nuevos medios, educador, historiador y curador que trabaja en la intersección de las artes, las ciencias y la tecnología. Es profesor en el Departamento de Música de la Universidad de Concordia, Canadá (<http://goo.gl/SeuhUx>) y director fundador del Centro de Experimentación e Investigación de Artes Electrónicas - CEIARTE de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, Argentina.



Julio Gaitán

Es Director del Centro de Internet y Sociedad -ISUR- y profesor de derecho constitucional y de historia del derecho en la Universidad del Rosario. Magíster en Derecho de la Universidad Autónoma de Barcelona y Doctor en Investigación por la Universidad de Lecce - Italia. Ha sido visiting scholar en la Universidad de California en Berkeley (2007, 2013, 2018), Magistrado Auxiliar y Conjuez en la Corte Constitucional Colombiana.



Raúl Niño Bernal

Es Restaurador de Bienes Muebles y con formación en Posgrado como Politólogo. Actualmente es director del Departamento de Estética de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, igualmente profesor en pregrado y postgrado. Investigador del grupo Estética, nuevas tecnologías y habitabilidad, clasificado en categoría A1 - Minciencias e Investigador Asociado - Minciencias. También es director encargado de la Maestría en Paisajes Artificiales.

Es autor de diversos libros y artículos sobre el tema de las relaciones entre estética, ciencia y tecnología, las políticas no lineales, la singularidad tecnológica, las artes digitales y las dinámicas culturales. Entre ellos se destacan: coautoría del libro Ecopolítica de los Paisajes Artificiales (2018). Curaduría de la Exposición Politopos



Bárbara Santos

Artista visual e investigadora independiente con maestría en Artes Visuales, convoca al colectivo *quiasma.co & Cuenco de cera*. Su trabajo reside en la intersección entre la selva, el arte y la tecnología, a través de diálogos expandidos como una forma de co-creación, con la guía de abuelos y abuelas de la Amazonía.

Sus más de quince años de trabajo entre la ciudad y la selva se han manifestado en cartografía interactiva, instalaciones de video y sonido, libros, curadurías, diálogos donde los aspectos formales del arte y la investigación son cuestionados por el encuentro de culturas complejas para aproximarnos a la diversidad que subyace en Colombia y la Amazonía.



Eugenio Tisselli

Eugenio Tisselli (Ciudad de México, 1972) es un artista, programador, e investigador independiente con un interés específico en el desarrollo de metodologías socio-técnicas para la práctica comunitaria. Ha escrito herramientas de software que, a su vez, permiten escribir poemas. Sus trabajos están reunidos en <http://motorhueso.net>. En su papel como director del proyecto ojoVoz (un conjunto de herramientas de código abierto para la creación de memorias comunitarias) ha llevado a cabo talleres extendidos con las comunidades en riesgo de exclusión en diferentes partes del mundo. El proyecto ojoVoz se puede acceder en <http://ojovoz.net>



PAR
TICIPA
CION (ES)
OTRAS

19 FII 2020

2

Conversaciones

Materiales subvalorados

Abstract

Elisabeth Lorenzi es Modelista de Indumentaria, Antropóloga Social y técnica de intervención social. En uno de sus proyectos trabaja en la generación de corriente eléctrica para diferentes aplicaciones de iluminación, sonido y sensores eléctricos, a partir de materiales orgánicos subvalorados en la tecnología tradicional de electrónica. Usa materiales como alimentos, lana virgen, resinas vegetales, algas y biopolímeros, entre otros.

Es una conversación entre su obra y la de la diseñadora y artista plástica Ceci Arango, por los conceptos que tienen en común. El proyecto basurORO de Ceci Arango, es la deforestación de los paisajes de Colombia y del mundo de la basura que lo habita como si fueran flores no biodegradables en la tierra, en los ríos y mares, para convertirla en elementos de artes plásticas y aplicadas basados en el tejido, que sean semilla de emprendimiento artesanal. Ceci Arango hace además de obras de arte en trabajo colaborativo con artesanos, talleres de tejido con base en cintas obtenidas de empaques y envases no biodegradables, dirigidos por ejemplo a pescadores del río Magdalena o líderes medioambientales de La Sierra Nevada de Santa Marta.

Los factores comunes entre Lorenzi y Arango son el uso de materiales subvalorados, el arte textil y la mediación por medio de talleres. Sin embargo, afrontan el tema desde perspectivas opuestas, las dos en aras de la protección del medio ambiente.

Lorenzi parte de materiales orgánicos, de lo natural o arcaico hacia su llamada “electrónica bio” y parte de los oficios artesanales textiles hacia la electrónica, en su proyecto “power textil”. Lo hace de una manera artesanal y empírica, por lo tanto muy humana. Arango parte de empaques y envases industriales hacia técnicas arcaicas como la cestería y lo hace en un sentido humanista, con una alta carga de identidad cultural, de talento, de paciencia, de tiempo y dedicación.

Arango trata de generar emprendimiento y economía para personas en situación de vulnerabilidad y Lorenzi deja su trabajo en la experimentación y la reflexión.

Ponentes

Elisabeth Lorenzi

Doctora en Antropología y diseñadora técnica de moda. Interesada en la tecnología textil y las perspectivas socioculturales. Ha compatibilizado actividades científicas y académicas con las funciones de intervención comunitaria y pedagógica trabajando en la mediación y potenciando el reconocimiento de la agencia ciudadana en el patrimonio material e inmaterial de la ciudad. Actualmente ha desarrollado un creciente interés por la relación entre cuerpo y el entorno urbano, focalizándose hacia la indumentaria, el diseño y el arte. En este campo, además de un conocimiento teórico, ha desarrollado un conocimiento técnico en el diseño textil y la producción.

Elisabeth Lorenzi de perfil poliédrico y transdisciplinar, incorpora su mirada sociocultural a la hora de abordar el análisis de los mecanismos de innovación social en el campo textil, un profundo conocimiento de las metodologías cualitativas de investigación social, combinados con una capacidad técnica y plástica para proyectar el análisis en el prototipado, la documentación y el diseño textil.

En investigación actualmente se focaliza en el empoderamiento tecnológico y los materiales wearables. En este sentido desarrolla dos líneas de trabajo. Una es “Wetware: Electrónica Biorgánica, que pretende crear componentes electrónicos sostenibles a partir de los avances que se están desarrollando en la investigación de bioplásticos. La otra es Power Textil: creación de circuitos y prototipos de electrónica textil, desde la aplicación de técnicas tradicionales de trabajo de la fibra textil, recuperando técnicas y materiales y promoviendo actividades de mediación tecnológica. Una tercera línea parte de una mirada sociocultural de sus experiencias con la tecnología textil: se interroga sobre la tecnología y





el género, usando el ámbito textil como el punto de partida para cuestionar los estándares de la tecnología y de como se han construido históricamente ligados a la brecha de género.

Como profesional ha compatibilizado actividades de docencia e investigación académica con las de creación, divulgación, diseño y mediación cultural. Le interesan las intersecciones entre la cultura Maker, y el diseño de Moda, las posibilidades del Open Source y la Moda Sostenible. Le estimulan las oportunidades de investigación de I+D y trabajar en contextos con perfiles múltiples y complementarios.

Ceci Arango

Pionera en arte y diseño desde la identidad cultural colombiana, el tejido de paz y la proyección del trabajo artesanal. Desde 1990. Ceci Arango cree que la artesanía lleva a la paz, porque valora lo no valorado por la mentalidad colonial, recuerda los orígenes y da trabajo a los humildes.

Moda, tecnología y sostenibilidad

Abstract

Esta charla tiene como objetivo presentar una reflexión sobre cómo se puede pensar la moda desde el diseño con identidad local y sostenibilidad, de esta manera se propone generar producción de indumentaria con relevancia funcional, social y estética, a partir de la reflexión del desarrollo de proyectos de investigación y creación de indumentaria con fibras naturales, caracterizadas con nanotecnología, producidas y vinculadas con pequeños grupos de agricultores y artesanos, de esta manera hacer frente a la mayoría de los modelos de producción de moda en Colombia y proponer sistemas de diseño socio-estéticos.



Ponentes

Angela Liliana Dotor Robayo

Diseñadora de modas y textiles, Actualmente candidata a PhD en Diseño de la Universidad de Palermo, Magister en dirección Mercados de la Universidad del Mar, Profesora asociada del Programa de Diseño y Gestión de la moda de la Ude Bogota Jorge Tadeo Lozano, con especial interés en el campo de la sostenibilidad y el diseño de indumentaria con requerimientos de alta complejidad.



Alis Pataquiva Mateus

Ingeniera Química de la Universidad Nacional de Colombia, con Maestría en Biotecnología de la Universidades de São Paulo y Doctorado en Ingeniería Biomédica de la Universidade do Porto En la actualidad es profesora de tiempo completo del Departamento de Ingeniería y dirige el Laboratorio de Nanotecnología, ambos de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. En sus intereses de investigación se destacan el diseño, el desarrollo y la aplicación de nanomateriales y biomateriales nanoestructurados.



Carolina Quintero

Dr. Quintero Rodriguez is a lecturer within the school of Fashion and Textiles at RMIT University in Australia, with a research interest in determining the key design considerations relevant to the engineering of functional clothing designed to fulfill the specific functional and comfort requirements of wearers through the understanding of the properties of the materials required for the specific end-use.

Experiencias en las Nuevas Tecnologías Newrona

Abstract

Newrona es una empresa colombiana especializada en el campo de la comunicación interactiva, que transforma, diseña y crea experiencias a partir del diseño participativo.

Cuenta con una experiencia importante en el desarrollo de narrativas, apoyadas en nuevas tecnologías interactivas e inmersivas, dentro de procesos responsables de apropiación social de conocimiento para la recuperación y preservación de la memoria histórica en las comunidades, procesos de transformación y enseñanza, entre otros; a partir de trabajos de cocreación con instituciones como SINCHI, IDARTES, SGC, Universidad Nacional, Universidad del Rosario, La Fundación del Area Andina, etc, y comunidades vulnerables.

Adicional a esta experiencia, maneja una línea empresarial que asesora, acompaña y crea soluciones hechas a la medida en procesos de comunicación y marketing que acercan al logro de objetivos estratégicos, crecimiento y desarrollo integral de las empresas, festivales y eventos.



El archivo fotográfico y la construcción de memoria: estudio de caso Mompox

Abstract

El programa profesional de fotografía en la Universidad Jorge Tadeo Lozano plantea varios campos de profundización entre ellos el de Archivo fotográfico que comprende no sólo el tema de conservación sino también de gestión de material fotográfico. En esta línea se brindan herramientas teóricas y metodológicas que permiten proponer, desarrollar y valorar proyectos de gestión de colecciones fotográficas. Nos interesa revisar las nociones y establecer un marco conceptual en este campo, pero también preguntarnos por el sentido social e histórico de los archivos fotográficos abordando la triada ARCHIVO-MEMORIA-HISTORIA. Uno de los resultados que se han desarrollado en esta línea son los proyectos de grado y uno de ellos en especial, es el que se presentará como referente de los procesos de construcción de memoria y de configuración de patrimonio fotográfico en Colombia.

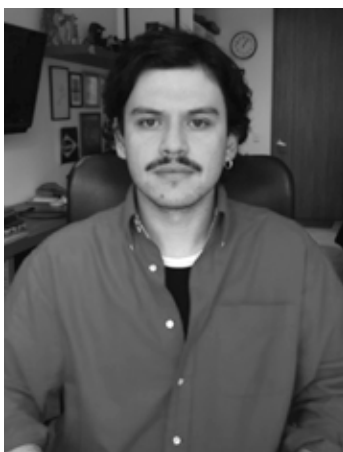


En el 2019, Paolo García Nigrinis trabajó con siete familias tradicionales de Mompox, conformó un archivo fotográfico a partir de la revisión de los álbumes, y capturó relatos y testimonios desde su revisión. Así nace “Mompox: Álbum familiar y construcción de memoria fotográfica en torno al río Magdalena”, un proyecto de investigación-creación está basado en el análisis de álbumes familiares de una comunidad que no cuenta con una colección fotográfica, ya que las únicas dos que han existido, desaparecieron en los últimos diez años. El material recolectado es el punto de partida para entender la transformación de Mompox y la relación de una comunidad anfibia con el río en distintas categorías. Este proyecto comprende un lazo afectivo y un compromiso de retribución a una comunidad que merece reconstruir su patrimonio fotográfico.

Ponentes

Paolo García Nigrinis

Fotógrafo, egresado de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, sus prácticas fotográficas se han concentrado en estudiar la memoria, la recuperación del patrimonio visual, la fotografía vernácula y la resignificación de imágenes ya hechas, imágenes de archivo.



Sandra Suárez Quintero

Diseñadora gráfica y Especialista en Fotografía de la Universidad Nacional de Colombia. Especialista en Docencia Universitaria y Magistra en Estudios Artísticos. Ha combinado labores de docencia, investigación y creación en diferentes instituciones. Su trabajo se enmarca en el tema de la imagen y la representación visual desde su producción y sus posibilidades en y para la investigación, con proyectos alrededor del patrimonio y la memoria, las prácticas de archivo, la gráfica popular y la historia de la fotografía. Algunas de sus propuestas han sido expuestas y publicadas en Colombia, México, Argentina, Perú, Canadá e Italia. Actualmente es profesora asociada a la Escuela de Diseño Fotografía y Realización Audiovisual en donde coordina las áreas de Imagen Fotográfica y Archivo Fotográfico y el Semillero de fotografía “Archivo, documento y memoria”; cursa el programa de Formación en Conservación de Patrimonio Fotográfico de la Unesco; y desarrolla proyectos fotográficos documentales, artísticos y editoriales independientes y en el colectivo a-saltos de la memoria.





María del Rosario Gutiérrez

Magister en Humanidades con mención en Historia del Arte de la Universidad del Desarrollo de Santiago de Chile. Licenciada en Comunicación Visual de la Universidad del Pacífico, Santiago de Chile. Tecnóloga Profesional en Diseño Gráfico del Taller Cinco, Bogotá. Desde 1986 ha estado dedicada principalmente a la docencia tanto en Colombia como en Santiago de Chile. A partir de 2009 es investigadora y docente de la Universidad Jorge Tadeo Lozano donde actualmente ocupa el cargo de Directora de Diseño Visual que articula los Programas de Diseño Gráfico, Realización en Animación, y Fotografía Profesional. Es co-autora de “Sílabas visuales. La mirada de Dicken Castro” (2009), de “Pictogramas de señalización. Muradas interdisciplinarias” (2012) y de “Desde el taller. 32 notas para la enseñanza y aprendizaje del diseño gráfico” (2017), los tres publicados por la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Diseñar el mundo después del fin del mundo

Abstract

Un espacio de diálogo, pensamiento y acción para imaginar los escenarios del futuro post pandemia.

El fenómeno de la pandemia mundial provocada por el virus Covid 19 ha generado un momento inédito en la historia. Una especie de detención del mundo donde todo ha quedado en suspenso, provocando una situación que obliga a reflexionar sobre los múltiples aspectos que conforman nuestra vida en sociedad.

Frente a esta situación de aislamiento mundial es fundamental reforzar los lazos sociales y conectarse con la gente dispuesta a reflexionar y compartir experiencias. A partir del trabajo que venimos desarrollando en forma conjunta entre instituciones de enseñanza e investigación en arte y diseño de Colombia, Brasil, Chile y Argentina, se propone construir un espacio conjunto de debate y discusión de proyectos que consideren este nuevo escenario mundial, que obliga a revisar los paradigmas del campo proyectual en todos los niveles, desarrollando nuevas ideas en temas de diseño urbano, comunicación, mobiliario, vestimenta, transporte, educación, salud, entretenimiento. Pensando desde Latinoamérica hacia el mundo.

Ponentes

Felipe César Londoño

Manizaleño, arquitecto de profesión, con un Doctorado en Ingeniería Multimedia de la Universidad Politécnica de Cataluña. Se declara un hombre de familia y un apasionado de la docencia y de la vida académica. Está vinculado a Universidad de Caldas desde muy joven, recién graduado hizo parte de la creación del Programa de Diseño Visual, años después, lideró la fundación de el Festival Internacional de la Imagen, la Maestría en Diseño y Creación interactiva, y el Doctorado en Diseño y Creación, que aún hoy, es el único doctorado de Diseño en Colombia.

Su trayectoria como gestor de proyectos, investigador, diseñador y arquitecto, le ha merecido el reconocimiento como un emprendedor social por la efectividad en la gestión de recursos públicos y por su participación en programas que vinculan la academia con la empresa y las comunidades. Con visión estratégica ha propuesto proyectos de alto impacto regional, como el Clúster de Industrias Culturales y Creativas del Eje Cafetero, financiado por el Ministerio de Cultura, el cual fue incorporado en el Documento CONPES 3803 del Paisaje Cultural Cafetero.



Fue Decano de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de Caldas y Rector de la misma institución, cargo desde el cual lideró la construcción del Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona y el Centro de Ciencia Francisco José de Caldas. Actualmente es Decano de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.



Arturo Escobar

Antropólogo colombiano y profesor en la Universidad de Carolina del Norte en Chapel Hill. Es profesor Ad-hoc en los programas de doctorado en Ciencias Ambientales de la Universidad del Valle y en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas.

Sus intereses principales son: la ecología política, el diseño para la autonomía, y la antropología del desarrollo, los movimientos sociales, y la tecnociencia. Durante los últimos veinticinco años ha colaborado con organizaciones y movimientos sociales afro-colombianos en la región del Pacífico colombiano y el Norte del Cauca, particularmente el Proceso de Comunidades Negras (PCN). Su libro más conocido es *La invención del desarrollo* (1996, 2ª. Ed. 2012). Sus libros más reciente son *Sentipensar con la Tierra. Nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia* (2014); *Autonomía y diseño: La realización de lo comunal* (2016); y *Otro posible es posible: Caminando hacia las transiciones desde Abya Yala/Afro/Latino-América* (2018).



Cleomar Rocha

Cleomar Rocha es Post-doctor en Poética Interdisciplinaria (UFRJ), Estudios Culturales (UFRJ), y en Tecnologías de Inteligencia y Diseño Digital (PUC-SP), Doctor en Comunicación y Cultura Contemporánea (UFBA), Máster en Arte y Tecnología de la Imagen. (UnB) con licencia en letras (FECLIp).

Profesor del Programa de Postgrado en Artes Visuales y Cultura, Facultad de Artes Visuales, Universidad Federal de Goiás. Coordinador del Laboratorio de Investigación, Desarrollo e Innovación en Medios Interactivos en UFG (Media Lab / UFG). Artista investigador con proyectos / investigación en diseño de interfaces, medios interactivos, interfaces computacionales y arte tecnológico. Investigador de productividad CNPq. Secretario Municipal de Ciencia, Tecnología e Innovación de Aparecida de Goiânia – GO.



Martin Groisman

Doctor en Diseño por la Universidad de Buenos Aires (UBA), Licenciado en Psicología (UBA).

Es profesor e investigador en medios audiovisuales y sistemas interactivos, con cátedra en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU-UBA) y en la Universidad Nacional de las Artes (UNA). Director del Máster en Diseño Interactivo (MAEDI/FADU-UBA), co dirige el Seminario Internacional de Narrativas Hipertextuales (NH /T), es miembro del Consejo Ejecutivo del Curso Latinoamericano de Narrativas Transmedia (ICLA-UNR) y del Simposio Internacional de Innovación en Medias Interactivas (SIIMI).



Daniel Cruz

Ha dictado talleres y conferencias en diversos espacios universitarios y alternativos, tanto en Chile como en el extranjero, proponiendo una mirada crítica hacia el contexto contemporáneo, el uso de tecnologías y la producción artística.



Oliver Vodeb

Es un diseñador extradisciplinario, investigador pirata y educador. Es académico en la RMIT School of Design en Melbourne, enseñando en el Master of Communication Design. Oliver cofundó Memefest en 2002 y es el curador principal del festival Memefest para Radical Design + Communication y facilitador de la red internacional Memefest. Es autor de Socially Responsive Communication (2008) y coeditor, junto con Nikola Janovic, de Demostración de relevancia: capacidad de respuesta, teoría, práctica e imaginación de la comunicación socialmente receptiva (2010) y Deuda para intervenir: lecciones críticas sobre la deuda, la comunicación, Arte y práctica teórica (2015).

INTER@MÉRICAS - Estrategias esporádicas (diaspóricas) en Canadá

Abstract

TOPO y LatinArte, promotores del programa interamericas.ca proponen al Festival de la Imagen una mesa redonda de artistas canadienses relacionada con el proyecto de acompañamiento de artistas en arte digital organizado por TOPO en colaboración con LatinArte, una organización que se dedica a valorizar la presencia Latino-americana en Montreal.

En el contexto pandémico actual de escala global, la condición intercultural de los centros urbanos pone a prueba los modos de organización social. Ante el confinamiento se hacen mas evidentes las dinámicas de desdibujamiento / cierre de las fronteras físicas y subjetivas. En ese sentido, proponemos como temas centrales de la mesa redonda; el trabajo colaborativo, la cocreación y la interculturalidad antes y durante de la pandemia. Abordaremos desde diferentes puntos de vista la necesidad de generar espacios hipertextuales abiertos que exploren experiencias descentralizadas de creación y aprendizaje participativo.

Esta iniciativa pone en evidencia la urgencia de generar redes comunitarias y modos de comunicación digital que promuevan la resiliencia y la creatividad colectiva. La mesa redonda propone un intercambio de ideas y de experiencias que toman como punto de partida el proyecto intercultural transdisciplinario INTER@MÉRICAS. Un programa de acompañamiento en arte digital, laboratorio metodológico de aprendizajes colectivos que da cuenta de los retos de inclusión, creación y colaboración de artistas de la diáspora latina en Canadá.

A partir de una perspectiva transversal se abordarán nociones de territorio / desplazamiento / cocreación / vulnerabilidad / interculturalidad, entre otros. En un primer tiempo, se abordará el rol y la trayectoria de los organismos TOPO y LatinArte en la ecología cultural montrealense. Posteriormente, centraremos la discusión en el proceso colaborativo realizado con los artistas en proyectos presentados en el marco del programa. Finalmente, comentaremos el impacto de las nuevas tecnologías en sus propuestas creativas en curso que involucran una vocación comunitaria y que incorporan narrativas diversas.

El proyecto está documentado en francés, español y en algunos casos en inglés. <http://interameriques.ca/es>

Ponentes

Michel Lefebvre

Director general de TOPO (AgenceTOPO.qc.ca).

Autor y gestor cultural, cofundador de TOPO, Michel Lefebvre ha invertido el campo de las artes digitales con una práctica artística multidisciplinar y colaborativa. Desarrolló su trabajo como poeta durante las décadas de 1980 y 1990 a través de proyectos de radio, obras mediáticas colaborativas, lecturas performativas y happenings. Pionero de la ficción interactiva en Québec con la fotonovela plurimedia Liquidación (web, radio y CD-ROM, 1998-2011), continúa explorando nuevas formas de narratividad como director del centro de arte digital Agencia TOPO. A cargo del programa de formación al seno del organismo, ha desarrollado, a lo largo de los años, una amplia red de colaboradores en concepción de medios interactivos.

Presentará un nuevo proyecto web interactivo: www.mesmots.ca, posicionado en el contexto de nuevos medios de colaboración digitales.

Mariza Rosales Argonza

Directora artística de LatinArte (latinarte.ca).

De origen mexicano, Mariza Rosales Argonza es artista visual, investigadora y curadora independiente egresada de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Posee una Maestría y un Doctorado en Historia del Arte del Centro de Cultura Casa Lamm. Ha enseñado en el Tecnológico de Monterrey y Casa Lamm en los programas de licenciatura y posgrado. Rosales enfoca sus investigaciones en los procesos de interacción cultural norte-sur y en las dinámicas asimétricas en sociedades interculturales en América del norte: arte chicano y latino-canadiense desde una perspectiva decolonial. En Quebec, realizó una investigación posdoctoral sobre el arte latino-quebequense en la Universidad de Quebec en Montreal. Fue coordinadora científica del Centro Interuniversitario de Estudios de Literatura, artes y tradiciones (CELAT) de 2012 a 2015. Ha participado en numerosas exposiciones al internacional y ha escrito ensayos para revistas de arte y colaborado varias en publicaciones colectivas. Recientemente dirigió el libro de ensayos Vues transversales, panorama de la scène artistique latino-québécoise. Actualmente, Mariza Rosales es directora artística y curadora de las exposiciones de artes visuales de la Fundación LatinArte en Montreal.

Presentará el proyecto en curso TRAN_SITES interculturels y otros proyectos conducidos con LatinArte.





Diego Briceño

Cofundador y colaborador de Makila (makila.tv).

Cineasta y artista mediático de origen colombiano que trabaja en Montreal desde hace 20 años como productor, director y conceptor de documentales sociales, de ficción y trans-media. Es el realizador y productor entre otros del documental El rastro de Camilo, sobre el padre Camilo Torres Restrepo difundida en Señal Colombia y TeleSur. Fundador de la cooperativa de creación mediática Makila, que favorece la cocreación de proyectos de media digital entre artistas de diferentes orígenes y experiencias. TOPO colabora de cerca con Makila desde 2007.

Diego produce actualmente una serie web interactiva sobre el uso de la inteligencia artificial en las artes Artificio, una realización del colombiano Jorge Caballero coproducida entre Canadá y Holanda. Además, está trabajando en la primera versión de Hectarium, un proyecto sobre la gestión responsable de la tierra agrícola coproducido con Alemania. También, empieza la producción de Artificio, una serie web interactiva dirigida por el colombiano Jorge Caballero, una coproducción entre Canadá y Los Países Bajos.



Margarita Herrera y Nora Golic

(www.ludotek-art.net).

Margarita Herrera es actriz y directora de teatro, Nora Golic es artista multidisciplinaria. Ambas radicadas en Montréal, compartirán su experiencia como fundadoras del proyecto de cocreación a distancia REINVENTART. Una iniciativa ciudadana en colaboración con la LUDOTEK-ART que reúne artistas multidisciplinarias y trabajadoras culturales profesionales.

Este programa explora los canales de las redes sociales y la plataforma web para generar y acompañar proyectos artísticos colectivos ciudadanos a distancia y sin fines de lucro. Esta propuesta participativa es una respuesta ante la urgencia social que tiene como objetivo estimular la empatía y la inclusión social. Dichas iniciativas están orientadas a evitar el aislamiento ante la distancia comunitaria impuesta frente a la crisis sanitaria de la pandemia del COVID-19 a escala global.

El arte y lo público en situación de confinamiento

Preguntas generales

¿Cuáles han sido sus apuestas, desde sus diferentes espacios de acción, para abordar la dimensión pública del arte?

Dado que este año el eje del Festival de la imagen es la participación, nos gustaría que nos compartieran sus apuestas sobre lo participativo y colaborativo en sus proyectos presentes.

¿Cómo creen que esta experiencia de confinamiento modificará su trabajo y su aproximación a una dimensión pública del arte?

¿Qué otras iniciativas han visto emerger a raíz de la pandemia en relación al arte y lo público?

Ahora que estas perspectivas sobre el arte y lo público harán parte de un seminario de la Maestría en Creación Artística, ¿de qué manera pueden estas reflexiones revertirse en el medio académico y artístico, por ejemplo, en la visión de nuestro propio Museo de Artes Visuales y otros espacios de la universidad?

¿Cómo creen que la noción de curaduría y crítica puede verse transformada por una dimensión no-física del arte? ¿Qué pasa con nociones como guión curatorial, relaciones espaciales, yuxtaposiciones, montajes en una propuesta curatorial y en una escritura que responde a unos escenarios físicos del arte?

Preguntas específicas

Tanto Cristina como Manuela han trabajado en curadurías para museos de la memoria ¿cómo específicamente estas experiencias han transformado su perspectiva sobre lo público en relación a la construcción de memoria?

Julia ha tenido un interés particular en el sentido de valor en el arte, no se si has tenido oportunidad de ver cómo galerías y ferias de arte han creado un sinnúmero de estrategias para continuar operando desde la virtualidad a través de viewing rooms, catálogos digitales, exposiciones temporales digitales, visitas de estudio a través de sesiones on-line. Ahora nos preparamos para una experiencia digital de Artbo Fin de Semana y la próxima semana se llevará a cabo la feria Art Basel a través de internet ¿cómo creen que estas estrategias pueden modificar un sentido de valor en el arte?

Sylvia ha sido parte por años de la red Conceptualismos del sur, que de alguna manera anticipa la idea de trabajo colaborativo deslocalizado en latinoamérica ¿Podrías hablar un poco de esta red? ¿Cómo esa experiencia puede decirnos cosas sobre este momento?.



Ponentes

Cristina Lleras

Curadora actualmente es directora del Museo de Bogotá. Fue parte del equipo de museología de la Dirección del Museo Nacional de la Memoria del Centro Nacional de Memoria Histórica de Bogotá. Ha realizado proyectos de curaduría de arte contemporáneo bajo la premisa de una continua exploración entre los puentes que unen pasado, presente y futuro. Ganadora de la Beca del Ministerio de Cultura para la realización del Salón Regional Zona Centro con el proyecto Museo Efímero del Olvido, Programa Prisma de la Cámara de Comercio de Bogotá y Proyecto C del Museo de Arte Moderno de Medellín. Ha sido docente de cátedra de las universidades Nacional y Los Andes en Bogotá. Se desempeñó como gerente de Artes Plásticas y Visuales del Instituto Distrital de las Artes y como curadora de Arte e Historia del Museo Nacional de Colombia. Doctorada en museología, sus intereses de investigación se inscriben en los problemas de la representación en los museos.

Sylvia Suarez

Maestra en Artes Plásticas con énfasis en Historia y Teoría del Arte (Universidad Nacional de Colombia) y Magister en Historia y Teoría del Arte, la Arquitectura y la Ciudad (Universidad Nacional de Colombia). En la actualidad estudiante del Doctorado en Arte y Arquitectura -Línea Historia del Arte de Colombia y Latinoamérica, es miembro del grupo de investigación Taller Historia Crítica del Arte y colabora con la Red Conceptualismos del Sur.

Ha realizado algunos proyectos curatoriales sobre arte colombiano moderno y contemporáneo, entre los que se encuentran las exposiciones El futuro del pasado. Variaciones sobre una modernidad obsoleta (Ministerio de Cultura, exposición itinerante, septiembre de 2011 a enero de 2012), Salon de Arte Moderno 1957. 50 años de arte en la Biblioteca Luis Angel Arango (noviembre 2007- mayo 2008, Biblioteca Luis Angel Arango) y el capítulo colombiano de la exposición Beuys y más allá. El enseñar como arte (Deustchbank – Banco de la República, Casa Republicana, 28 de mayo a 27 de septiembre de 2011). Entre sus publicaciones se encuentran el libro Genesis del Taller Experimental en la Universidad Nacional. Una cruzada por el arte contemporáneo en Colombia (2007) y Duda y disciplina. Obra crítica de Jose Hernán Aguilar (2010). Se ha desempeñado como docente en la Universidad de Los Andes (2008- 2010), en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia (2008-2010), en la Universidad Jorge Tadeo Lozano (2005-2006 y 2010), en la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional (2007-2008), y realiza proyectos como curadora e investigadora independiente.





Julia Buenaventura

Julia Buenaventura Ph.D. en Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de São Paulo USP, Brasil, con Maestría en Historia, Crítica y Teoría del Arte y la Arquitectura de la Universidad Nacional de Colombia. Realizó una investigación de pos-doctorado en la Escuela de Comunicaciones y Artes de la ECA-USP São Paulo, Brasil donde fue profesora en el área de postgrado. Profesora de la Universidad de Los Andes y la Pontificia Universidad Javeriana, es colaboradora de la revista ArtNexus (EE.UU. y América Latina) y del site Forum Permanente, Brasil. Autora de los libros Polvo eres: el correr del tiempo en María Elvira Escallón, Ministerio de Cultura de Colombia, 2015 y En primera persona: seis pasajes sobre Feliza Bursztyn, Secretaría de Cultura de Bogotá, 2019.



Manuela Ochoa

Artista e investigadora. Máster en Historia y Teoría del Arte Contemporáneo en el San Francisco Art Institute de Estados Unidos. Ochoa hizo parte del equipo virtual y del equipo de curaduría en el Museo de Memoria de Colombia. Fue co-curadora de la exposición «Feliza Bursztyn: elogio de la chatarra» en el Museo Nacional de Colombia. Ha coordinado proyectos virtuales de investigación en torno al arte y la memoria como Oropéndola y Mirlo Podcast, producido junto a la revista 070 de la Universidad de los Andes. Actualmente es coordinadora de la línea de creación y circulación de la Gerencia de Artes Plásticas de Idartes.



Felipe Arturo

Felipe Arturo es arquitecto y artista nacido en Bogotá en 1979. Estudió arquitectura en la Universidad de Los Andes en Bogotá, cursó maestría en artes visuales de la Universidad de Columbia en Nueva York y es candidato a doctor en artes visuales en la Universidad de Évora en Portugal. Ha desarrollado proyectos artísticos y museográficos en diferentes países y ha participado en eventos artísticos como el Salón Nacional de Artistas de Colombia (2013), El Premio Luis Caballero (2016-2017), la Bienal de Arte Contemporáneo de Cartagena (2014) o La Bienal de Lyon (2019). También he desarrollado proyectos en el Jardín Botánico de Bogotá (2005), Fragmentos-Espacio de Arte y Memoria (2019), la Plaza de Bolívar (2016), el Museo de Arte del Banco de la República en Bogotá (2011); el Museo Amparo de Puebla (2010), el Museo de La Tertulia (2017) y Lugar a Dudas (2013) en Cali. Ha participado en exposiciones en la Casa América de Madrid (2010), el Museo del Bronx (2014) y el Sculpture Center (2007) de Nueva York, el Museo de Arte Contemporáneo Africano de Marrakech (2020) o el Museo de Arte Contemporáneo de Detroit (2015). Ha publicado como editor y autor los libros La Cooperativa, 14 salón regional de artistas (2012), Mark Dion Libro Árbol (2012), Poemas y Cuentos de la Selva Peruana de Enrique Bohórquez de Ligüori (2017) y El Río Persigue La Gravedad (2018). Ha publicado artículos en revistas como NACLA, Errata y el portal editorial de la Colección Patricia Phelps de Cisneros. Su trabajo esta en las colecciones del Banco de la República de Colombia, Kadist (San Francisco), Colección Patricia Phelps de Cisneros, Colección Jumex, Colección Museo Amparo, Museo del Bronx y Museo de Arte Contemporáneo de Lyon, entre otros. Es profesor Asociado de la Escuela de Arte de la Universidad Jorge Tadeo Lozano desde 2009 y ha desarrollado procesos pedagógicos y artísticos en relación a la escultura, la instalación, el arte en espacio público y la relación entre arte y naturaleza; de igual manera he desarrollado una aproximación interdisciplinaria a la práctica artística como modelo pedagógico.



Ximena Diaz

Vive y trabaja en Bogotá, Colombia

Trabaja principalmente con video, instalación y fotografía experimental. Estudió artes plásticas en la Universidad de los Andes y en 2004 recibió una beca Fulbright para cursar una Maestría en Medios Digitales en Rhode Island School of Design, donde se graduó con honores. Ha sido artista residente en SOMA summer en México, en Skowhegan School of Art en Maine, con una beca de la Fundación Cisneros, y en Harvestworks Digital Media Arts Center, Nueva York. Ha participado en exposiciones individuales en la Alianza Francesa, en la galería Doce Cero Cero y en la Cámara de Comercio de Bogotá; en exposiciones colectivas en instituciones como el Centro Cultural Tijuana, el Centro de Arte Contemporáneo Paserelle en Brest, Francia, el MamBo, ArteCámara, el Salón Regional de Artistas, Nuevos Nombres y el Salón de Arte BBVA; en espacios independientes como Tompkins projects y Zora Space en Nueva York, la Usurpadora en Puerto Colombia y en galerías como NoMínimo en Guayaquil, Santa Fé y L.A. en Bogotá. Ha sido profesora de la Universidad de Los Andes y la Universidad de Caldas. Desde 2009 es Profesora Asociada del Programa de Artes Plásticas de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

Esculturas de neón

Schrader fue el primer artista plástico en Colombia en crear obras utilizando los gases argón y neón, con exposiciones en las principales galerías y museos:

1981. El neón en el Teatro. Montaje Escenográfico.

“Los siete pecados capitales” Director David Stivel - Daniel Samper Pizano.

1983. Muestra Individual. Elementos de Arte Urbano.

Centro Internacional Bavaria. Bogotá.

1986. Muestra Individual. Galería Circulo de Lectores. Bogotá.

1987. Muestra colectiva. Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Christian Schrader Valencia

Colombiano - Barranquilla 1948.

Schrader cuenta con los siguientes estudios:

-Estudios de Diseño Grafico en el Royal College of Arts en gran Bretaña 1976

-Director creativo Leo Burnett Novas Colombia 1970 1976

-Consejero presidencial para programas de Educación a Distancia durante el Gobierno de Belisario Betancur 1984.

-Condujo la Dirección en Comunicaciones para las -Campañas de Alfabetización y Universidad a Distancia.

-Delegado por Colombia al congreso mundial de Publicidad IAA. El Cairo Egipto. 1998

-Asesor de Naciones Unidas para campañas de Imagen de Colombia 2001

-Profesor Universitario Diseño Gráfico y Publicidad, UTADCO desde 1984 hasta hoy.

-Director de la escuela y los programas de publicidad UTADCO desde 1993 hasta hoy.

-Presidente de la Asociación Colombiana de programas y escuelas de Publicidad. 2007-2014

-Jurado en el IV Salón OP Gráficas –Museo de Arte Moderno 2007.

-Jurado en el Premio Nemequene, FENALCO a Campañas de RSE. 2008.

-Creador y director desde 2010 de los encuentros ALMA DE LA TIERRA.



Premios y reconocimientos

- Primer Premio a la mejor serie de afiches ecológicos otorgado por el Museo de Arte Moderno y la firma Punto Blanco. 1984.
- Premio al diseño s las mejores portadas para las guías educativas, otorgado por el ICFES. 1985
- Mención de Honor otorgada por la Cruz Roja Colombiana, por la Campaña “DEJA TU HUELLA EN EL SIGLO XX”, utilizada en varios países del mundo.1999
- Gran Premio de Plata otorgado por la Universidad del Pacífico de Chile y International Advertising Association, IAA. 2005.
- Premio BIBO.EL ESPECTADOR por los encuentros ALMA DE LA TIERRA.
- Premio Vida y Obra otorgado por la Universidad Jorge Tadeo Lozano, 2019.

Conmemoración de los 25 años de la Facultad de Diseño Gráfico.

1998. Muestra colectiva.

VI Congreso de Publicidad. Centro de convenciones, Cartagena.

2001. Muestra Individual. “NEONADA”. Centro de Arte y Cultura.

Universidad Jorge Tadeo Lozano.

2014. Muestra colectiva. CREAM.T. Museo de Artes Visuales.

Universidad Jorge Tadeo Lozano.

2016. Muestra Individual. “TRAZOS DE LUZ”Guernica y 9 obras.

Galería Lamazone. Bogotá.

2017. Muestra individual. Guernica. Embajada de España. Centro Cultural y educativo “REYES CATOLICOS”

2018. Muestra Individual. Guernica y 8 obras. Centro cultural Club el Nogal. Bogotá.

PAR
TICIPA
CION (ES)
OTRAS

19 FII 2020

3

Paisajes Sonoros

Dylan Cote & Pierre Lafanechère



Performance audiovisuelle réalisée avec Incogito.
30 minutes. Earthsatz possède aussi une version exposable (tirages + vidéo).

Scruter la planète en référençant chacune de ses facettes, c'est chercher à l'épuiser, tout dire d'elle, désenchanter l'idée d'un ailleurs inconnu en la remplaçant par une vision rationnelle et immuable. Google Earth est un projet à la fois infini et imparfait: faire tenir le monde dans un smartphone, ce n'est pas seulement le regarder comme un objet d'étude scientifique, c'est aussi le compacter. L'image est peu précise, les volumes sont altérés, la ville est silencieuse, les voitures statiques, la vie inexistante. «Tenez le monde entier dans vos mains»: un drôle de slogan pour une étrange vision du monde.

Pourtant, le monde raconté par Google Earth reste intrigant. Les imperfections de ses formes, les défauts de ses textures et la froideur de cette représentation constitue les attributs d'un univers nouveau, hybride, relevant davantage de la fiction algorithmique que de

notre réalité tangible. Earthsatz cherche à amplifier la poésie froide et angoissante générée par ce « monde de poche » où les pixels ont remplacé les particules.

L'enjeu est de parvenir à contempler cet espace pour qu'il est : un univers fictif singeant le nôtre tout en développant sa propre autonomie, sa propre logique, sa propre physique. En scannant à notre tour une partie du monde généré par les scans de Google, nous ajoutons une couche de pertes d'information, une compression plus grande et donc une amplification de ses caractéristiques fantastiques.

Earthsatz propose alors une balade dans ce troisième monde dont les aspects fictionnels, artificiels et irrationnels sont célébrés au travers d'une mise en lumière de ses aberration et d'une dégradation progressive de ses formes. Ces paysages tourmentés se prolongent dans des sonorités sombres et pesantes, bande son d'un univers synthétique en décomposition, rugissements d'une mise en équation planétaire.

Tele-Espacios VII (2020)



Tele-Espacios-Activos (TEA) plantea la producción y realización de un serie de performances telemáticos en el que ensambles de distintos participantes, distribuidos en diversos lugares geográficos, aportan, plantean y desarrollan obras colaborativas. Cada obra parte de elementos de interacción en vivo, donde confluyen expresiones sonoras, musicales, visuales corporales y manipulación de vídeo en vivo.

Para este año (2020) TEA7 propone la realización de 5 obras telemáticas en formato de performances audiovisuales.

1. Movement

Un reto sonoro a partir de la gráfica en movimiento que va marcando la ruta de los instrumentistas, los cuales interactúan a través de Iannix y responden al promedio de latencia entre los sonidos generados por los triggers, las curvas y los cursores en el espacio sonoro y la información visual.

Michael Dessen, trombone (Irvine, CA)
Juan David Rubio, percusión (San Diego, CA)
Santiago Botero, contrabajo (Bogotá, Colombia)
Oscar “Tata” Ceballos, guitarra (Manizales, Colombia)
Victor Castro L. BCI y visuales (Armenia, Colombia)
Hector F. Torres Composición (Manizales, Colombia)

2. Social latency

¿Cuánto tiempo tardará en volver la ciudad como la conocemos?

¿Será un cambio o solo un retorno?

Improvisación telemática a dueto.

Michael Dessen, trombone (Irvine, CA)
Oscar “Tata” Ceballos, guitarra (Manizales, Colombia)
Mario Valencia G, visuales (Manizales, Colombia)

3. Uru/Arama

Una obra de creación pautada en tiempo real entre California, USA y Colombia.

Juliana Gaona Villamizar, oboe y corno inglés (San Diego, CA)
Michael Dessen, trombone (Irvine, CA)
Juan David Rubio, percusión (San Diego, CA)
Santiago Botero, contrabajo (Bogotá, Colombia)
Mario Valencia G, Visuales (Manizales, Colombia)

4. Life Signs

Lo sonoro es activo y generativo. Los sonidos son verbos. Como toda creación, el sonido no es comparable. Por lo tanto, no puede existir una ciencia del sonido, sólo sensaciones... intuiciones... misterios... Murray Schafer

Kasey Pocius (Concordia, Canada)
Gabrielle Couillard (Concordia, Canada)
Gustavo A. Fernández hincapié (Armenia, Colombia)
Juan Camilo Betancur (Armenia, Colombia)
Oscar “Tata” Ceballos (Manizales, Colombia)

5. On line Times

Una reflexión sonora de las condiciones actuales del mundo, la sociedad, la cultura y los artistas. ¿Un mundo en confinamiento que aún reclama un arte libre o libertad en el arte?

Duo: “Hijos de distinta madre”
Fede Ragessi (Córdoba, Argentina)
Franco Pellini (Córdoba, Argentina)
Oscar “Tata” Ceballos (Manizales, Colombia)

Notas al programa

Semillero DI2

Hijos De Distinta Madre

Nace como un proyecto de exploración sonora e improvisación con todo objeto que sea factible de sonar, percutir, rozar, frotar, amplificar y deformar. Estos son los elementos que movilizan el mundo sonoro que el dúo se dedica a construir. Conformado en diversos intentos con el objetivo de grabar un disco, de idear series animadas en documentos compartidos y filmar una película sin sentido. Siempre separados pero siempre juntos.

Hasta ahora grabaron dos discos.

Dirección General

Mario Valencia G, (Manizales, Colombia) - Profesor universidad de Caldas

Oscar “Tata” Ceballos (Manizales, Colombia)

Michael Dessen (Irvine, CA)



Homotecia

Ricardo Dal Farra

“Homotecia” (1992) es una obra mixta (para instrumento/s acústico/s + sonidos pregrabados) compuesta por Ricardo Dal Farra originalmente en 1992, y revisada luego en varias oportunidades para su interpretación con diferentes combinaciones instrumentales.

La grabación presenta un complejo entretejido contrapuntístico estructurado sobre una obsesiva base rítmica en semicorcheas. A esta aparente rigidez se suma la flexibilidad del instrumento acústico, el que desde su aparente libertad al comienzo de la pieza, va perdiendo en parte su independencia para sumergirse en una acción cada vez más coherente y coordinada con el material sonoro grabado.

“Homotecia” fue creada a partir de un sistema algorítmico desarrollado mediante un ordenador. En una primera etapa, la computadora se empleó para producir y estructurar el material musical básico a través de un programa de composición algorítmica. Más tarde se utilizó para la edición de los eventos. Y finalmente, también se usó para extraer y convertir - de manera automática - una de las líneas o voces que componen el contrapunto registrado en la grabación, a la notación musical tradicional (en pentagrama). Esto último resultó en la partitura que sirve de guía para la interpretación con el instrumento acústico.

El flautista debe seguir un conjunto de reglas que guíen la interpretación, desde la independencia con respecto a la parte pregrabada en un comienzo, pasando por la adaptación e integración gradual con ella, hasta llegar a una relación estrecha de colaboración entre las partes.

La palabra homotecia viene de: de homos: semejante, y thiténai: colocar, disponer / relación existente entre dos sistemas de puntos de tal modo dispuestos, que cada 2 de una serie estén en línea recta, tengan un centro común, y sus distancias al centro estén en una razón constante.

La libertad está en la base misma de esta pieza. La libertad en un contexto creativo, donde las responsabilidades fundamentales del intérprete establecen el marco para abordar una compleja y rica fase final. Los

conceptos musicales desarrollados por el instrumento acústico se inspiran en células, frases e ideas provenientes de la parte electrónica pregrabada, dando forma - progresivamente - a un sistema de vida (música) de coexistencia responsable, y por ende, flexible pero a la vez equilibrado y coordinado.

La versión para flauta de “Homotecia”; fue revisada en 2020, a partir del original para bandoneón y sonidos pregrabados.

Stephanie Castonguay

Elettronica Povera

Stephanie Castonguay

2018

Sound performance

The video has been produced as part of the PDS-SESSIONS.org by perte de signal

Description of the work

Elettronica Povera is the listening of the electromagnetic field from discarded electronics, such as small fans, circuit-bended toys, a ready-made scanner head. Through the phenomenon of induction, it is possible to amplify the sound of electric currents, revealing hidden resonances, impulses and glitches, otherwise inaudible.

A short bio of the artist

Driven by experimentation, Castonguay investigates electronic audio circuitry as a physical process and phenomenon that leaves a palpable, audible trace. Her approach to sound and DIY electronics is playful, practical and organic: she disassembles and repurposes small, obsolete, barely audible machines to reveal the resonance, glitches and random sounds unexpectedly hidden within. Her work has been presented in Montreal and abroad, such as the Festival International Montréal/Nouvelles Musiques, Biennale Internationale d'Art Numérique, Perte de Signal, Eastern Bloc, Fondation Molinari, Centre Fokal (HT), STEIM (NL). She has performed in various festivals such as Sight & Sound, PirateBlocRadio, Ibrida Pluri, Printemps Numériques, Metarythmes, Instruments Make Play (NL), Code d'Accès, Tsonami Sound Art Festival (CL), MUTEK, Espacio Fundación Telefónica (PE), Lux Magna and Suoni per il Popolo. She is a member of the artist center Perte de Signal. www.stephaniecastonguay.com

Oriente

ORIENTE es un performance audiovisual en vivo, que se constituye en el primer trabajo del dúo del mismo nombre, conformado en las visuales por Steve Montenegro, AKA AntipodaVJ, (Col) y Santiago Barboza, AKA SanTsan, (Arg) en la música.

Esta obra es una experiencia inmersiva donde el espectador disfruta de un viaje hacia el concepto de *ORIENTE*, que aborda lo seductor, hipnótico, sórdido, invasivo, así como lo espiritual, la luz, la fuerza. Es un diálogo que transmuta entre lo análogo y lo digital, entre la forma y la experimentación libre.

ORIENTE usa como lienzo para las piezas audiovisuales la arquitectura del espacio, combinando animaciones, videos, programación de software, ilustraciones y collages de TV con texturas sonoras de la electrónica, world music, noise, jazz y paisajes sonoros. Las particularidades del lugar inciden en el performance de la obra haciendo que cada presentación sea única.

A través de la síntesis, la codificación y el procesamiento en tiempo real se busca que el público entre en una dimensión donde el audiovisual y la atención confluyen en la narrativa de diversos viajes, procurando el encuentro en lugares remotos.

Origo

Performance audiovisual por Milton Riaño

Origo (Live Act) es una composición audiovisual creada a partir de la visualización / exploración geográfica en tiempo real de espacios físicos y virtuales. Estos espacios son recorridos por medio de un cuerpo que puede desplazarse en su interior y que se convierte en el punto de origen del acto de creación.

El movimiento y el rango de actividad de este cuerpo genera secuencias sonoras previamente estudiadas, a partir de las cuales se crea una composición de música experimental inspirada en los sentimientos / relaciones que los espacios albergan para el cuerpo y las conexiones que estos generan con su origen. El Live Act emplea una aplicación (software) y un instrumento de visualización de información geográfica y síntesis sonora controlados en tiempo real por el artista y desarrollados como parte de su proyecto de investigación-creación en arte y tecnología en la Universidad de Montreal, Canadá.

Quinini

Autores: *Juan Sebastián Torres Campos*, Maestro en Música con énfasis en ingeniería de sonido Universidad el Bosque, **Pablo Mauricio Guchuvo Monroy**, Maestro en artes musicales con énfasis en composición y arreglos Universidad Francisco José de Caldas ASAB.

Live act a partir del uso de hardware. La obra consta de una sucesión de ideas musicales desarrolladas bajo las posibilidades creativas y limitaciones de los secuenciadores Korg Electribe EMX y ESX. Las ideas o piezas musicales toman forma a partir de un proceso de escritura en el secuenciador e improvisación. Sobre el material secuenciado se moldean las características tímbricas de percusiones y melodías en los motores de síntesis digital propios de los electribes y en sintetizadores modulares. El sistema modular recibe información musical a través de mensajes MIDI de los secuenciadores y de esto se moldean las características tímbricas ya en un entorno completamente análogo. el electribe EMX se encarga de disparar y procesar muestras de percusiones sintetizadores muestreados y voces ancestrales. El sistema modular fue ensamblado artesanalmente y contiene dos subsistemas: una máquina de ritmos basada en un secuenciador topográfico y una voz de síntesis sustractiva. Por otra parte el resultado sonoro global está dado principalmente por un alto grado de improvisación el cual afecta el proceso creativo en sus diferentes etapas, hasta desembocar en un mar de sonidos vivos, latentes, a merced de la sensibilidad de los intérpretes de manera espontánea.

Michela Pelusio

Vibrations

Live talk by Michela Pelusio

In this live talk, Michela Pelusio will discuss her work *SpaceTime Helix*, which focuses on physical and natural phenomena to stimulate the observation and the perception of our inner and outer space. Her work is a metaphor for the return to the root of things, and to the simplicity and the complexity of the macro and microcosmos, the internal and external space, the architecture of the mind and the architecture of nature. Everything is a vibration.

Historically this research goes back as far as Pythagoras, who combined his philosophic discoveries in musical theory and mathematics. More recently Quantum mechanics is a theory of waves and vibrations. Quantum mechanics has profound philosophical implications and may spur new artistic methods and visions. In Quantum mechanics, the energy levels of a particle are standing (quantum mechanical) waves. In String theory particles themselves are strings in many space-time dimensions and the different types of particles are the different standing waves. String theory is an attempt to understand the origin of the universe. Why do we have these types of particles and not others, what is space-time?

SpaceTime Helix

Performance - real-time optoacoustic instrument by Michela Pelusio

SpaceTime Helix is an audiovisual performance with a giant spinning standing wave in a white string, forming a large helicoid up to the ceiling. The helix surface is bright and transparent, with waves running over it, disappearing into the future, more and more distant in space-time. With this work, I wanted to explore helical symmetries and infinity, frequencies and geometry, elementary particles and quantum physics, sonic visions and perceptions. *SpaceTime Helix*'s performance is like a play with elementary physics and particles. In my work, I often play with physical and natural phenomena which stimulate the observation and the perception of our inner and outer space.

The standing wave, a resonance in a string, is everywhere in nature in ancient science and in modern science. 2500 years ago Pythagoras invented the musical scale of frequencies and predicted that stars and planets move as in harmonic oscillation. He called it "Harmony of the Spheres". Quantum mechanics is a theory from about 100 years ago, and in quantum mechanics, the standing waves are the energy levels of the particles. String theory is a very recent theory from the 1970s, also called 'the theory of everything'. In String theory particles themselves are just vibrations in small multidimensional strings. Every harmonic of the string is another type of particle. So standing waves and vibrating strings are really fundamental in our understanding of the world and the universe.

Mutek Montreal wrote the following about *SpaceTime Helix*: "Quantum physics meets audiovisual experimentation in Michela's performances and installations: interactive creations that bend space, light, matter, and sound into malleable immersive environments..."

<http://www.mutek.org/en/montreal/2017/artists/9224-michela-pelusio-glenn-vervliet>

Arai Tatsuru

“QUANTUM-TON” from Hyper Serial Music for
Sound/Visual

Performance

Sound Visual performance QUANTUM-TON is a 3rd chapter of his Hyper Serial Music project/series. The project expands on the history of serialism – an important 20th century method of music composition used by Arnold Schönberg, Karlheinz Stockhausen and Pierre Boulez, among others – by incorporating new technologies and new perspectives, including artificial intelligence. In the history of music technology, Hyper-Serial-Music will add innovation to the principle of Serialism three-point: “structural”, “complex” and “noisy”. These sounds are on the boundaries of the limits of human auditory perception, cognition. Evolution from past works. In this work Tatsuru developed and evolved into more complex and higher quality result, unfolding the relation between Sound and Quantum energy as like Quantum Science. And the relation itself constructs the Dramaturgy. By means of algorithmic simulation, principles designing the audiovisual substance are correlated directly on showing the physical side of Universe through human perception.

PAR/
TICIPA
CION (ES)
OTRAS

19 FII 2020

4

**Cine
y digital**

HABITOGRAFÍA

Colombia

2020 – 10 min. – Animación clásica

Estreno nacional

Director Mónica Bravo y Miguel Bohórquez | **Productor** / **Producer** Diana Cadavid, Harold Ospina, Mónica Bravo y Miguel Bohórquez, | **Guión / Screenplay** Mónica Bravo y Miguel Bohórquez | **Editor** Mónica Bravo | **Animación** Mónica Bravo, Melissa Bolaños y Carlos Santa Miguel Bohórquez

Un lugar donde siempre pasa lo mismo, nunca pasa nada, solo pasa el tiempo. Una y otra vez, como un eterno retorno, cada personaje habita la ciudad con su vida diaria. Esta coralidad configura un paisaje urbano estable y caótico donde todas las pequeñas cosas pasan simultáneamente y no sabemos bien hacia dónde mirar.

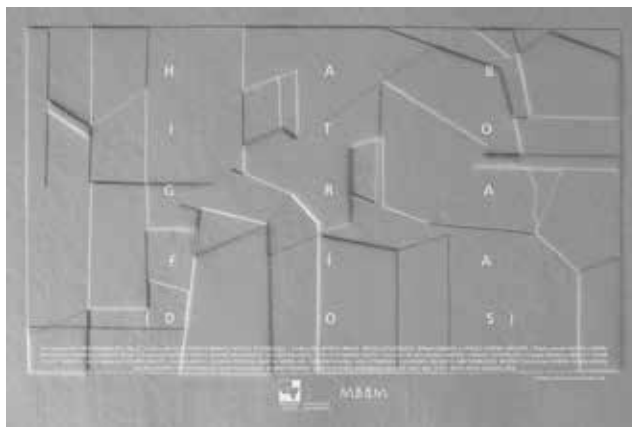
BIO DIRECTOR

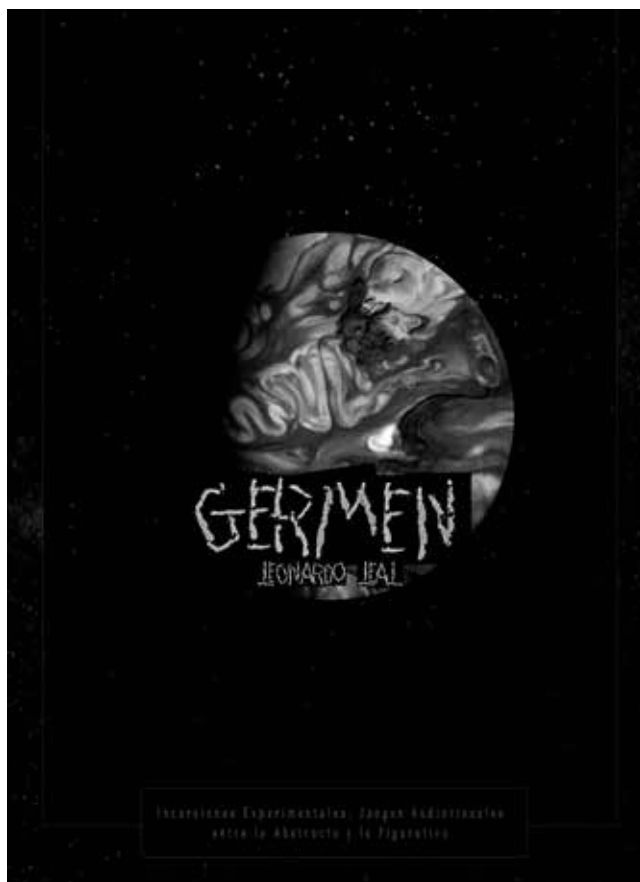
Mónica Bravo Pedrosa

Directora de cine graduada de Comunicación Social de la Universidad del Valle con una maestría en dirección de cine de la London Film School, UK. Su trabajo incluye: “Invisible Tracks”, “I wouldn’t sit next to myself”, “How to kiss a dead girl”, “The Taste in Our Tongues”, entre otros. Sus películas y proyectos han sido seleccionados en festivales nacionales e internacionales como Clermont-Ferrand, Premier Plans Festival d’Angers, Bratislava Film Festival y la Fabrique des Cinemas du Monde, entre otros.

Miguel Bohórquez

Diseñador gráfico graduado del Instituto Departamental de Bellas Artes y animador. Es doctor de la Universidad de Buenos Aires. Profesor nombrado de la Universidad del Valle. Dentro de sus películas se incluyen “Rutina” y “El cojito” emitidas por Wired.com; “Sonidos de barro”, “CicloM” y “Orígem”, seleccionada en festivales como Clermont Ferrand, FICCALI, CineToro, entre otros.





GERMEN

Colombia

2020 – 11 min. – Digital blanco y negro

Estreno mundial

Director Leonardo Leal | **Productor / Producer** Leonardo Leal | **Guión / Screenplay** Leonardo Leal | **Editor** Leonardo Leal | **Fotografía / Photography** Leonardo Leal

La naturaleza se comporta de formas extrañas y lo que se ve, al mismo tiempo, no puede verse con claridad. El ruido conduce el film como el flujo de un río oscuro y, a veces, rasga con su potencia el montaje como si fuera una hoja de papel. El experimento en realidad un juego no tan inocente. Entre lo abstracto y lo figurativo, lo armónico y el ruido, la película nos confronta antes de darnos respuesta: ¿qué puede aflorar de contemplar la materia fílmica?

BIO DIRECTOR

Leonardo Leal

Nació en Bogotá en 1989. Es Ingeniero de Sonido egresado de la Universidad de San Buenaventura de Bogotá y Magister en Creación Audiovisual egresado de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá. Se interesa en formatos experimentales del audiovisual, el videoarte, la creación sonora y el arte sonoro.



LA TORRE

Colombia / México

2017 – 78 min. – Digital

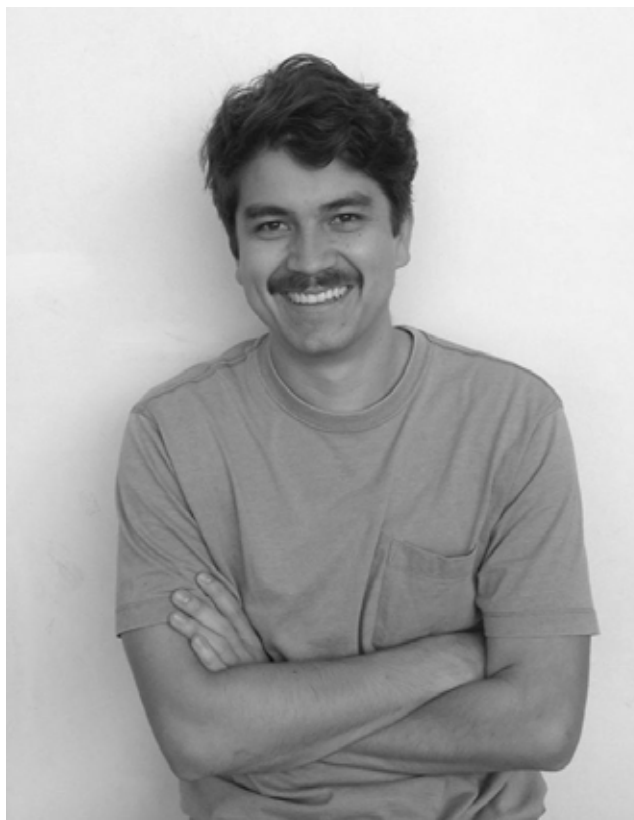
Idioma / Language Español | **Director** Sebastián Múnera | **Productor / Producer** Augusto Sandino y Santiago García | **Guión / Screenplay** Sebastián Múnera | **Editor** Rodrigo Ramos | **Fotografía** Esteban Valencia | **Reparto / Cast** Jorge Ortiz, Gloria González, Neyder Gallego

Tras las estanterías inmóviles que componen el archivo fotográfico más grande del país, una pared se derrumba para la remodelación de la Biblioteca Pública Piloto de Medellín. Tres personajes revelan, limpian y construyen como fantasmagorías entre los pasillos polvosos. La música épica y un aire teatral intervienen sus oficios cotidianos mientras una fotografía se va revelando: los escombros del mismo edificio tras la explosión de una bomba en 2004. Preservar y destruir conviven en el hacer de la memoria. La ópera prima del artista Sebastián Múnera, en deleitante blanco y negro y un poco de color, nos propone un laberinto poético –quizás una torre de Babel– en cuyas sin-salidas no caben los significados sino una perpetua intriga.

BIO DIRECTOR

Sebastián Múnera

Artista y cineasta colombiano. Es magíster en Artes Plásticas de la Universidad Nacional de Colombia – Sede Medellín. Su trabajo se destaca por la exploración de diferentes medios: desde películas e instalaciones, hasta intervenciones arquitectónicas y publicaciones editoriales. Su trabajo ha sido exhibido en museos y festivales de cine.



LA ÚLTIMA MARCHA

Argentina / Colombia

2019 – 26 min. – Digital

Idioma / Language Español | **Director** Jhon Martínez e Ivo Aichenbaum | **Productor / Producer** Agustina Pérez, Ivo Aichenbaum y Carolina Zárate | **Fotografía** Jhon Martínez e Ivo Aichenbaum | **Reparto / Cast** Jhon Martínez

No es un día cualquiera, ahora John dispara la cámara y no el fusil. Ahora apunta no al enemigo, sino a sus compañeros con quienes marcha hacia la inminente dejación de las armas. Jhon retrata el último día de las FARC como ningún otro fotógrafo podría, como un combatiente: desde la intimidad y la camaradería. Al disparar el obturador, reconoce las expresiones intranquilas de esos rostros familiares y entiende en cada uno los pormenores melancólicos de su despedida. Unos de civil y otros camuflados, marchan juntos en intervalos hacia un futuro incierto. Esta película, galardonada en Mar del Plata, es una propuesta renovadora sobre cómo construir memoria en un tiempo digital y que, finalmente, nos invita a dar no solo la voz, sino también la cámara.



BIO DIRECTOR

Jhon Martínez

Ingresó a las FARC en 2007 donde se desempeñó como jefe de escuadra y secretario político. En el marco de los acuerdos de paz recibió capacitaciones en diseño y fotografía para ejercer la corresponsalia territorial de Nueva Colombia Noticias. Conformó el equipo de comunicación de el Espacio Territorial de Capacitación y Reincorporación de Ituango en la vereda de Santa Lucía (Antioquia). Actualmente conforma la cooperativa Café Paramillo.

Ivo Aichenbaum

Diseñador de Imagen y Sonido de la Universidad de Buenos Aires. Recibió distintas becas en artes visuales. Sus largometrajes “La parte automática” y “Cabeza de ratón”, fueron estrenados en el BAFICI. Desde 2010 expone video, fotografía e instalaciones en galerías, espacios autogestivos y museos. Junto a la fotógrafa Soledad Manrique, co-dirigió su tercer largometraje “Formosa”. La investigación visual en torno al proyecto Diario Internacional resultó ganadora de la Bienal de Arte Joven de Buenos Aires 2017 y fue seleccionada para participar en el 107 Salón Nacional de las Artes Visuales. Es co-director de la productora Fiord Estudio.

NO LO ENCUENTRO

Colombia

2020 – 30 min. – Video análogo

Estreno mundial

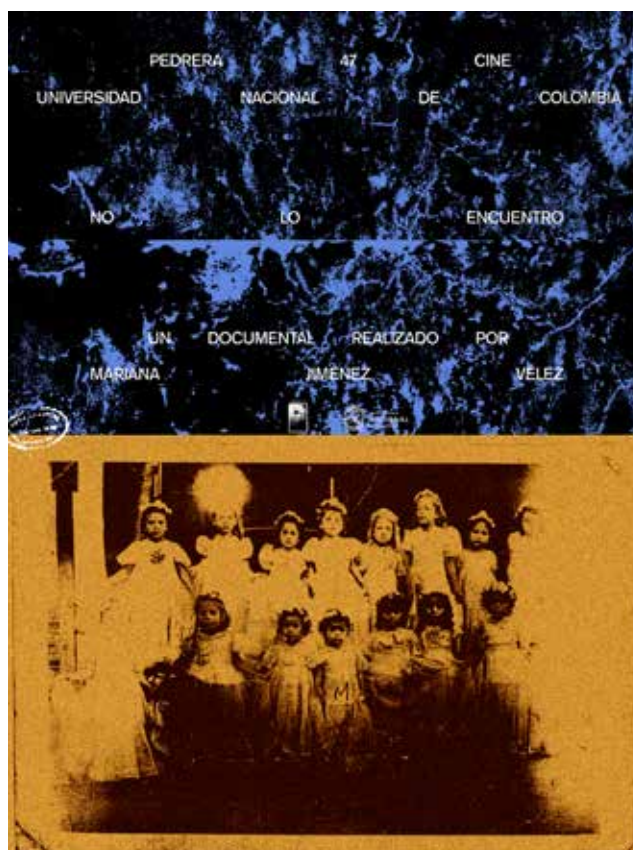
Idioma / Language Español | **Director** Mariana Jiménez Vélez | **Productor / Producer** Mariana Jiménez Vélez, Nelson Mauricio Vásquez | **Guión / Screenplay** n/a | **Editor** Mariana Jiménez Vélez | **Fotografía** Mariana Jiménez Vélez, Nelson Mauricio Vásquez | **Reparto / Cast** Mariana Jiménez, José Hernando Jiménez

Mariana mira los videos de su infancia y, sin poder evocar esos momentos en su memoria, se pregunta a quién pertenecen esos recuerdos y cómo su relato de vida refleja más bien los fragmentos faltantes. ¿Qué diferencia hay entre los recuerdos, los sueños, las invenciones y los videos? Las imágenes de casete parecen objetivas pero ella, en cambio, las encuentra falsas. Los verdaderos recuerdos son borrosos como vistos a través de una ventana: voces avejentadas y paredes de ladrillo. Sumergida en el olvido, Mariana busca respuestas en el bosque, el espejo y el defecto, pero aún así no encuentra el recuerdo perdido.

BIO DIRECTOR

Mariana Jiménez Vélez

Directora de documental de ensayo y video experimental nacida en Manizales. Egresada de Cine y Televisión de la Universidad Nacional de Colombia. Dirigió el documental “Amante(s)” (2017), que fue seleccionado dentro de la sección no competitiva Panorama Nacional del Festival de Cine Corto de Popayán en 2018, dentro de la selección Cortometraje Nacional Experimental del Festival Universitario de Cine Equinoxio en 2019 y estuvo seleccionado dentro de la Selección oficial del Bogotá Experimental Film Festival / CineAutopsia en 2019. Ha realizado también los videos “Rosebud” (2017), “Escafandra” (2017) y “Querido Imparable” (2018).





NO SOMOS LOS MISMOS

Colombia

2019 – 16 min. – Animación digital y otros

Idioma / Language Español | **Director** Mariana Rubio, Andrés Santacruz y Danny Mauricio Londoño | **Productor / Producer** Mariana Rubio, Andrés Santacruz y Danny Mauricio Londoño | **Guión / Screenplay** Mariana Rubio, Andrés Santacruz y Danny Mauricio Londoño | **Editor** Mariana Rubio, Andrés Santacruz y Danny Mauricio Londoño | **Fotografía** Mariana Rubio, Andrés Santacruz y Danny Mauricio Londoño

¿Qué es eso a lo que se llama colombianidad? ¿De dónde viene? Un collage de discursos hegemónicos e imágenes malogradas de nuestro folclorismo, intenta dar una respuesta que revela más rupturas que caminos. A las voces de quienes han ocupado los medios y el poder, se contraponen el silencio del pensamiento crítico y la memoria que ofrecen una respuesta polisémica a nuestra identidad. La película demuestra cómo la historia nacional cambió el devenir de estos pueblos y, aún así, cómo ocupamos un territorio multicultural donde difícilmente puede decirse que seamos los mismos.

BIO DIRECTOR

Colectivo eRRata

Errata es un colectivo formado en 2019 por Mariana Rubio, Danny Mauricio y Andrés Santacruz que vienen de las artes visuales, la literatura y el cine documental, respectivamente. El colectivo busca la producción de piezas audiovisuales o artísticas que problematicen las narrativas convencionales y unívocas de términos como la identidad, el lenguaje, el territorio y los signos, partiendo de la experimentación formal y conceptual. Errata quiere explorar las dinámicas de comunicación, de poder, de pertenencia, para ahondar en nuestra identidad y nuestro contexto específico, inscrito siempre en una sociedad particular.

OVNIS: LA FURIA DE LO REAL

Cuba / Colombia

2019 – 7 min. – Digital

Idioma / Language Español | **Director** Camilo Montoya Grajales | **Productor / Producer** Daryl Valdez, Escuela Internacional de Cine y Televisión | **Editor** Juan Llapur | **Fotografía** Camilo Montoya Grajales | **Reparto / Cast** Enrique Polaco, Ángela Gómez, Vladimir Gómez y Rubén Martínez

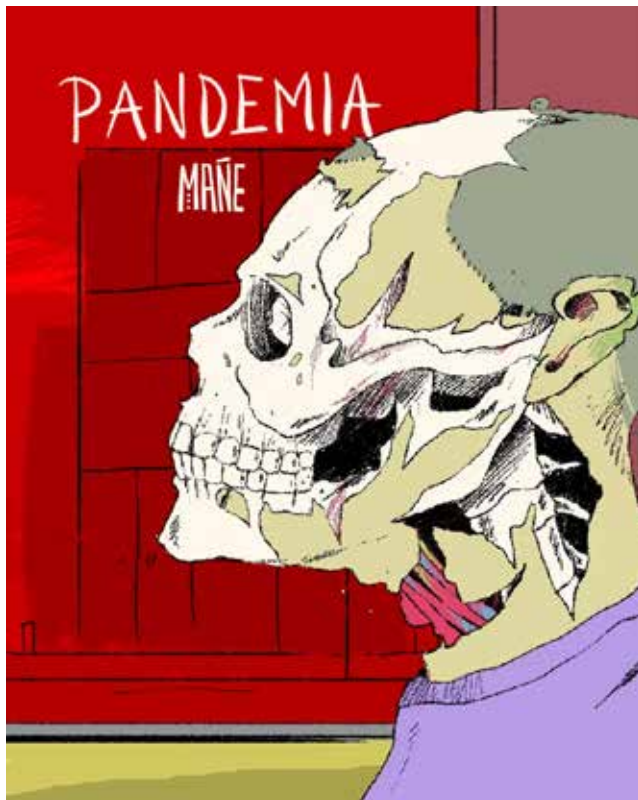
La revolución de Fidel Castro dejó un cierto escepticismo en la Sierra Maestra, Cuba. Planteando la existencia de una presencia extraterrestre, se ahonda en el cotidiano de la región y la ausencia de creencias propias. Así como La guerra de los mundos, este cortometraje demuestra la capacidad del documental de inventar la realidad.

BIO DIRECTOR

Camilo Montoya Grajales

Director y productor de cine nacido en Manizales. Actualmente cursa su segundo año en la Escuela Internacional de Cine y TV en San Antonio de los Baños (Cuba) en la especialidad de televisión y nuevos medios. Fundador de la productora MARS, que trabaja en proyectos de audiovisual expandido. Actualmente dirige una serie experimental para internet y un documental en Guamal (Colombia).





PANDEMIA

Colombia

2019 – 1 min. – Animación digital

Idioma / Language Español | **Director** Manuel García Plata | **Productor / Producer** Manuel García Plata | **Guión / Screenplay** Manuel García Plata | **Animador** Manuel García Plata

Pandemia proviene del vocablo griego pandêmon nosêma que significa: enfermedad de todo un pueblo ¿De qué adolece nuestra sociedad? ¿Sobretudo hoy, llegaremos a percatarnos de nuestra realidad?

BIO DIRECTOR

Manuel García Plata

Diseñador gráfico, animador e ilustrador de Bucaramanga, Colombia.



ruta 60

Colombia

2018 – 26 min. – Digital

Idioma / Language Español | **Director** Wilson Arango | **Productor / Producer** Wilson Arango, Edna Juliet Sierra | **Guión / Screenplay** Wilson Arango, Edna Juliet Sierra | Editor Wilson Arango | **Fotografía** David Horacio Montoya | **Reparto / Cast** Ramiro Jesús Peláez, Humberto Elías Mazo, Daniel Felipe Salazar, Alirio Antonio Yepes e Yxnardo Ardila

En los noventas, la Ruta 60 que conecta a Medellín y Bogotá fue un escenario de terror y muerte. El material de archivo nos hace sentir la distopía: kilómetros de carros quemados y una escenificación burlesca de una matanza. Aún cuando las cosas han cambiado, el miedo sigue presente entre la población y los hechos más atroces permanecen ocultos. El documental emprende un recorrido hilando la memoria de quienes vivieron el conflicto armado al pie de la carretera y se atrevieron a regresar.

BIO DIRECTOR

Wilson Arango

Magister en Cine Documental (Universidad del Cine, Argentina) y Magíster en Arte. Director y productor de Animal Films. Se ha desempeñado como docente e investigador en diversas universidades en Medellín, Colombia. Su cortometraje “La madre de las madres” (14 min, 2016) se estrenó mundialmente en la competencia oficial del 31º Festival Internacional de cine de Mar del Plata. “Ruta 60” ganó mejor cortometraje en el Festival de Cine de Cali y se estrenó en el Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano en la Habana. Con su obra en artes visuales ha participado en diversas exposiciones a nivel nacional destacándose: ESCUCHAR, GUARDAR, ABRAZAR (Museo Casa de la memoria, Medellín 2016), VARTEX III Tercera Muestra de Video arte y Experimental. (MAMM 2015) con los proyectos de video arte; “A-flora”, IMAGINARIOS (Museo de Antioquia 2014). CONFLICTO EN ALTA RESOLUCION (Museo Nacional de Memoria Histórica, Bogotá 2013) con la obra VESTIGIOS EN LA MEMORIA DEL RIO, proyecto ganador de la convocatoria “Conflicto en Alta Resolución. Y 4 MIRADAS (Casa tres patios, Medellín 2007).





SAVAGE

Colombia

2020 – 4 min. – 16mm

Estreno mundial

Director David Quiroz, Diego Blanco, Ángela Gómez y Fabián Hernández | **Productor / Producer** David Quiroz, Diego Blanco, Ángela Gómez y Fabián Hernández | **Guión / Screenplay** David Quiroz, Diego Blanco, Ángela Gómez y Fabián Hernández | **Editor** David Quiroz | **Fotografía** David Horacio Montoya

La civilización se ha construido intentando darle orden a la naturaleza. Pero hay un poder que se revela tanto adentro como afuera, que presagia con tumbar muros y casas. Atravesada por la organicidad del material fílmico, este cortometraje nos recuerda que las cosas vuelven a su estado original, al tiempo salvaje.

BIO DIRECTOR

David Quiroz

Estudió comunicación social y periodismo en la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín y se graduó de la maestría en Escritura Audiovisual de la Universidad del Magdalena. Actualmente es socio de Árbol Visual SAS. Entre sus proyectos de ficción se destacan los cortometrajes El Saco 1948, proyecto ganador del Estimulo por Concurso del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico y Raíz, seleccionado en diferentes festivales nacionales e internacionales. Su trayectoria documental incluye cortometrajes como Ciudad Invisible y Sembradora, realizados para el Museo Casa de la Memoria de Medellín. Y, Las Escaleras, realizado durante la maratón de realización documental del DocsMX y merecedor del premio del público durante la competencia. En 2019 fue beneficiario de la beca BRICC del British Council de Colombia y realizó estudios para el fortalecimiento de las industrias creativas en la Anglia Ruskin University de Cambridge.

Ángela Gómez (Directora)

Comunicadora social de la Universidad del Valle con énfasis en realización audiovisual. Realizó el Máster en Teoría y Práctica del Documental Creativo de la Universidad Autónoma de Barcelona. Directora y productora de Voces por el Cauca (2011), El camino del corazón (2012), Des-generados (2013) y Reconocer (2018), cortometrajes que han obtenido premios y reconocimientos en festivales de cine y video a nivel nacional e internacional. Productora de Solos, documental interactivo de la Universidad Autónoma de Barcelona. Desde el 2012 colabora con interDoc, plataforma para la investigación y difusión del cine de no ficción interactiva en Barcelona-España. Se ha desempeñado como docente en au-



audiovisual y tecnologías digitales en la Universidad del Valle y la Universidad Icesi.

Diego Blanco (Director)

Comunicador Social de la Universidad de Boyacá (UB). Dirige la productora cinematográfica Tchunza Films S.A.S. Realizó los documentales Cine de, en y para Boyacá (2014), y PANico del 67 (2015). Produce, escribe y dirige su primer corto documental El Higo (2015). Funda y dirige la productora cinematográfica Tchunza Films S.A.S. Fue director artístico y artista formador de la Escuela de Cine Infantil y Juvenil La Pirinola Fílmica. Recibe el estímulo para producción de cortometraje de la carpeta de procesos artísticos y culturales ciudad de Tunja en 2018 y lleva a cabo el proyecto Relatos Urbanos, el cual está en etapa de postproducción. Es sonido directo en el cortometraje: La Guaca – 2019, y ese mismo año es ganador de una beca BRICC de estudios en inglés y cinematografía en Cambridge, Inglaterra por parte del British Council y el ICETEX.

Fabián Hernández (Director)

Director y asistente de dirección. Ha escrito y dirigido los cortometrajes: Mala mañana (2015) Tras la montaña (2016) seleccionados en varios festivales en el mundo, y Golpe y censura (2018) Los Mártires (2019), en post producción. Ha sido profesor de Cine en colegios públicos del distrito CLAN, y realizador audiovisual para IDARTES proyecto AIPI y para la Universidad Nacional. Actualmente se encuentra trabajando en su proyecto de largometraje Un varón.



SOUR LAKE

Colombia / Ecuador

2019 – 15 min. – Digital

Director Andrés Dávila Argoty | **Productor / Producer** Andrés Dávila Argoty | **Investigación / Research** Andrés Dávila Argoty | **Editor** Andrés Dávila Argoty | **Fotografía** Diego Falconi | **Reparto / Cast** Ana Ludy Pérez, Pablo Chindoy y Donald Moncayo

Inspirada en el nombre de una ciudad petrolera de Texas, Sour Lake fue el nombre dado por la Texaco en los años sesenta a una pequeña ciudad refundida en la selva ecuatoriana, conocida en español como Lago Agrio. En este nombre subyace el entramado que construye la película: desde los alrededores de esta ciudad hasta Los Andes colombianos, donde la vegetación de la selva se fusiona con las montañas. Estos emplazamientos geográficos, interrelacionados entre sí desde hace siglos, están atravesados por numerosas problemáticas económicas, ecológicas, políticas y territoriales. Retratos en movimiento integran una última pregunta por la relación de estos territorios con los cuerpos de que lo habitan.

BIO DIRECTOR

Andrés Dávila

Andrés Dávila es un realizador colombiano. En el 2013 obtiene un máster en Cine y Estudios audiovisuales en la Universidad Sorbonne Nouvelle. Actualmente vive en Ecuador.



TANGIBLE

Colombia

2017 – 16 min. – Animación digital y otros

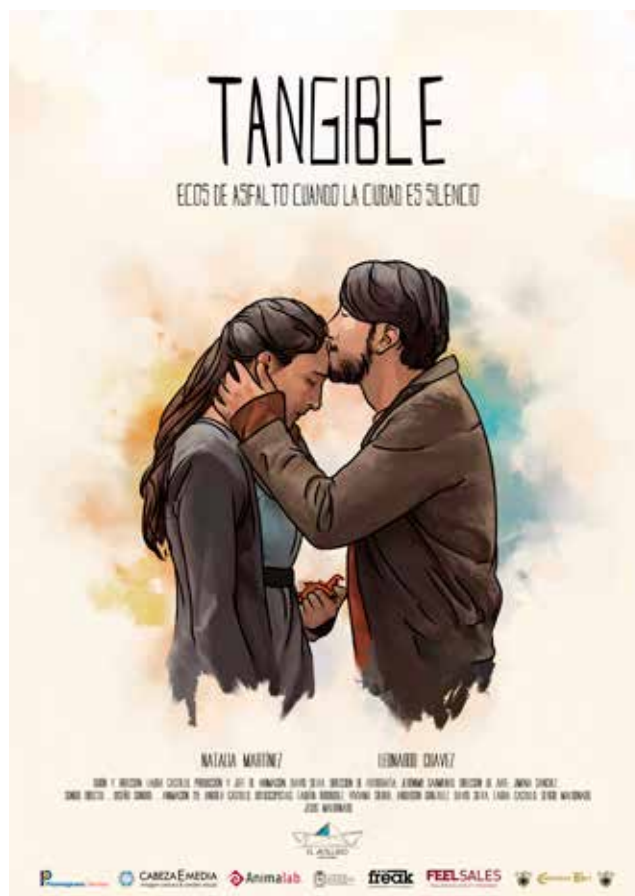
Idioma / Language Español | **Director** Laura Castillo | **Productor / Producer** David Silva | **Guión / Screenplay** Laura Castillo | **Editor** David Silva | **Fotografía** Jerónimo Sarmiento | **Animación** David Silva | **Reparto / Cast** Natalia Ramírez y Leonardo Martínez

Solitario e incompleto, Juan, un hombre joven con una visión singular de la ciudad caótica en que habita, decide sumergirse en ella con el objetivo de encontrar a Ana. Sin embargo, Ana, transformada por las dinámicas ciudadinas rompe con las ilusiones de Juan y sin querer, acaba demostrándole que no es a ella a quién debe buscar.

BIO DIRECTOR

Laura Castillo Beltrán

Productora y directora colombiana egresada de Cine y TV de la Universidad Nacional de Colombia. Ganadora del FDC en 2015, con *Tangible*, su primer corto de animación como directora, el cual fue estrenado en el Festival de Cine Iberoamericano de Huelva; y en 2018 como productora y guionista del cortometraje de ficción *SÍNTOMA*. En 2016 obtuvo la Beca de Idartes para realizar dos cortometrajes, *Decir Adiós* (ficción) y *Ana* (animación). Ganadora de las convocatorias de Nuevos creadores y Nueva Mirada - Ministerio de cultura y Señal Colombia en 2018. Productora ejecutiva de la película *PIROTECNIA*, documental estrenado en el Festival Internacional de Cine de Rotterdam 2019. Productora y cofundadora del colectivo artístico El Astillero producciones.



PAR
TICIPA
CION (ES)
OTRAS

19 FII 2020

5

Puentes Sonoros

El perfume

Composición acústica con algunos sonidos anecdóticos y otros no evocadores, sonidos que aparecen y se desvanecen, que inspiran imágenes y olores, y al mismo tiempo puede que nada. En ocasiones recreamos vagamente un perfume al usarse y a veces los sonidos son solo sonidos sin significados implícitos, contruidos por el mero placer de ser transformados en arte. Atmosferas que se diluyen y se desplazan en el tiempo, que se alargan, sonidos que se granulan y se deslizan sobre resonancias que sostienen la pieza son determinantes en esta composición que además es un intento por trascender las fronteras de lo auditivo evocando imágenes, a lo auditivo inspirado en sensaciones olfativas.

Pilar Martínez

pilarenremenor@hotmail.com

Licenciada en Música de la Universidad de Caldas. Estudió Composición electroacústica en el departamento de Creación Sonora del CRR de Paris con Denis Dufour. Escribió la música para la película Julieta Deriva en 2012 que se estrenó en el festival de Internacional de la Imagen, y la música para la película La Fortaleza de Moscamuerta Producciones. Actualmente es Profesora de Piano en la Universidad de Nariño.

Newen

Newen, vocablo de la lengua mapudungún de los indígenas mapuche de Chile y Argentina, que traduce “fuerza” o “energía”, es una pieza electroacústica compuesta en 2020, y concebida a partir de grabaciones realizadas al sonido de las gaitas (hembra y macho) y de su idiófono acompañante por excelencia, el maracón. La obra consiste en recorrer un espacio-tiempo imaginado a través de un movimiento circular, el cual efectúa los cambios espectrales y morfológicos de las gaitas. La idea de tomar como referencia un desplazamiento circular por el espacio surge de otra palabra del mapudungún asociada al pensamiento de los mapuches: wajontu, que significa el espacio espiritual sobre el que a su vez se ubica el plano material tangible llamado waj mapu, en el que etimológicamente la palabra waj significa “tocar” materialmente e ir a puntos específicos de dicho espacio. De allí que el vocablo waj püle mülei se traduzca como “estar en lugares distintos”. Esta última idea, la del transitar con el sonido en tanto materialidad hacia diferentes puntos de un espacio imaginado, y cómo fruto de esto se generan ciertas situaciones texturales específicas y, por ende, una dramaturgia relacionada con el carácter expresivo del parámetro tímbrico de los sonidos en los diferentes momentos espaciales de la obra, constituyen el concepto central de desarrollo estético y técnico de esta obra.

Andrés Gaona

orchestradores@gmail.com

Andrés Mauricio Gaona Ovalle. Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Facultad de Artes ASAB. Andrés Gaona es compositor, arreglista, guitarrista y educador nacido en Bogotá, Colombia, en 1989. Desde el 2009 cursó estudios de guitarra clásica en la Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá, con los profesores Jaime Arias Obregón y María Cristina Ortiz. En el 2011 y 2012, cursa el ciclo del Programa Preparatorio, de la Facultad de Artes ASAB de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas de Bogotá, en guitarra clásica con el profesor Daniel Forero. En el 2013 inicia el Pregrado en Composición y Arreglos en la Facultad de Artes – ASAB, Universidad Distrital Francisco José de Caldas de Bogotá, donde se ha formado con los compositores colombianos Carlos Guzmán, Gustavo Lara, Luis Sánchez, Daniel Leguizamón y Rodolfo Acosta, en donde además continuó estudios de guitarra clásica con la profesora Sonia Viteri.

Nuée.décors, 11'00, Octophonie, 2018

This electroacoustic piece was made as part of a university course. The objectif of this piece is to try to make relation between recorded sounds that are more organic and synthetic sound made on a computer. It is interesting to try to bring them together in a musical way. I sincerely think that this piece can bring to the concept of transferring information, knowledge and construction from the sound.

Charles Rainville

charlesrainville194@gmail.com

This electroacoustic piece was made as part of a university course. The objectif of this piece is to try to make relation between recorded sounds that are more organic and synthetic sound made on a computer. It is interesting to try to bring them together in a musical way. I sincerely think that this piece can bring to the concept of transferring information, knowledge and construction from the sound.

Uma-Lethos

“Uma-Lethos” es un álbum de modelamiento sonoro para espacialización cuadrafónica que parte de una partitura tridimensional. Realizado durante la residencia artística autoproducida en Bogotá entre octubre de 2019 y enero de 2020, fue compuesto y grabado en el taller de escultura, desde la metodología exploratoria sobre las artesanías electrónicas retoma las tecnologías de los sintetizadores analógicos, las estructuras sonoras y la composición sobre soportes magnéticos para proponer un trabajo que vincula plástica sonora y música electroacústica desde una investigación sobre las posibilidades y propiedades elásticas del sonido. Con una escucha construida desde el taller de escultura; los procesos y métodos de esta práctica artística interrogan la posibilidad del concepto de estructura como dimensión compositiva para lo sonoro, donde el objeto es desplazado hacia el tiempo y el sonido es abordado como un material dúctil que genera encuentros interdisciplinarios entre las comprensiones de escucha propias de dichas intersecciones metodológicas. “Uma-Lethos” tiene como eje la observación de los materiales sutiles contenidos en los materiales densos. Con ello, la experiencia trasciende tiempo y espacio, planteando la audición en sí misma como obra de arte.

Jesús Moreno

jpolaroid2@gmail.com

Formado como escultor en la E.A.V. “Cristóbal Rojas” y en el IUESAP “Armando Reverón”, ha cursado estudios en artes en Venezuela, España y Colombia. En 2012 recibió la titulación de postgrado en arte sonoro por la Universidad de Barcelona en Cataluña, España y en 2017 obtuvo el Magíster en educación artística por la Universidad Nacional de Colombia. En 1999 recibió el primer premio del 8vo concurso de poesía nacional para liceístas de la Casa de la Poesía J.A Pérez Bonalde, en edición homenaje a Rafael Cadenas. Obtuvo mención honorífica en 2007 en el concurso de Poesía “Aguas de Mayo” y en el concurso de narrativa “José Rafael Muñoz”, convocados por la Casa de las Letras Andrés Bello, en Caracas, Venezuela. En 2018 su trabajo fue publicado como finalista en el concurso de cuento corto para la antología “Todos somos inmigrantes” de la editorial Benma en Puebla, México. Fue reconocido en 2013 con el premio “Artista Emergente” por la asociación de críticos de arte (AICA) ca-

pítulo Venezuela. En 2018 presentó su más reciente exposición individual; “I/O” en Espacio Monitor, (Caracas, Venezuela) y recibió el segundo premio en el X concurso literario de cuento breve “El Brasil de los sueños” del instituto Brasil Colombia (IBRACO) en homenaje a Monteiro Lobato. En 2020 recibió el tercer premio del concurso “Tránsitos de papel” del La Universidad de los Andes (Venezuela) Se ha desempeñado como docente de escultura sonora en la maestría de arte sonoro de la Universidad Antonio Nariño. Vive y trabaja entre Colombia y España desde 2013.

Anamnesis participativo. De lo natural y artificial a la sociedad

Los lugares cotidianos y nuestro territorio son el soporte de nuestra memoria objetiva, es decir, podemos reconocernos, rescatar el pasado y asumir el presente entre vibraciones y fluidos naturales que se cuelean como señales vibratorias, se recopilan memorias e información que nos construyen como ciudadanos participes de un espacio y un territorio. En consecuencia, se logra la trasgresión y experimentación en patrones ilógicos acelerados y ralentizados como juego en la realidad tiempo y espacio, que manifiestan la renovación del ser en una sociedad amnésica. La memoria humana se exterioriza olvidando interiorizar, es por esto que procuramos recopilar la diversidad auditiva en este proyecto sonoro, el cual refleja las concepciones naturales y artificiales del hombre y su entorno.

Jhon Mauricio Chica Martínez

jhon.chica@ucaldas.edu.co

Docente Departamento de Artes Plásticas
Univesidad de Caldas

Isys Cielo Lucero Luna Jiménez

Estudiante coordinadora Semillero SIFANA
Universidad de Caldas

Transmigración

La pieza se crea a partir de grabaciones de campo con instrumentos electroacústicos, virtuales. Las grabaciones se someten a procesadores con efectos de audios virtuales para generar texturas y segmentos de ritmos irregulares, esto permite metaforizar los procesos subjetivos de la adaptación ante los cambios repentinos dentro de numerosas migraciones que realizamos a lo largo de nuestra experiencia vital. “Transmigraciones” se realiza para un montaje escénico que nunca se concretó, sin embargo, la pieza acuamática queda como registro de dicha colaboración.

Jorge David Ortiz Trejos

gilgulim_neshamot@hotmail.com

Creador sonoro, su trabajo se basa en la manipulación de grabaciones de campo, instrumentos acústicos, electroacústicos y virtuales. En sus piezas busca la articulación de un universo imaginarios que intentan provocar la escucha profunda y expandir la sensibilidad. Ha colaborado en proyectos audiovisuales e interdisciplinarios para los que ha hecho diseño sonoro, musicalización, sonorización y especialización.

PAR
TICIPA
CION (ES)
OTRAS

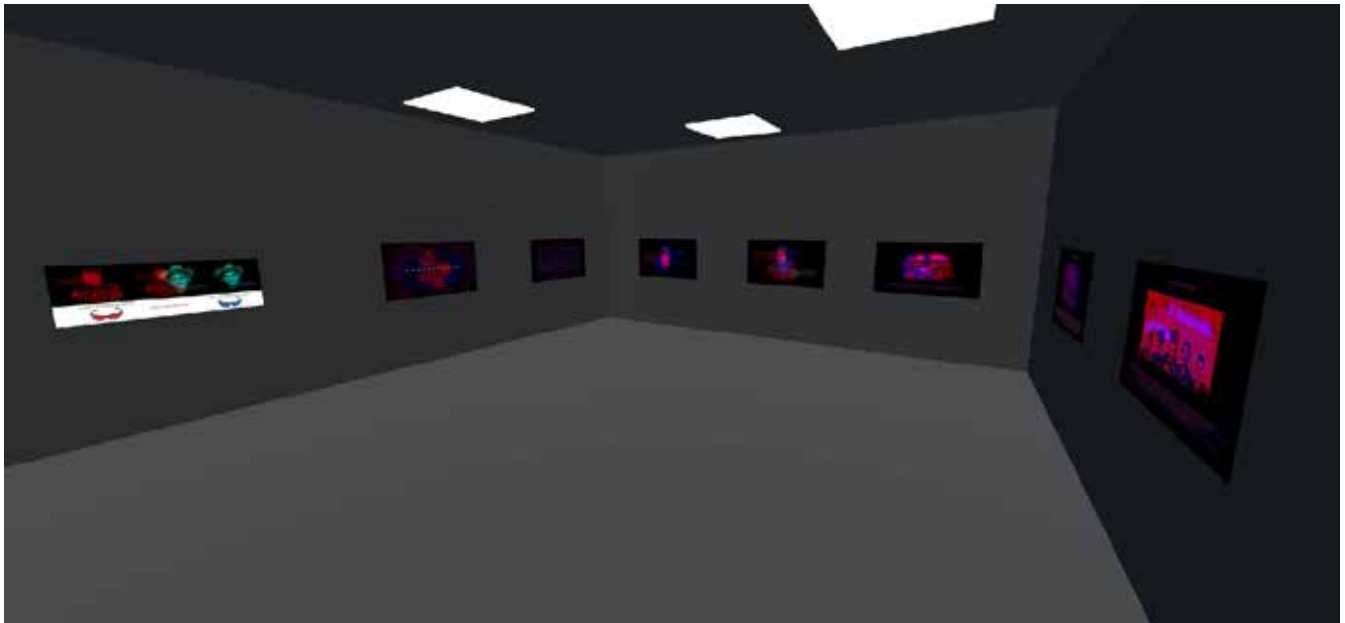
19 FII 2020

6

Exhibiciones

Remembranza Colombiana

En esta época de post conflicto es necesario hablar desde el arte como una herramienta para la reconstrucción social y como herramienta pedagógica, la obra busca recrear de forma artística la cara del conflicto desde dos perspectivas, se hace alusión al silencio que produce la guerra en las víctimas como acción liberadora contradictoria, como acción esperanzadora como sacrificio a la historia y su repercusión política y cambio de vida, que esta garantice cordura y tolerancia al dolor de vivir con ausencias que se deben susurrar o silenciar pero nunca gritar, el silencio sepulcral del genocida que niega su crimen, los justifica o difiere con la memoria, acá representamos el silencio como acción violenta que impregna de desconfianza, desarticula el mensaje y lo rompe mediante la intimidación y la muerte.



Mario Alexander Sánchez Ocampo,
Carolina Blandon Gañan

mropositiveart@gmail.com

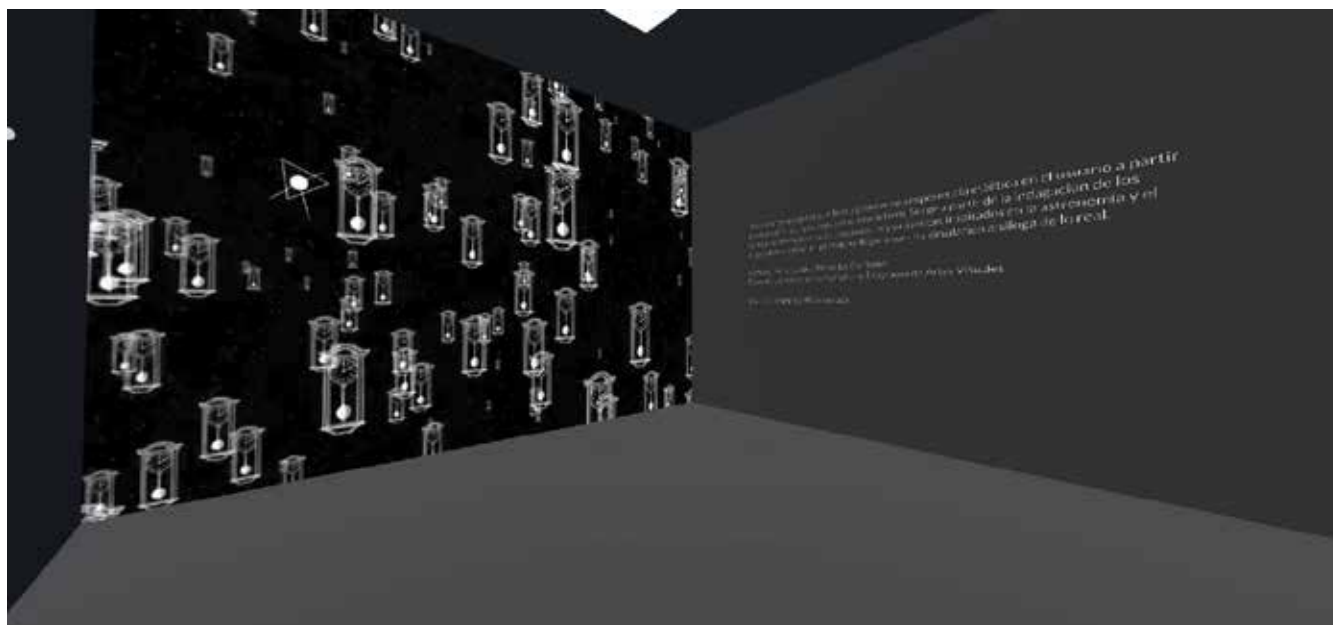
Mario Alexander Sánchez Ocampo (1994, Manizales, Colombia) es un artista que trabaja en una variedad de medios. Al parodiar a los medios de comunicación al exagerar ciertos aspectos formales inherentes a nuestra sociedad contemporánea, Mario intenta abordar una amplia gama de temas de una manera multicapa, le gusta involucrar al espectador de una manera que a veces es física y cree en la idea de fusionar siguiendo la forma en una obra.

Paralelo

“Paralelo” es una pieza que busca generar una experiencia estética en el usuario a partir de elementos visuales, sonoros e interactivos. Surge a partir de la indagación de los conceptos: tiempo, espacio, movimiento y expansión, inspirados en la astronomía y el origen del universo, sin pretender llegar a ser una simulación análoga de lo real.

La instalación audiovisual interactiva se compone de una proyección principal de imágenes generadas a partir de ilustraciones digitales y programación. Estas gráficas pueden ser transformadas a través de la interacción de un usuario,

quién, con el movimiento de sus manos, activa la pieza y podrá navegar entre diferentes escenas y manipular algunas propiedades de ellas. El componente interactivo es posible gracias al uso del sensor Kinect, el cual permite realizar una captura del espacio y extraer datos sobre la posición de los objetos. Con respecto al entorno sonante, la instalación posee un diseño sonoro que evoca una atmósfera sintética y de ficción que explora diferentes rangos de frecuencia que buscan completar la experiencia interactiva de la pieza.



Santiago Rubio López

monstercyclonemusic@gmail.com

Diseñador visual y Magíster en Diseño y Creación Interactiva. Ha sido docente de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, la Maestría en Artes, el Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, la Universidad de Investigación y Desarrollo UDI y la Universidad de Pamplona (Norte de Santander). Sus proyectos abordan temáticas que relacionan la imagen, el sonido y la interacción desde propuestas experimentales. Actualmente produce música e imagen para los proyectos Monster Cyclone, Ruido de Páramo, ShikiMan, entre otros. Explora los medios interactivos desde la relación imagen/sonido. Se ha presentado en diferentes eventos con propuestas performáticas y de instalación.

María A. Martínez Wandurraga

maria24w@gmail.com

Colombia (1989). Magister en Artes Visuales por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Maestra en Bellas Artes de la Universidad Industrial de Santander (UIS). Artista visual, ilustradora y docente. Su obra, en su mayoría dibujo, busca ser visualmente atractiva con una carga emocional y simbólica, a través del uso de la línea, el punto, soportes no convencionales y la ausencia de color en zonas específicas busca lograr este objetivo. Su trabajo visual está vigente en el ámbito artístico de la región. Ha publicado sus ilustraciones en diferentes libros nacionales e internacionales. Ha participado en exposiciones colectivas en Colombia, México, Brasil y Argentina. Ha obtenido diferentes menciones por su obra visual y sus procesos de investigación.

Toma mi corazón palpitante

La tormenta

Levedad

Abstracción

Recuerdo

La instalación consiste en una exposición de fotografías en movimiento, que por el tipo de formato y la técnica, dan la sensación de ser un sueño o un recuerdo nostálgico. El movimiento del video, integrado en la foto estática, produce un efecto cautivante y evoca soledad, tristeza y nostalgia.

Técnicamente hablando, son clips de video para reproducir en loop. La mayoría fueron fotografías tomadas por el autor y animadas en Adobe After Effects.



Guillermo Restrepo Cervantes

guillermo.restrepo.c@gmail.com

Es fotógrafo y comunicador social con énfasis en producción audiovisual. Posee experiencia como editor de video en canales nacionales e internacionales como Caracol, NTN24 y MundoFox, esto lo ha llevado a profundizar en el campo de la postproducción, enfocándose principalmente en la composición de efectos visuales e intervención digital de fotos y video.

Actualmente, trabaja como profesional del Departamento de Comunicación del Banco de la República y como profesor

de asignaturas relacionadas con fotografía, retoque digital y composición de vfx para la carrera de medios digitales de la Academia de Artes Guerrero. Es socio de la empresa de producción audiovisual La Lata Producciones.

En paralelo a la actividad laboral, ha participado en varios cortometrajes y videos musicales como director, camarógrafo y compositor de efectos especiales. Ganador en 2004 de la convocatoria Imaginando Nuestra Imagen (I.N.I.) del Ministerio de Cultura, con el cortometraje “Yo trabajo, tú me pides, él me tumba, todos pierden”. Ganador de “Mención Especial” por efectos especiales en cortometraje “Ámbar”, en el festival 48 Hour Films Festival Bogotá 2018.

La ruina como concepto para una narrativa visual en un mundo transmedia. Miradas de inmigrantes venezolanos en la ciudad de Manizales

Esta obra hace parte del proyecto de investigación-creación “La ruina como concepto para una narrativa visual en un mundo transmedia. Miradas de inmigrantes venezolanos en la ciudad de Manizales”, desarrollado por un grupo de investigadores de la Universidad de Manizales y la Universidad de Caldas.

La exploración del concepto de ruina - entendiéndose como maneras de habitar, transitar y permanecer dentro de un territorio- se llevó a cabo a partir de un trabajo de campo con un grupo de venezolanos radicados en Manizales, quienes han llegado a la ciudad debido a las condiciones sociales,

políticas y económicas de su país, y que desde su condición se han establecido como habitantes de un nuevo territorio, reconociéndose y adaptándose a unas nuevas dinámicas sociales y culturales. Su experiencia aportó a la creación de una propuesta estética que restituye de una manera simbólica su construcción como migrante.

Las narrativas transmedia surgen como respuesta para romper los esquemas tradicionales de los procesos creativos, y es por ello que el planteamiento de esta obra genera una propuesta donde se incluyan creaciones en diferentes soportes: fotográfico, fijo, audiovisual, sonoro y digital.



Alejandro Jiménez Salgado

Docente catedrático de la Universidad de Manizales, Magíster en Investigación y Creación en Artes de la Universidad de Caldas. Participó como artista en las siguientes exposiciones: “Prácticas del arte contemporáneo. Escultura (Colectiva)”, “Apropiación de espacios. Escultura (Colectiva)”, “Laboratorios de Artes Visuales del Ministerio de Cultura (Colectiva)”, “La Muerte se va de Vacaciones. Obra: Le Banquet (Colectiva)”, “Concurso Enfoco 4 Miradas Hacia el Conflicto. Fotográfica (Colectiva)”. Así mismo participó en el Laboratorio: “Fotografía como práctica artística” con el curador Javier Mejía. Fue creativo para la campaña de producción fotográfica y video del catálogo HomeCenter y Fotógrafo para el proyecto Leticia Vive Digital.

Carlos Adolfo Escobar Holguín

Docente Asociado del Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas. Ha participado en el desarrollo de las siguientes investigaciones: “El Mundo del Diseño Visual”, “Asesoría Metodología en la definición de tipos de la Investigación: Expresión Visual en las Ciudades del Bahareque, Centro de Investigación y Desarrollo Científico”, “NODOS. Evento Multimedia de Creación Colaborativa”, “Sostenibilidad del Patrimonio urbano en el Paisaje Cultural Cafetero. Aplicación experimental de un modelo de diseño ambiental para su valoración en la ruta norte de Caldas” e “Interacciones telemáticas. Creación audio y visual colaborativa en redes de alta velocidad”.

Cristina Sabogal Suárez

cristinasabogal.s@gmail.com

Tesista de la Maestría de Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas. Participó en la ejecución de los siguientes proyectos: “Investigación, Tecnologías y Empresas Creativas: Stakeholders para el fortalecimiento del Emprendimiento Cultural”, “Tecnología y nuevos mercados para el Emprendimiento Cultural”, “Clúster Cultural para Industrias Creativas del Eje Cafetero”, “Consultoría construcción guía de buenas prácticas de calidad internacional para la industria de animación digital, identificadas y documentadas como referente para la empresa colombiana” y “Caracterización del perfil de los emprendedores y empresarios culturales”.

¡Tengo ganas de verte!

El proyecto ¡Tengo ganas de verte! comienza con una acción concreta: Provocar la emigración de imágenes, fotografías que habían pertenecido a algún álbum familiar pero que se encontraban a la venta en mercadillos de antigüedades de la Ciudad de Bogotá que abren solo los domingos. Estas fotografías viajaron físicamente atravesando el océano Atlántico y fueron recibidas por Lluís Estopiñan y Nataly Prada en la Ciudad de Barcelona. A continuación se hizo una selección de imágenes y fragmentos vinculados a criterios subjetivos donde la imagen advierte el espectro de la transformación profunda en nosotros que va más allá del paso del tiempo, la memoria y la experiencia por los efectos de la migración. Proceder a explorar artísticamente los efectos migratorios desde la imagen era una excusa para generar espacios de encuentro y diálogo constante sobre este fenómeno en la propia condición humana. Durante este proceso se introduce otro artefacto migratorio como posibilitador de comunicación: Sobres antiguos de correos, con cartas personales de antes y durante la dictadura franquista, su estética y su connotación personal de época suscitaba otros medios y

formas para mantener el contacto y la conexión con el otro. Las cartas alimentaban la idea de presencia.

Este proyecto es un intento inacabado de unir y transformar universos paralelos pero comunes a través de procesos artísticos como la emulsión líquida y la cianotipia, la apropiación de estas memorias visuales que no son más que representaciones de la vida, las emociones y la realidad, suscitan ver este fenómeno social con otros ojos, dotarlo de significado y volverlo a ver con otra luz y desde un espectro interior, profundo e íntimo.

Esta exposición cuenta además con audios de fragmentos de cartas personales que contenían algunos sobres y que acompañan a las demás piezas con sonoridad.

El título “Tengo ganas de verte” alude a una despedida al final de algunas cartas, pero también a una impotencia, ruptura o añoranza y a una ansia de vivir, de coincidir con el otro; expresa impulsos y sentimientos que solo en la distancia se pueden intensificar.

Por otro lado este nombre alude a el deseo de ver lo que la imagen es insuficiente de representar.



Lluís Estopiñan Canals

lluis@estopinyan.com

Graduado en Bellas Artes por la “Escola Massana” de Barcelona a finales de los años 80, desde entonces no ha dejado de trabajar en pintura, instalaciones artísticas y fotografía (digital y en procesos analógicos) que ha expuesto regularmente en galerías, museos y centros de arte de España, pero también de otros países como Francia, Alemania, Japón, Italia, Reino Unido, Portugal, Brasil, Argentina o México.

Le interesa la posibilidad que ofrece el arte de elaborar al mismo tiempo ideas y emociones. Esas son las “materias” que, más allá de la técnica usada, quiere que configuren su obra porque le fascina el hecho de que las ideas, los conceptos, vehiculados a través de las emociones puedan transformarnos profundamente.

Los temas que han motivado su trabajo se refieren a la vida como espacio de posibilidades, a nuestra percepción cambiante del hecho vital y también todo lo referido a la memoria como parte esencial de nuestra identidad (durante su

residencia artística en “Roca Umbert Fàbrica de les Arts” de Granollers) en series como “Disclosed Memory”, “Lost Memory”, “Hidden Memory”, “Undisclosed Memory” o “ReVers”.

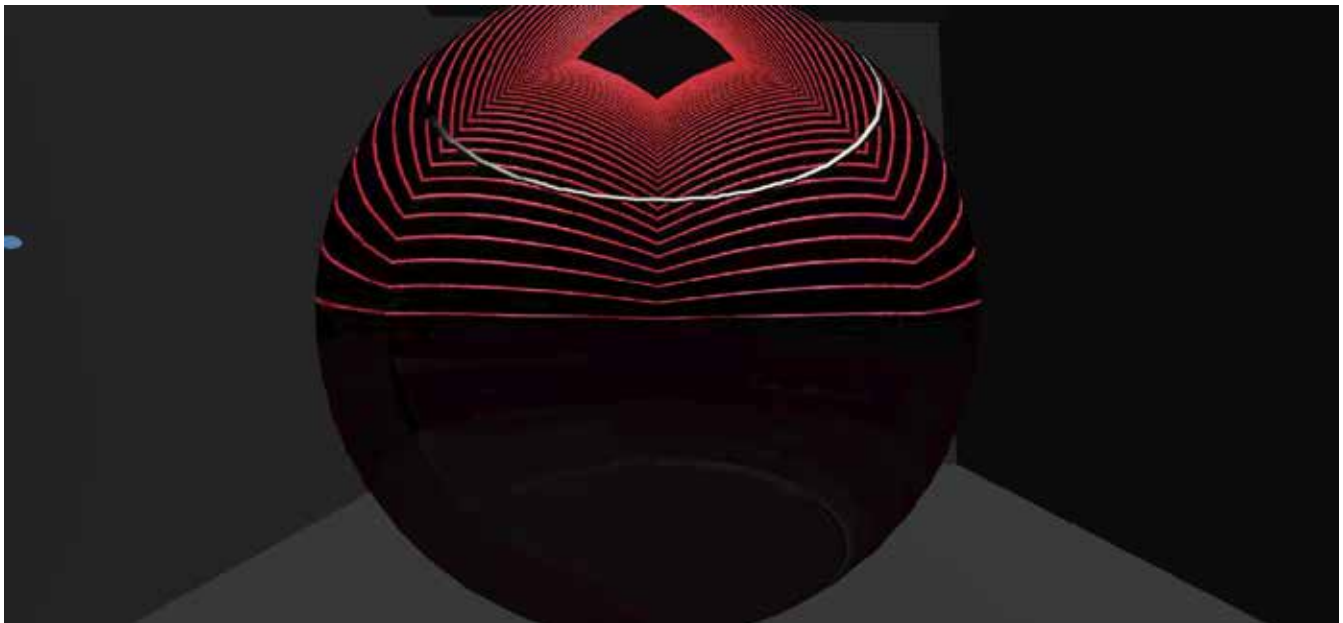
Expuestas recientemente en la “Royal Photographic Society 159 International Print Exhibition” itinerante por el Reino Unido, las Galerías Marya-Osaka y Shima City de Japón, las galerías Barcelona Visions, Esther Montoriol y Valid Foto de Barcelona, los festivales Noviembre Fotos y Photopatagonia en Argentina, la galería Joseph/Braque de París, el Museo de Granollers y el Museo Abelló de Mollet, la galería Espai G d’Art de Terrassa, el Festival Revela-T de Vilassar de Dalt, el festival “FineArt Igualada”, el Centro Cultural de Terrassa, la galería Lucía Dueñas de Oviedo, o las ferias ART PHOTO BCN de Barcelona o Tbilisi Art Fair de Georgia.

También han obtenido reconocimientos como la mención especial del Jurado en los “LensCulture Art Photography Awards 2019”, “Portfolio Series Winner” en el “Barcelona International Photography Award”, o finalistas del Premio de Fotografía Contemporánea en la Fundació Vila-Casas de Barcelona.

Immersive plays with the Op art concept and minimalism content to produce illusions and illimited perspective

Emersive is a 360° mesmerized experience in a 3D parallel futuristic universe.

Composed of a single sequence camera shot, this project offers an exploration of several spaces of microcosms through grids, low poly and fractal forms with dominant of bright colors like emerald green and purple typical of synthwave visuals. Each new space seems to generate itself in synaesthesia with the sound creation and asks at the augmented virtual movement to adapt: rotation, tracking, fall, rise, advance, retreat. Like a danced choreography, the dynamics of the sequence shot are based the rhythmic grids. This experiment gives a. new feeling and a new perception of our sens and our listening.



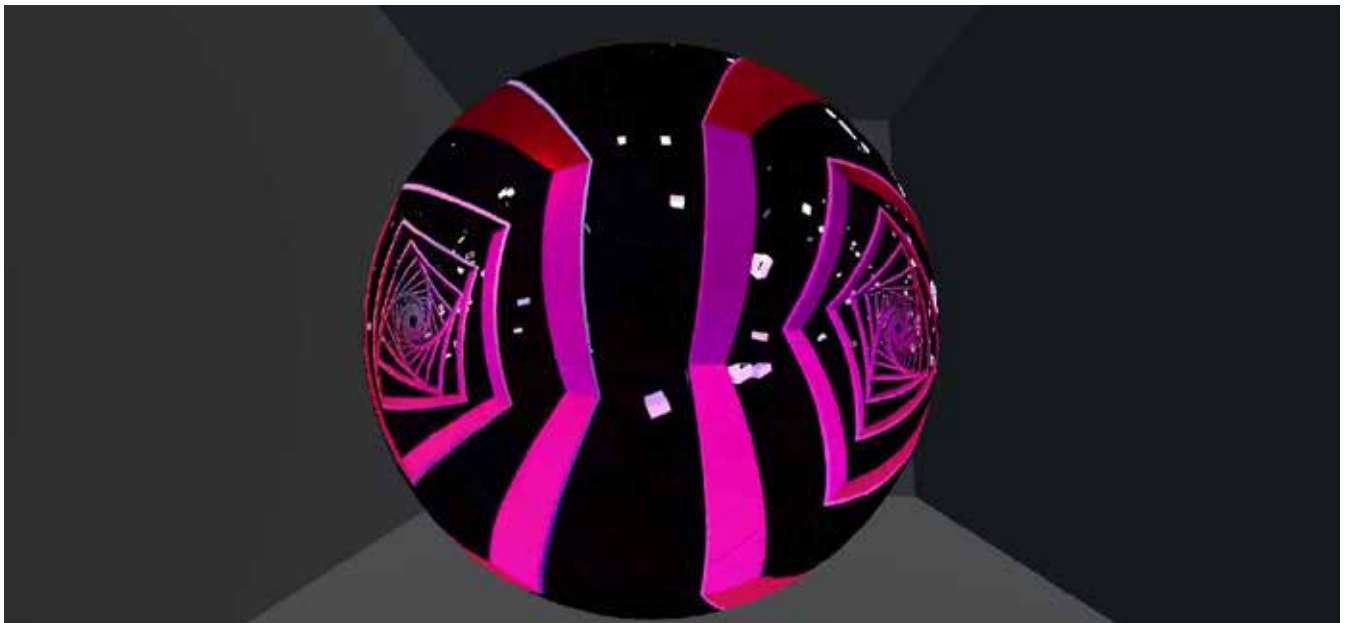
ARCAAN Collective

jeremy.oury@orange.fr

Is created in 2015, with the aim of promoting, supporting and stimulating research in the audiovisual and digital fields. Initiated by sound designer Antoine Briot and digital artist Jeremy Oury, ARCAAN particularly encourages parallel writing processes Image and Sound. The synesthesia worked by the duo Jérémy Oury / Antoine Briot having been declined for minimalist and geometric universe in immersive installation. The research of creation focuses on a feeling of virtual movements and to disrupt the spectator perception of space. The collective's productions have been regularly selected and awarded in various international festivals (FiLE 2018-19, ISEA 2019, ICIA 2018, ...).

Emmersive

Immersive plays with the Op art concept and minimalism content to produce illusions and illimited perspective. Projection plays with delay and echo in a rythmic progression of abstract patterns to create a re-composition of time and space. The ascending movement and the use of stroboscopic images gives a new feeling of time and the sensation to be fully immersed. Through the computing of the sound and music patterns, and with the decomposition of 3D shapes projected in the four walls, the viewer has the sensation and the illusion of being inside them as a mixed and altered reality. A surrounded sound system accentuates the sensations of an infinite space and the soundtrack is inspired by electronic melody derived from pure sinus and digital noises recreating a real electro-acoustic noisist orchestra.



ARCAAN Collective

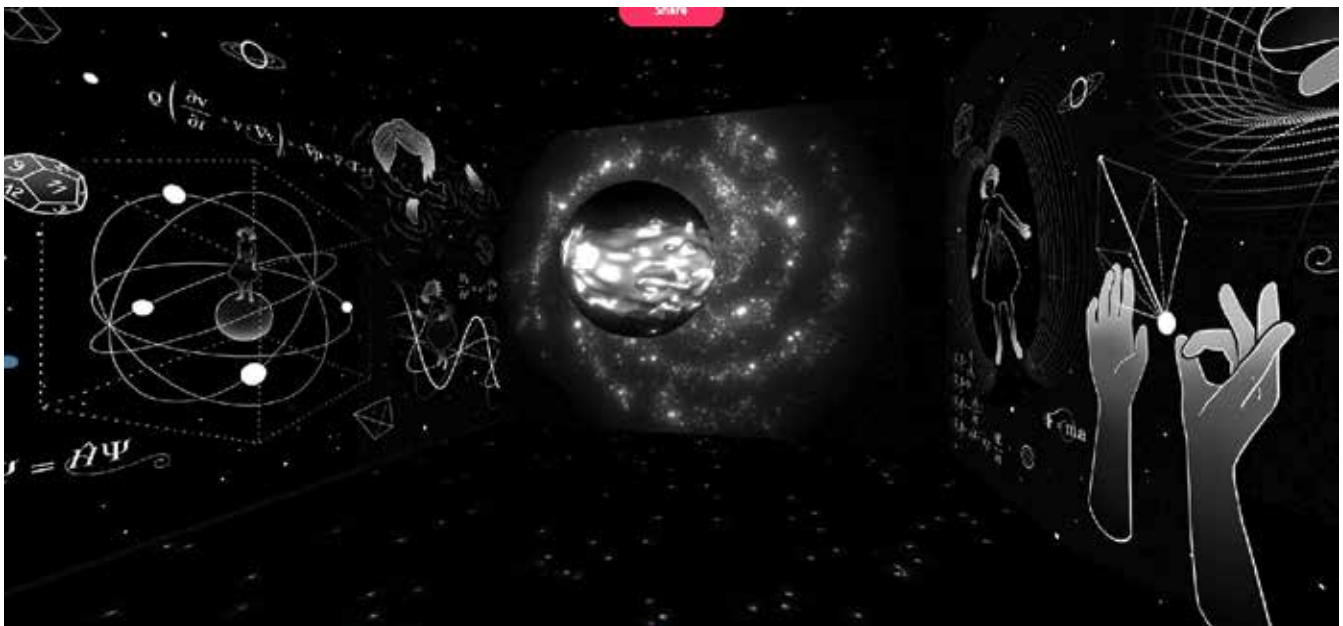
jeremy.oury@orange.fr

Is created in 2015, with the aim of promoting, supporting and stimulating research in the audiovisual and digital fields. Initiated by sound designer Antoine Briot and digital artist Jeremy Oury, ARCAAN particularly encourages parallel writing processes Image and Sound. The synesthesia worked by the duo Jérémy Oury / Antoine Briot having been declined for minimalist and geometric universe in immersive installation. The research of creation focuses on a feeling of virtual movements and to disrupt the spectator perception of space. The collective's productions have been regularly selected and awarded in various international festivals (FiLE 2018-19, ISEA 2019, ICIA 2018, ...).

El lado oscuro del universo

El lado oscuro del universo es una instalación de arte cross-media, realizada por Estratosfera colectivo, en el marco del Proyecto Surátomica, con el apoyo de físicos de la Universidad de Antioquia y el Parque Explora, que busca generar una experiencia en torno al conocimiento que tiene la raza humana acerca de los componentes fundamentales del universo. Se trata de imaginar lo que está ahí, pero no se ve y, sobre todo, de visualizar lo que no estamos acostumbrados a ver.

Esta instalación estará compuesta por la intervención gráfica de dos muros mediante lettering, un video, una proyección con videomapping y la lectura de algunos objetos con realidad aumentada, sobre un paisaje sonoro.



Sebastian González

segomudv@gmail.com

Este proyecto es realizado por Estratosfera colectivo de diseño, con colaboración del Parque Explora y físicos de la Universidad de Antioquia.

La dirección está a cargo de Sebastian González, diseñador visual con énfasis en diseño interactivo, transmedia, de experiencias y audiovisual.

Uno de sus mayores intereses se enfoca hacia el desarrollo de proyectos que apunten a soluciones creativas e innovadoras, donde sea posible explorar las diferentes manifestaciones de

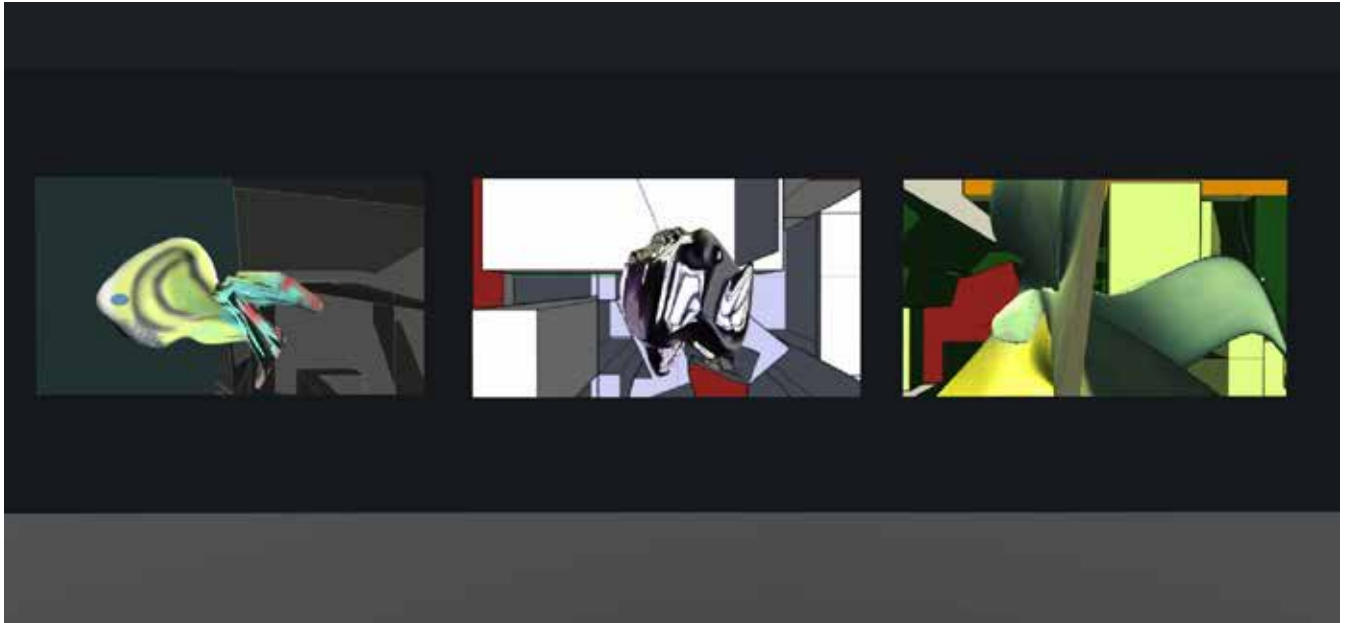
la imagen y que estas no constituyan un límite sino una posibilidad de alcanzar nuevas soluciones.

El diseño y construcción de videoinstalaciones interactivas constituye uno de sus mayores intereses dadas las posibilidades técnicas y conceptuales que representan. Su experiencia profesional se consolida en instituciones como El Festival Internacional de la Imagen, Vivelab Manizales, Autobotika y El Parque Explora.

Actualmente se desempeña como director de tecnologías del Colectivo de diseño Estratósfera y como líder temático del Exploratorio del Parque Explora.

Silver Bone

The 3 GIFs are part of a research project which slots into my artistic journey since 1997, the fruit of a deep interest in space and how it is transformed and shaped “by” and “in” the language of informatics. In software and electronic devices, I find potential vehicles for the investigation and visualization of my research and theories.



Chiara Passa

chiarapassa@gmail.com

Visual artist, Roma XXX-IV-MCMLXXIII (Wikipedia). Studies: Artistic Lyceum, graduated from the Fine Arts Academy of Rome; Master in new audio-visual mediums at the Faculty of Modern Literature. Lived around. At the moment I'm living and working around & in Rome.

Since 1997 my artistic research analyses differences in virtual spaces through a variety of techniques technologies and devices - often using virtual reality and augmented reality technologies as an artistic medium - to explore architecture as interface. I am moved by a deep interest I have always

had in “space” and how it is transformed in and by the language of informatics. I use virtual reality to comprise its intrinsic language, and so for shaking-up and challenging the static notion of architecture, by exploring the liminal duality between tangible and virtual place; achieving in art a strange oscillation between spaces. So, I work with animations, net-artworks, interactive and site-specific video-installations and VR video-sculptures using a wide range of Google Cardboards. Typically, the 3D viewers are installed all over the real space, designing geometric shapes in liminal areas, to highlight the paradox of the modern space-time condition, which nowadays we live even more diluted in between physical and liquid space.

PAR
TICIPA
CION (ES)
OTRAS

19 FII 2020

7

Muestra monográfica de Media Art

Ut(r)opical

Is a design fiction exercise that introduces a story located somewhere in the future...A dystopian landscape where almost the entire world population has been brutally eliminated because of wars, pests and environmental disasters. Although, some survivors, defying surveillance and social control, get together and dance in a public place.



Martin Groisman

martin.groisman@gmail.com

Doctor in Design from the Universidad de Buenos Aires, Argentina with a Professional degree in Psychology. He is a Media producer, professor and researcher in interactive media with a Chair Professorship in the School of Architecture, Design and Urbanism (FADU-UBA) . Dr Groisman Directs the Master in Interactive Design (FADU-UBA), Co-directs the International Seminar on Hypertext Narratives (NH/T), is a member of the Executive Council of the Latin American Course in Transmedia Narratives (ICLA-UNR) and Simposio Internacional de Inovacion en Medias Interactivas(SIIMI).

Caleidoscopio

Es una producción hipertextual que promueve la reflexión y la interpretación de la producción y el uso de fotografías en Colombia en tiempos de conflicto armado. El proyecto pone en relación fotografías producidas por diversos agentes y que han circulado en distintos espacios y tiempos. caleidoscopio indaga en los modos como la producción de fotografías ha sido utilizada durante el conflicto, en su representación y en el desarrollo de la guerra.

caleidoscopio está construido como una serie de constelaciones compuestas con fotografías, videos realizados con fotografías y fragmentos de textos. El proyecto se desarrolló con un archivo fotográfico constituido con materiales pro-

venientes de tres fuentes: Google imágenes, fotografías reproducidas de prensa colombiana y fotografías producidas por víctimas o asociadas a ellas y que provienen de lugares dedicados a la conservación de la memoria del conflicto armado. En el archivo se encuentran fotografías datadas desde El Bogotazo hasta la firma del acuerdo de paz en 2016.

En la plataforma los usuarios pueden navegar de manera no lineal y encontrar las fotografías desconectadas de las referencias y los textos que determinaron su primera significación. caleidoscopio ofrece a sus usuarios la posibilidad de construir nuevas relaciones entre fotografías y palabras para descubrir otros sentidos de la imagen en la guerra.



Manuel Silva Rodríguez

manuel.silva@correounivalle.edu.co

Profesor Universidad del Valle.

Comunicador Social, Magíster en Filosofía y Doctor en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada. Miembro del grupo de investigación Caligari. Su experiencia como investigador y creador se concentra en las áreas del cine, la literatura y la estética. Autor de la novela Álbum (Editorial Universidad de Antioquia, 2004), coautor con Diana Kuellar del libro Documental(es). Voces...Ideas (Programa Editorial Universidad del Valle, 2015) y de la web mundocultural.com. Ha publicado artículos y ensayos en revistas culturales y académicas.

Kevin Alexis García

Profesor Universidad del Valle.

Docente investigador de la Escuela de Comunicación de la Universidad del Valle. Comunicador Social y Magister en Literaturas Colombiana y Latinoamericana. Ha indagado en las interconexiones de las temáticas de memoria, conflicto, narrativas y tecnologías de la información. Integrante del Grupo de Investigación en Periodismo Información. Autor del libro Raíces de la memoria. Ficción y posmodernidad en la narrativa de Roberto Burgos Cantor (2014). Ha publicado artículos de investigación en revistas.

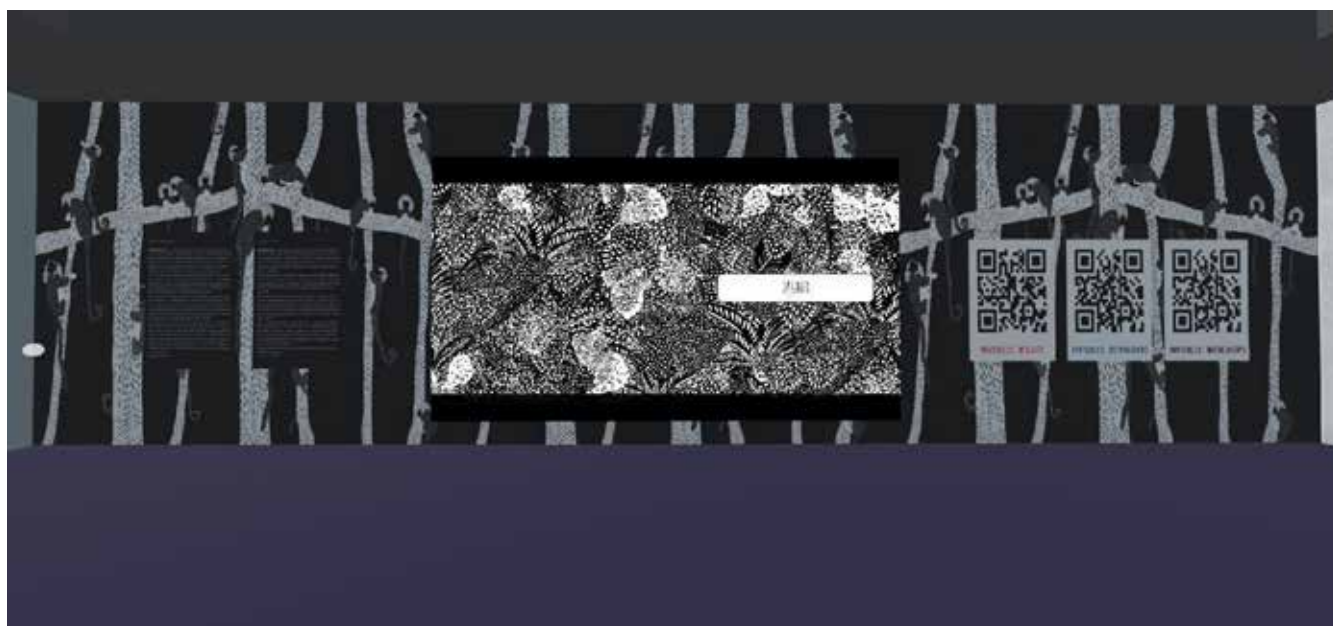
Invisibles

El proyecto Invisibles propone crear contenido visual-táctil inclusivo acerca de especies de fauna colombiana en peligro de extinción y explora la posibilidad de generar una experiencia memorable y sentido de pertenencia e identidad, en usuarios con o sin discapacidad visual, a través de la experiencia que puedan tener con las piezas creadas.

A su vez, plantea reducir las barreras de acceso y distribución de contenido visual-táctil inclusivo, generando archivos digitales para ser compartidos, impresos y modificados de acuerdo a necesidades o propósitos particulares.

Así, propone talleres de creación y talleres participativos para explorar las piezas.

Inicialmente, se parte de archivos digitales que de acuerdo con su propósito son grabados e impresos con tecnología láser o adaptados con diferentes texturas para el caso de las piezas visuales-táctiles como: ilustraciones, máscaras, figuras articuladas y rompecabezas táctiles para experiencias con usuarios con discapacidad visual, que a su vez se acompañan por la narración oral. De otro lado, ilustraciones, patrones y moldes son impresos en diferentes sustratos como papeles y telas para ser usados en los talleres de creación, permitiendo así que el usuario use los materiales a su disposición para crear las piezas, mientras se familiariza con imágenes alusivas a animales de fauna colombiana.



Laura Lucía Serrano

lserrano735@unab.edu.co

Artista Visual y docente investigadora del programa de artes audiovisuales de la Universidad Autónoma de Bucaramanga. MA en Ilustración y Comunicación Visual de la Universidad de Hertfordshire. Su obra ha participado en exhibiciones culturales y académicas en ámbitos regionales, nacionales e internacionales. Su línea de investigación-creación es en el campo del arte para la transformación social y la inclusión en proyectos multidisciplinarios.

La imprenta del Sótano

La imprenta del sótano 2, hace parte de los resultados del proyecto de investigación titulado: Imprenta e impresiones en la Biblioteca Nacional de Colombia: análisis gráfico, histórico, patrimonial y estético de la colección de clisés de la Biblioteca Nacional de Colombia y de las publicaciones en las que circularon (1930 - 1960), vinculado al Grupo de Investigación en Estudios de la Imagen, adscrito a la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, el cual se desarrolló en convenio con la Biblioteca Nacional de Colombia. El grupo de trabajo estuvo compuesto por profesionales de diferentes áreas como diseño gráfico, estudios literarios, análisis del discurso y artes visuales. Además contó con la participación de estudiantes del Semillero de investigación en Teoría e Historia del Diseño de la Escuela de Diseño, Fotografía y Realización Audiovisual de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

El objetivo principal del proyecto es analizar desde las perspectivas histórica, estética, patrimonial y gráfica, la colección de clisés encontrados en la Biblioteca Nacional de Colombia y las publicaciones en las que circularon entre 1930 y 1960, para lo cual fue necesario trabajar con fuentes primarias, como los clisés de impresión, fuentes documentales, como las publicaciones periódicas en las que circularon las imágenes de las piezas metálicas, y fuentes del núcleo relacional.

El trabajo presentado en el Festival de la Imagen, presentará aspectos relacionados con los componentes que se consideraron en la primera fase del proyecto, desarrollada entre el 2015 y el 2016, la cual se concentró en la recolección, clasificación, catalogación y análisis de las piezas encontradas.



Claudia Angélica Reyes Sarmiento

claudiaa.reyes@utadeo.edu.co

Diseñadora gráfica egresada de la Universidad Nacional de Colombia, Magíster en Estética e Historia del Arte de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y Especialista en Docencia universitaria de la Universidad Libre de Colombia. Profesora en varias universidades en áreas teóricas, de investigación y de taller desde el año 2000. Actualmente es Coordinadora del área de Teoría e Historia

del Diseño gráfico en el Programa de Diseño en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, en donde trabaja de tiempo completo como profesora asociada.

Directora de varios proyectos de investigación, autora de artículos, capítulos de libro y ponente en eventos académicos nacionales e internacionales.

Miembro del Consejo Directivo de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, como representante de los profesores entre 2017 y 2019.

¿Estoy vivo?

Surge como la pregunta autorreferencial sobre la condición humana y la realidad actual en la que nos encontramos. Esta instalación virtual parte de la unión de tres nodos (diferentes centros de investigación en Colombia), desde donde cada punto genera una invitación a reflexionar sobre los senderos de nuestras existencias, de la sensibilidad y las miradas que cada uno propone sobre esta pregunta ¿Estoy vivo? Los tres puntos remotos (Manizales, Cali y Armenia) confluyen en un espacio de creación colectiva conformado por pantallas dispuestas dentro de un entorno virtual que representan cada una

de las ciudades, cada una con un sistema multicanal sonoro, lo que permite espacializar dentro del recinto las sonoridades recibidas. Los visitantes pueden recorrer cada lugar a partir de dos tipos de comportamientos que la instalación propone, por una parte, el ensamble performático que son momentos específicos en los cuales los intérpretes se encuentran y desarrollan un intercambio audiovisual basado en técnicas de improvisación, y el otro momento, que son los paisajes audiovisuales multitímbricos que plantean la recreación de cada una de las ciudades participantes.



Mario Valencia

Colombia (Universidad de Caldas)

Doctor en Diseño, Magister en Diseño y creación interactiva universidad de Caldas, Ingeniero de sistemas de la Universidad Autónoma de Manizales y Especialista en docencia universitaria en la Universidad de Caldas. Trabajó como ingeniero de soporte e investigador en el laboratorio de música electroacústica Jacqueline Nova, como docente ha dictado cátedras de ingeniería, multimedia, acústica y diseño en diferentes universidades de Colombia. Actualmente es docente asociado de la Universidad de Caldas en el departamento de Diseño Visual y director del laboratorio de investigación SENSOR (sensorlab.co). Entre los reconocimientos obtenidos cuenta con una beca de creación en cinematografía y otra en nuevos medios, en 2008 ganó el premio internacional VIDA otorgado por fundación telefónica. Cuenta con múltiples conciertos, instalaciones interactivas y obras multimedia realizadas y expuestas en diversos lugares de Colombia.

Cristian Felipe Lizarralde Gómez

Colombia (Universidad del Valle)

Artista y profesor nombrado de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad del Valle, creador del Laboratorio Hipermedia "HiperLab" y líder de la línea de investigación - creación en estética digital del grupo de investigación Caligari. Su experiencia académica e investigadora se ha encaminado en el estudio de la interrelación Arte – Tecnología - Sociedad y en la producción de obras hipermedia, telemática y realidad virtual. El profesor Lizarralde es Doctor. en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas (Colombia), Magíster en Educación Multimedia de la Universidad de Caldas (Colombia), Posgrado en Artes Mediales de la Universidad Nacional de Córdoba (Argentina) - Universidad de Chile (Chile) - Universidad de Caldas (Colombia), Especialista en Docencia Universitaria de la Universidad de Caldas (Colombia), y Maestro en Artes Plásticas de la Universidad de Caldas (Colombia).

Jaime Andrés Echeverri Guerrero

Colombia (Universidad del Quindío).

Diseñador Visual Universidad de Caldas, con Posgrado Online en Artes Mediales de la Universidad de Córdoba en Argentina y estudios de Maestría en Diseño y Creación Interactiva, docente, investigador, integrante del Grupo de investigación Comunmente Universidad de Quindío, creador laboratorio ExploraLabUQ, docente del Programa de Artes Visuales y Comunicación Social - Periodismo. Se ha desempeñado como jefe de producción del Teatro Jorge Eliécer Gaitán, productor general de la Feria de Manizales, productor Festival Internacional de la Imagen en Manizales, Festival Internacional de Teatro ciudad de Manizales, Festival Manizales Grita Rock y del Festival Hateworks Fest. Ha realizado investigaciones en narrativas audiovisuales – expandidas en torno a la realidad virtual y la gamificación en la educación.

Camila Alexandra Campos Quintana

Colombia (Universidad del Valle).

Investigadora, Comunicadora Social y periodista de la Universidad del Valle. Ganadora del primer puesto a nivel nacional en las pruebas SABER-PRO del Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Candidata al mejor trabajo de grado a nivel nacional en el Premio Otto de Greiff de la Universidad Nacional de Colombia. Ha trabajado en la Unión Europea en Colombia y participado como productora en la realización de diferentes piezas audiovisuales, radiales, instalaciones y de realidad virtual. Ha trabajado en diferentes áreas de la comunicación entre lo social, político, periodístico, organizacional y artístico. Trabaja actualmente en proyectos de investigación académica. Vinculada desde niña a trabajos de radio comunitaria con el Instituto de Bienestar Familiar ICBF, la Universidad del Valle, la Alcaldía de Cali, la Secretaría de educación de Cali, la Alianza Francesa, la Universidad de Caldas entre otros. Productora de más de veinte obras, ponencias y papers, así como coordinadora del Laboratorio Hipermedia HiperLab desde el año 2012 a la actualidad.

Oscar “Tata” Ceballos

Colombia (Universidad de Caldas).

Licenciado en música de la universidad de Caldas (2007), y maestrante en diseño y creación interactiva de la universidad de Caldas. Compositor de música para audiovisual y escena con quince años de experiencia en teatro, música para documentales, cortometrajes y música telemática. Multi-instrumentista, ha participado en agrupaciones de gran gama de géneros, que abarcan desde el black metal al vallenato y la música andina colombiana, fue investigador en el laboratorio Sensor del departamento de diseño de la universidad caldas por seis años, a la par adquirió experiencia como artista multimedia con participación en eventos internacionales por cinco años consecutivos, entre ellos, el Festival internacional de la imagen y el ISEA.

Juan Camilo Franco Jiménez

Colombia (Universidad del Quindío).

Diseñador visual digital y estudiante de artes visuales de la Universidad del Quindío. ha hecho parte del equipo de producción sonora del Festival Internacional de la Imagen, en las categorías puentes sonoros y talleres. Es el modelador 3D del proyecto ¿Estoy vivo? y de otros proyectos de investigación de la Universidad del Quindío.

PAR
TICIPA
CION (ES)
OTRAS

19 FII 2020

8

Pósters

Interrelación arte, ciencia y tecnología

Reflexiones desde la indagación interdisciplinaria a partir del punto vista artístico para la exploración de dispositivos electrónicos como extensión del cuerpo

John F. Atencia Torres

Artista plástico en formación

Universidad del Atlántico

Barranquilla-Colombia.

johnatenci@gmail.com

INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto explora el cuerpo, lo lleva a evolucionar, decodificarlo y lo aproxima a la construcción de un cuerpo sin organización que se construye en el camino, se compone y se descompone con lo inorgánico. El objetivo es explorar extensiones con dispositivos electrónicos que complementan el cuerpo con el fin de reflexionar acerca de la tecnología y comprender la definición del cuerpo como lo han experimentados otros artista como Sterlac, Orlan y Marcel·lí Antúñez Roca en su cuerpo o exploraciones con otros cuerpos vivos como la del conejo de Kac y el mundo de Bioarte de Joaquín Fargas. el proyecto dará resultado aleatorio partiendo de una metodología emergente por lo tanto posee técnica de investigación experimental y de observación basándose en la pruebas de ensayo y error para dar nacimiento a estos híbridos.

La intervención es realizada con baja tecnología, es decir, exploraciones de circuitos, y experimentos básicos en la clasificación de Low Tech con los cuerpos, cuando se nomina la palabra “cuerpo” se hace alusión al cuerpo de las plantas sin llevarlo a limitarlo por su organismo, apoyándonos de la perspectiva que comparten los textos de Artaud, Deleuze, Guattari, Sibilia y otros autores. Se busca fomentar las reflexiones y los debates que permite la exploración artística con la naturaleza y posibles futuros subjetivos acerca de la intervención a la vida y el cuerpo.

También es posible que el proyecto sea leído como

una lectura de la simbiosis de cuerpo con las máquinas referenciando la temática de transhumanismo y posthumanismo.

Palabras clave

Comportamiento; tecnología; híbridos; transhumanismo; posthumanismo; instalación; cuerpo; vegetal.

PROCESO

La presente investigación se basa en un paradigma emergente. Así mismo, posee un diseño de investigación de tipo preexperimental, estudio de tipo exploratorio, con una muestra aleatoria de elementos orgánicos de familia vegetal. El diseño de experimento se aborda a través de cinco fases del proyecto, en primer lugar consta del reconocimiento de las herramientas y simbología de las mismas, como son las plantas y los circuitos, elementos electrónicos a usar durante esta investigación; la segunda fase es de exploración del ser orgánico, realizándoles diferentes intervenciones como: coser, abrir, amputar, alterar el cuerpo del ser vivo, en esta fase es importante reconocer y observar las plantas cómo reaccionan a las modificaciones hasta llegar por medio de exploración a una planta y exploración adecuada para pasar a las otras fases; tercera fase es de exploración de dispositivos electrónicos, funcionamiento básico de los dispositivos electrónicos lograr ver su funcionamiento y planeación de cómo mezclarlo con lo orgánico; la cuarta fase es donde inicia el proceso de exploración del híbrido, mezclando el conocimiento de las dos fases anteriores para luego darle espacio a la reflexión de las experimentaciones que van surgiendo durante y la fase final consiste en la puesta en marcha de la exploración del proyecto artístico propio del autor y producto de la reflexión científica.

ca que invita asociar artes con investigación, lo que se reforzara por medio de socializaciones y talleres con registros visuales evidenciados en las redes sociales que permite llegar a toda la comunidad.

RESULTADO

El ser humano dentro de su comportamiento en la actualidad ha adoptado posturas más abiertas respecto al uso y apropiación de la tecnología en aspectos muy internos como íntimos. La experimentación, grado de curiosidad y uso de nuevas tecnologías de la actual generación, invita a que se generen nuevos espacios de reflexión y acercamiento a conocimiento más profundo de las mismas, partiendo de un pensamiento artístico y creativo. Se ha generado interés académico desde el área artística por temáticas relacionada con la ciencia y tecnología dentro de la comunidad cercana al contexto del autor.

1. Acercamientos a las temáticas de arte, ciencia y tecnología a la comunidad local, mediante conferencias y debates abiertos en torno a temas como el transhumanismo y posthumanismo.
2. Proceso iniciado de creación de un espacio de laboratorio experimental interdisciplinario en el que propone el uso de herramientas interdisciplinarias para la exploración de dispositivos electrónicos como extensión del cuerpo humano.
3. Diseño de experimento realizado una serie de plantas con injertos de elementos inorgánicos y/o tecnológicos.
4. Exploración de los esquemas de circuitos que se usó para crear un híbrido entre una especie vegetal y objeto inorgánico.

REFERENCIAS

- [1] Alegria, J. P. (2016). Transhumanismo: hacia un nuevo cuerpo. *Daimon. Revista Internacional de Filosofía, Suplemento 5*, 489-495.
- [2] Andreas Lustig. (06 de junio de 2019). *stelarc.org*. Obtenido de *stelarc.org/?catID=20265*: <http://stelarc.org/?catID=20265>
- [3] Arcos-Palmas, R. (11 de junio de 2013). (Nómadas, Ed.) Obtenido de scielo colombia: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-75502013000100013&lng=en&tlng=es.
- [4] Ascott, R., & Domingues, D. (1997). cultivando o hipercórtex. *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Unesp*, 336-344.
- [5] Baudrillard, J. (2006). *pantalla total*. madrid: Anagrama .
- [6] Blanco, J. P. (2018). Antropología de la obsolescencia humana. *Hiperconsumo. Revista de Filosofía 43*, 295-314.
- [7] Botz-Bornstein, T. (2012). Critical Posthumanism. *Pensamiento y Cultura*, vol. 15, núm. 1, 20-30.
- [8] Breton, D. L. (2002). *antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires: Nueva vision.
- [9] Moreno, J. A. (2014). Eugenesia, Genética y Bioética. Conexiones históricas y vínculos actuales. *Bioética y Derecho [Internet]*., 66-76.
- [10] Pirela T, A. E. (2001). La estética de la desaparición y la ciudad en Paul Virilio. *Utopía y praxis latinoamericana: revista internacional de filosofía iberoamericana y teoría social*, 100-107.
- [11] Rincon, O. (2002). *Televisión, video y subjetividad*. Bogota, Colombia : Norma .
- [12] Sibilia, P. (2010). *El hombre postorgánico, cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. argentina : Fondo de Cultura Económica.
- [13] trovato, g. (2007). *DES-VELOS autonomia de la envolvente en la arquitectura contemporánea*. España: Akal, S.A.
- [14] Varas, A. G. (2010). Tiempo, cuerpo y percepción en la imagen técnica. Paul Virilio y la “ estética de la desaparición. *Studium: Revista de humanidades*, 231-247.
- [15] Winner, L. (2008). *La ballena y el reactor, una busqueda de los limites en la era de la alta tecnologia*. Barcelona: Gedisa S.A.
- [16] Deleuze & Guattari, *Mil Mesetas*, Pre-Textos, Valencia, 1988

Espacio de producción abierta de medios – ESPAM: propuesta de investigación transmedial en arte y tecnologías abiertos

Luis Fernando Medina Cardona

Profesor Asociado

Universidad Nacional de Colombia

Bogotá, Colombia

lfmedinac@unal.edu.co

INTRODUCCIÓN

La formación en artes en el ámbito de la educación superior ha venido sufriendo una suerte de crisis y giros en consecuencia al insertarse dentro de una estructura académica global. Y aunque las artes como disciplina han estado siempre sujetas a estas disyuntivas, la formalización y creciente subordinación de todas las formas de generación de conocimiento a los patrones de la ciencia, han volcado a las disciplinas artísticas a hacerse la pregunta ¿es factible investigar en artes? A pesar de que disciplinas como las artes, la música y el diseño, entre otras, ocupan distintas posiciones frente a la universidad como institución principal de transferencia y generación de conocimiento, en el caso colombiano es bastante común encontrar facultades de artes inscritas bajo la lógica universitaria y el modelo hegemónico de la ciencia. Como respuesta a nivel mundial desde la década de 1990 se ha formulado el concepto de investigación-creación [2] como constructo teórico y práctico híbrido donde se concibe la posibilidad de investigación en otras formas de conocimiento que no están regidas por la predominancia del texto como lenguaje y por el logos implícito en “epistemología”. Bajo esta premisa, se propone un grupo de investigación (Facultad de Artes, Universidad Nacional de Colombia) basado en las directrices de hibridación, la ética de lo abierto y las narrativas epistémicas transmediales. El grupo de denomina “Espacio de producción abierta de medios – Espam”. Inspirado en el folclore hacker donde se mezcla el

humor con los acrónimos recursivos, el grupo Espam surgió en su denominación como un juego de palabras a partir del término “spam” en el correo electrónico, su españolización y un acrónimo reverso para llegar a su definición actual. Este gesto combina de manera metafórica las aspiraciones del grupo.

PROCESO

La idea del grupo de investigación Espam surge dentro del marco de la investigación-creación en Colombia y dentro del entorno institucional de la Universidad Nacional de Colombia. Esta condición está vinculada, como se explica a continuación, con las tres directrices bajo las cuales se formuló el grupo y la propuesta de investigación y las cuales son hibridación, ética de lo abierto y narrativas epistémicas transmediales. Por hibridación se reconoce la naturaleza compuesta de un constructo como investigación-creación y la ventaja que puede reportar en el entorno nacional la potencialidad transdisciplinar que proveen las instituciones universitarias, donde las facultades de artes dialogan con facultades de ingeniería, ciencias, humanidades entre otras. Por la ética de lo abierto se entiende la metáfora del software libre o abierto aplicada a la generación de conocimiento en general y a la de creación artística en particular. Esto se materializa en una macroestructura de ciencia abierta y openglam (galerías, bibliotecas, archivos y museos abiertos) compuesta de políticas de acceso abierto, infraestructuras de software y hardware abierto, y creación colectiva y comunitaria. Finalmente se encuentra la tercera directriz – que es un término que se acuña – denominada narrativas epistémicas transmediales. Esto quiere decir que el texto no es la única forma de comunicar los resultados de investigación, sino que se generaran varios productos

entre artículos académicos, artefactos audiovisuales y diseño que permitan a la comunidad abordar un mismo problema desde varios soportes mediáticos. Como el término transmedia sugiere, estos distintos soportes no corresponden a la traducción de un contenido de un soporte al otro, sino de productos independientes y con sus propios lenguajes que al articularse ofrecen una visión de la investigación-creación como un relato plural.

RESULTADO

EL grupo ya pasó de su etapa de formulación y actualmente se encuentra registrado en la plataforma de la Universidad Nacional de Colombia y en el sistema Scienti del ministerio de ciencia y tecnología. Dado que es un grupo nuevo, ha pasado a la siguiente fase de articular proyectos específicos que se muevan en estas tres líneas de investigación:

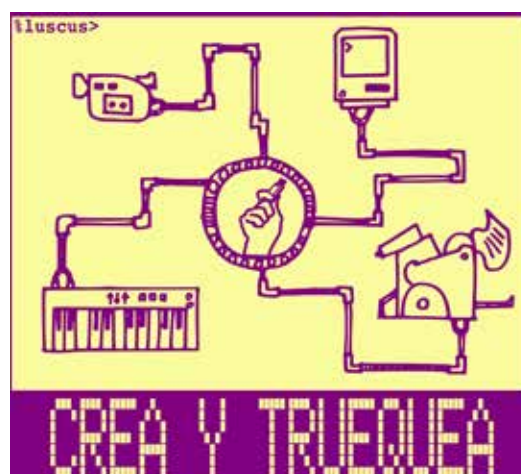
1. Tecnologías abiertas: se refiere al uso de software libre y hardware libre como plataformas de creación de los artefactos mediáticos que componen un proyecto de investigación. Pero las tecnologías abiertas no son concebidas desde el punto instrumental como herramientas para lograr los productos propiamente dichos sino como productos en sí, es decir, el diseño de nuevas tecnologías abiertas para el quehacer artístico.
2. Contenidos abiertos: se refiere a que los artefactos mediáticos producidos se ajustarán a los criterios de acceso abierto como manera de democratizar los resultados y para dinamizar un ecosistema investigativo y creativo que pueda construir fácilmente sobre los resultados obtenidos. Para ello se acudirá a esquemas de licenciamiento alternativos al tradicional “todos los derechos reservados”.
3. Epistemologías abiertas: se refiere al dialogo de saberes entre distintas disciplinas y a la polinización mutua de métodos y prácticas de investigación y creación. En este sentido el grupo “ESPAM” tiene como posibles aliados grupos de humanidades digitales, de ingeniería de software y mecatrónica para la concepción de proyectos colectivos híbridos [4].

Finalmente, cabe destacar que como ejes transversales a estas líneas de investigación se encuentran las epistemologías del sur[3] como forma de deconstruir las formas tradicionales de generación de conocimiento y las bajas tecnologías[1] como dispositivo asociado a las epistemologías del sur para revalorizar la con-

junción arte y tecnología del techne original desde una posición alternativa al discurso tecno-determinista de la innovación.

REFERENCIAS

- [1] Alonso, Rodrigo. Elogio de la Low Tech. En: “Hiper-cubo/ok/.Arte, ciencia y tecnología en contextos próximos” editado por Andrés Burbano y Hernando Barragán. Universidad de los Andes, 2002.
- [2] Ballesteros Meía, Melisa y Beltrán Luengas, Elsa María. ¿Investigar creando? Una guía para la investigación - creación en la academia. Bogotá, Universidad el Bosque, 2018.
- [3] De Sousa Santos, Boaventura. Una epistemología del sur. Buenos Aires, Clacso y Siglo XXI editores, 2009.
- [4] Weibel, Peter. La irrazorable efectividad de la convergencia metodológica entre el arte y la ciencia. En “El medio es el diseño” editado por Jorge la Ferla. Manizales, Universidad de Caldas, 2007.



Metastructuring for reflections: the usage of art assemblages to create new realities

Bianca C. Orsso
UNESPAR
Curitiba - PR, Brasil
biborsso@gmail.com

Mateus F. L. Pelanda
UTFPR
Curitiba - PR, Brasil
mateuspelanda@gmail.com

INTRODUCTION

Simulacrum are symbolic and value constructions that are unlinked, or that never existed as equivalent in material and concrete reality, thus changing the way people understand the world (BAUDRILLARD, 1976). Due to the lack of these links with reality, a simulacrum absorbs simulations created based in the reality, rising up hyper-realities and hyper-objects, which make a constructed truth “more real” than the reality itself (BAUDRILLARD, 1992). These symbolic dimensions are usually regulated by a world of objects and the image as the propagation of discourses brought through ludic methods (BAUDRILLARD, 1995). Thus, for the manipulation of these systems, there exists intertwining of built simulated objects or concealment of second order structures that were previously built as a reference.

Metastructures are structures of meanings that are transferred from a system of sense of reference to the system of a product (Willianson, 2002), in other words, structures that provide meanings, rules and values to other objects derived from some system, in this case, hyper-objects contained in a hyper-reality. When the formation of these metastructures is put forward, it can be understood as the action of metastructuring, the construction of ideologies, rules and truths, in a long term view.

In the Brazilian context, the television media has an important role in the metastructuring of the simulacrum experienced in everyday life. This work seeks in the construction of an art object, which mixes different layers and languages, in sequence, the artistic process

and the results obtained with the developed assembly are presented.

PROCESS

The development process of artistic work was based on the creation of a system of signs and objects, trying to create a false nostalgia, relating media, products and desires. To construct a narrative for this scenario, the authors analyzed children’s programs, commercials and consumer objects present in the Brazilian television scene of the 1980s and 1990s. This media highlighted relationships that metastructured the hyper-materiality of objects, modifying the fulcrum of technical objects and of consumption, to the point of detaching them from understanding material and concrete reality. Thus, these were surrounded by new meanings and values, which feed an ideal of consumption, also reinforcing the distance from the simulated reality experienced by the telespectors, making the media more real, than the reality itself.

Using this scenario as a background, were articulated that represent the symbolologies and values, as a way to do metastructuring a new hyper-object. As a final alternative, an assemblage was held that brought together three-dimensional and media objects, both built by the authors and appropriations in a remix process. For the elaboration of the three-dimensional object, was elaborated a teddy bear (stuffed animal) was made in the shape of a panda, thus also referring to an object of desire for the child audience and the construction of significant metastructures over time. In the making of such a panda, a mockup was made with a patch of fabric rags, in order to understand sewing techniques, filling and the volumetry of the object. In sequence, using synthetic plush fabric and silicone fiber for filling, the final object was prototyped. As a way to humanize such a bear, a scarf from another

fabric was added, around the bear's neck. In order to create a distance from viewers and such an object, a glass aquarium was created that was positioned around the stuffed animal, thus reinforcing the characteristic of unreachable to the toy. Next to this transparent dome, a portable television tube was placed, in which is contained a perpetual sequence of a remixed video of different ads and television shows, added to a commercial of the toy developed by the artists. Thus, the video builds symbolic characteristics and values, metastructuring the object, and the object materializes the construction of the ideological content of the video, making the space of the assembly a simulacrum and the toy a hyper-object.

RESULTS

Through the appropriation of mediatic relations, by a building of authoritative speech, art objects can create critical reflections about how the distortions and manipulations of reality, present in simulacra, directly affect the contemporary daily contemporary and consumption relations. Thus, art can build hiper-objects endowed with values made by metastructures created by the artistic process, from the conception to the execution, enabling the origin of new futures. Furthermore, the way as metastructuring occurs, interferes with the formation discourses, since the artistic object portrays, through its narrative, the values beyond the reality of the objects that make up the living standards of the portrayed scenarios.

The capacity of art objects have to move between different languages can support the creation of artistic materials opened to new systems of signs. The assemblage can provide techniques and expressive resources appropriate to generate new possibilities in hybrid artistic objects, that fuses art and technology. Also, hybrids artistic objects, with critical aspects, can open up discussions about hyper reality, at the same time that build new ways to contour the effects of manipulation and imposition of living standards, cultural and consumption fomented by media.

REFERENCES

- [1] BAUDRILLARD, J. *A Troca Simbólica e a Morte*. Lisboa: Edições 70, 1976.
- [2] *Simulacros e Simulações*. Lisboa: Relógio D'Água, 1992.
- [3] *A Sociedade de Consumo*. Rio de Janeiro/Lisboa: Elfos/Edições 70, 1995.

- [4] WILLIAMSON, J. *Decoding advertisements: ideology and meaning in advertising*. London: Marion Boyars, 2002.



Metaterritorio, una propuesta metodológica desde el Diseño y los Estudios Territoriales para mantener vivo un barrio que desaparece físicamente

Carolina Salguero Mejía

Docente Departamento de Diseño Visual

Universidad de Caldas.

Manizales, Colombia

Carolina.salguero@ucaldas.edu.co

Metaterritorio es una propuesta metodológica que surge del Diseño y los Estudios Territoriales para mantener vivo un barrio que entendido como territorio busca su reconstrucción simbólica en espacios fuera de los físicos que permitan encontrar otras formas de habitar. Se desarrolla a partir de un estudio de caso en la Comuna San José de la ciudad de Manizales, Colombia que en adelante denominamos barrio por sus condiciones socio-espaciales. Metaterritorio busca a través de la memoria y el relato de los recuerdos de sus habitantes establecidos en lugares, reconstruir simbólicamente lo destruido físicamente por procesos de modernización en la ciudad, puntualmente la renovación urbana. Usa como alternativa la narración transmedia que mediante el relato de su memoria a través de sus habitantes en diversos medios y formas de contar, permite que el territorio continúe presente y vigente para evitar su olvido. A continuación se describe el uso de la narración transmedia como proceso metodológico que busca resignificar el barrio y reconstruirlo simbólicamente.

Partimos del concepto de territorio que entendido no solo como espacio físico y soporte material, está compuesto por tejidos sociales, vivencias que dan un sentido no solo de residir en un lugar sino de habitar, pertenecer, reconocerse por tanto de arraigo y que cuenta con relaciones de poder que generan tensiones sobre el espacio con lo cual se generan conflictos e intereses particulares. Por tanto territorio es un lugar propio, un lugar en el que se nace y de hace, sin embar-

go no siempre se hacen estas lecturas, particularmente cuando se observa un territorio como espacio de producción del cual pueden sacar un provecho económico como lo que sucede en el territorio de San José con el proceso de renovación urbana, una forma de apropiación de terreno para la “modernización de la ciudad” que elimina notablemente las relaciones territoriales.

Vemos la categoría de memoria como el medio por el cual es posible revivir lo que físicamente desaparece de San José; sus habitantes que tantos años habitaron el barrio tienen recuerdos arraigados a los lugares significativos del territorio, esos recuerdos que son activados por medio del proyecto y son traídos del pasado al presente por medio de los relatos del barrio que como narraciones individuales y colectivas han quedado grabados como imágenes mentales en sus habitantes y que no pueden desaparecer con el barrio sino que deben permanecer vivos para mantenerlo vigente.

Por último la categoría de barrio que no puede entenderse solo como una gestión administrativa y limítrofe de la ciudad, sino que es necesario entenderla como ese lugar de la niñez, en donde la relación con vecino es más cercana y familiar, donde se crece y se aprende, el espacio privado que se extiende a lo público, el lugar que la modernización de las ciudades tiende a eliminar quitando totalmente su contextualización.

Por tanto y bajo estas tres categorías se hace una lectura que desde el diseño llega a un contexto aplicado y propicio para el diseño social que mediante la propuesta de una metodología nos ayuda a leer e interpretar el territorio y buscar alternativas desde lo proyectual que ayuden a conservar y mantener vivo el barrio que desaparece.

Esta investigación es el resultado de la tesis de Doctorado en Estudios Territoriales¹ titulada “Restitución de la memoria barrial territorial en procesos de transformación urbana. Caso de estudio San José, Manizales, Colombia”, en la cual se hace una lectura geo-socio-histórica de un territorio ubicado en el centro de la ciudad de Manizales, compuesto por 17 barrios que ha caído en condiciones de marginalidad por diferentes fracturas y que se hace merecedor de un estudio riguroso que busca un proceso proyectual. Metaterritorio se plantea entonces como un proceso metodológico y proyectual que busca la reconstrucción simbólica de espacios físicos más allá de lo material a partir de las narraciones transmedia y que se tiene su desarrollo como proyecto de investigación en “Rutas de Caldas en escenarios transmedia”² durante los últimos dos años.

San José, después de muchas fracturas y cicatrices como lo llamamos en la tesis, es decir de hitos que marcaron el acontecer del barrio y lo han llevado a un estado de deterioro, vive en la actualidad un proceso de renovación urbana que con la excusa de mejorar la calidad de vida de sus habitantes ha tenido un proceso gentrificador y capitalista que transformó su espacio físicamente y eliminó los lugares más representativos para sus habitantes. La investigación permitió identificar e interpretar cuáles son fueron los lugares más reconocidos a partir la narración de recuerdos mediante el dibujo de mapas mentales, relatos tipo historias de vida y elaboración de cartografías que permitieron hacer una lectura del barrio. Por medio de la narrativa transmedia fue posible proyectar este hallazgo en la reconstrucción simbólica del barrio. Metaterritorio como proceso metodológico busca la mantener vivo el barrio más allá de lo físico en otros espacios de habitar que en este caso pueden ser virtuales y que a través de diversos medios permiten hacer presentes los lugares que ya no existen por medio de narraciones y acciones.

La narrativa transmedia la entendemos como el proceso para contar una historia de diversas maneras y en diferentes medios a modo que unos se complementan

con otros, por tanto Metaterritorio San José se compone de medios que se sostienen en los lugares simbólicos del barrio y que mediante la narración real o imaginada de lo que allí sucedía mantiene vivo un barrio y suscita nuevas dinámicas de interacción y apropiación.

Se proponen entonces en principio cuatro plataformas o medios que abarcan diferentes audiencias, funcionan de manera independiente y a su vez se complementa una con otra a manera de ecosistema.

La primera plataforma se compone de un insight que por medio del motion graphic cuenta brevemente las fracturas históricas de San José y permite entender la razón por la cual llegó a su estado actual, la segunda plataforma se propone como un docuweb, un espacio virtual que a manera de geolocalización ubica los lugares más representativos detectados en la investigación y que al activarlos permiten ver fotografías del sitio y reproducir videos de narraciones de sus habitantes sobre las dinámicas de ese lugar, en este espacio cualquier habitante del barrio o ciudadano puede ubicar un lugar simbólico y subir información de él (fotografías, videos, audios, etc.), la tercera plataforma son murales elaborados in situ donde existía el lugar representativo a manera de reivindicación, estos se planean a partir de talleres comunitarios que bajo la metodología de co-creación se proyectan y posteriormente se pintan con la comunidad. Los murales cuentan con realidad aumentada que por medio de dispositivos móviles reproducen videos de los habitantes narrando historias de ese lugar en particular y fotografías del sitio. Por último la cuarta plataforma se propone como instalación que lleva el barrio a la ciudad por medio de la realidad aumentada y muestra la ubicación de lugares representativos y los edificios de interés cultural municipal que ya no existen en San José y que fueron parte de la historia de la ciudad.

Metaterritorio reconstruye un barrio simbólicamente a través de su memoria y el relato de sus recuerdos ubicados en sus lugares representativos, una manera alternativa de mantener vivo y en el presente un barrio que desaparece físicamente pero puede continuar existiendo en otras formas de habitar, una propuesta que resalta las pequeñas cosas que no son relevantes en las transformaciones urbanas pero que son importantes para quienes pertenecen a un territorio. La narrativa transmedia permite este proceso, buscamos resaltar las pequeñas cosas que expresan las vivencias que sostuvieron durante tantos años a San José.

1 Doctorado en Estudios Territoriales, Universidad de Caldas. Título de la tesis: “Restitución de la memoria barrial territorial en procesos de transformación urbana. Caso de estudio San José, Manizales, Colombia”.

2 Inscrito en la Vicerrectoría de investigaciones y posgrados de la Universidad de Caldas.



Ciudad invisible - término medio

Camilo Hermida

Docente

Universidad de Caldas / Politécnico Grancolombiano

Bogotá, Colombia

cehermida@hotmail.com

Palabras clave

3D; digital; ilustración; fotografía; ambiente digital; diseño.

INTRODUCCIÓN

Ciudad invisible - término medio explora la construcción de espacios tridimensionales y cuestiona la generación de universos artificiales, en donde la imaginación es representada por la geometría digital. Invita a la inmersión del espectador en ambientes digitales, en donde se modelan procesos evolutivos y transformaciones de fragmentos de la realidad y la ficción. La creación de los modelos se desarrolla con herramientas 3D como producción visual que reconstruyen creativamente la ficción y la fantasía en espacios urbanos reales.

PROCESO

Digital

El digital se ha convertido actualmente en el más importante medio de representación gráfica, audiovisual, experimental, etc. en el ámbito profesional y académico, lo cual nos obliga a reflexionar sobre este fenómeno de creación audiovisual: las técnicas tradicionales pasaron a un segundo plano; la constante digitalización de todo proceso creativo nos hace cuestionar el trabajo del software y hardware por copiar o tratar de copiar lo humano.

En el texto **“Arte y Diseño Multimedia: el cruce entre dos maneras de entender el mundo”** (2007), de la Ingeniera Myriam Luisa Díaz M., trata cuatro aproximaciones al uso de lo digital: 1. como concepto, 2. como herramienta de ayuda, 3. como elemento en una instalación artística y 4. como medio final

y específico, de expresión artística, en donde se deja planteado que el proceso creativo no puede escapar del avance tecnológico y la influencia en la nueva forma de expresión visual.

Históricamente se utilizaban las técnicas artesanales para la producción creativa; pero, a partir de la revolución industrial, el afán por la búsqueda de nuevas formas de expresión y creación, ha provocado la intervención de la “máquina” en los procesos creativos. En los años ochenta del siglo 20, el computador se convierte en el intermediario de todo proceso creativo.

En **“El Arte del Silicio”** (2003), Lucía Santaella describe la influencia que la tecnología ha ejercido sobre procesos creativos en el arte; reseña el uso del computador para la generación de imagen bidimensional y tridimensional, la creación musical, la fotografía digital, cine interactivo, videostreaming, hipertexto, el ciberarte, el CD-ROM, teleperformances, webcams, el uso de sensores, dispositivos periféricos, hibridaciones, entre otros. De esta manera plantea cómo lo digital constituye una ventana abierta para la exploración constante de los artistas, para anticiparse a nuevos territorios de expresión artística, mediante la utilización de soportes técnicos visualizando una autopista infinita de creación audiovisual.

RESULTADO

En el centro de Bogotá se encuentra el teatro San Jorge, obra construida entre 1936 y 1938. Con un estilo Art Decó el lugar ofreció cultura y entretenimiento para los habitantes de la ciudad. El teatro sufrió un fuerte deterioro y solo hasta los últimos años se ha mostrado el interés de restaurarlo, como se evidencia en la tesis de Quintero (2016).

El Proyecto Ciudad invisible - término medio ha documentado por medio de visitas a la obra, imágenes fotográficas, ilustraciones y reconstrucción 3D el sector de el edificio, para integrarlo por medio de software de retoque digital fotográfico. El resultado es un

espacio que mezcla la ficción y la realidad y presenta una visión futurista, caótica y en decadencia que no le envidia nada a la problemática actual.

Ficha técnica

- Software: Autodesk Maya, Adobe Photoshop, Mental Ray.
- Hardware: Mac, pc, iPhone.
- Locación: Teatro San Jorge, inicio de obra 1936, finalizada en 1938. Ubicación Bogotá, carrera 15 calle 13, estilo art decó. Arquitecto Alberto Manrique Martín.

REFERENCIAS

- [1] Santaella, Lucía. (2003). “El arte del silicio”. Publicado en la revista Cybercultura del Centro Cultural del Banco Itaú, San Pablo, Brasil. <http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cdpagina=2014&cdmateria=458>
- [2] Díaz, Myriam Luisa. (2007). “Arte y Diseño Multimedia: el cruce entre dos maneras de entender el mundo”. En “El medio es el diseño audiovisual” compilado por Jorge La Ferla. Editorial Universidad de Caldas, Colección Artes y Humanidades. Pág. 43 a 49.
- [3] Quintero, Laura. (2016). Proyecto de Restauración para el Teatro San Jorge de Bogotá. Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Javeriana Facultad de Arquitectura y Diseño. Bogotá D.C.

REFERENCIAS AUDIOVISUALES

- [4] Scott, Ridley. (1982). Blade Runner. USA. The Ladd Company, Warner Bros.
- [5] Blomkamp, Neill. (2009). District 9. South Africa. TriStar Pictures.
- [6] Hall, Don. Williams, Chris. (2014). Big Hero 6. USA. Walt Disney Pictures.
- [7] Nolan, Christopher. (2010). Inception. USA. Warner Bros.
- [8] Brad Bird. (2015). Tomorrowland. USA. Walt Disney Pictures.
- [9] Spielberg, Steven. (2018). Ready Player One. USA. Warner Bros.



Acústicas del poder

Antonia Bustamante Robledo

Proyecto CK:\WEB

Idartes

Bogotá, Colombia

bustamanter.antonio@gmail.com

INTRODUCCIÓN

Este ensayo ilustrado surge de una pregunta que me hago desde hace años: ¿qué relación hay entre el ejercicio del poder y lo sonoro? Quizás mi interés al respecto se deba a un corto abandono a “manos” de una máquina incubadora al que fui sometida al nacer, debido a una prolongada apnea neonatal, típica de niños prematuros (no mi caso).

Si escuchando la voz de la madre se inaugura en el ser el primer espacio de sentido, imaginemos qué tipo de sentido se inaugura en el alma de un ser pequeño al pasar sus primeros ocho días con sus noches en compañía del rumor de la máquina, mezclado con alaridos de abandono y hambre, y con vaya uno a saber qué otros espantos que hicieran parte del paisaje sonoro hospitalario (en el peor sentido del término) de finales de los años ochenta.

PROCESO

<<escuchar--emitir >>

Dos acciones que se generan mutuamente, a la vez naturaleza y cultura. Con ellas, para ellas (haciéndolas posibles) un sujeto que escucha y un objeto que [re]produce sonido. Propongo entonces que la escucha puede ser:

ATENTA o EVIDENTE: legitimando, intimidando, comprendiendo.

FURTIVA: espía o expandida, invisible, lejana.

CONDICIONADA: mediante la censura o la coerción (qué, cómo, cuándo, dónde).

AUSENTE: por su imposibilidad impuesta externamente.

Algunas veces no escuchar es también un acto voluntario o autoimpuesto: evitar la propia escucha. Para ello, distintos mecanismos: huir/irse, apagar, distorsionar, enmascarar con sonidos propios o externos, interrumpir, cumplir con lo que el sonido reclama, taparse los oídos.

En cuando a la emisión y sus posibles formas, propongo una clasificación que combina fuentes, contextos e intenciones:

EMITIR_YO: cuerpo, entre_cuerpos, cuerpo_espacio, voz.

EMITIR_HERRAMIENTA_O_INSTRUMENTO: música, ritual, trabajo.

EMITIR_GEO / EMITIR_BIO: vegetal, mineral, animal.

EMITIR_ARTEFACTO: tecnologías de reproducción y otras.

EMITIR_OFICIAL: regímenes de legitimación.

EMITIR_ARMA / EMITIR_MIEDO: diseñar para el miedo, el daño o el dolor.

EMITIR_FURTIVO / EMITIR_RESISTENCIA: tomar, ocupar, invadir.

Emitir de forma persuasiva, voluntaria, involuntaria, impositiva, censurada, condicionada, imposible (no emitir). Mediante la emisión: Afirmar, negar, enmascarar (sonar_más_que, reemplazar), callar, manipular (editar), amenazar, amedrentar, informar, advertir, convencer, encantar (las sirenas, *El flautista de Hamelin*), pedir, molestar, exigir, expresar, causar daño, controlar, violentar.

Desde tiempos prehistóricos el ser humano ha aprovechado el vínculo entre el sonido y el espacio. La emisión se ha ubicado en lugares cuyas características plásticas y geométricas modifican las cualidades acústicas para, por ejemplo, exaltar, permitir la escucha democrática, espiar o guardar secretos.

Asimismo, la voz, la lengua, las formas de comunicarse, se han utilizado como “evidencias” de una condición humana (en contra de lo “no-humano”) y por

tanto, como excusa para el ejercicio violento del poder sobre otros. Elementos sonoros como la música o las formas de pronunciación han servido también para generar identificación: nosotros vs. ellos/los otros.

En su libro *Aurality*, Ana María Ochoa habla de un régimen acústico de verdades: “un nexo poder-conocimiento en el cual algunos modos de percepción, descripción e inscripción del sonido son más válidos que otros en el contexto de relaciones de poder desiguales”. (Ochoa, p. 33) En el espacio público se hacen evidentes esas relaciones. Los emisores y las características de estas sonoridades legítimas, *con derecho a ocupar, han cambiado a lo largo de la historia, y diversos movimientos se han hecho escuchar, a pesar de no estar autorizados oficialmente, como acto de resistencia contra la censura y como muestra de descontento colectivo.*

El sonido sirve además para incomodar, puede causar daños físicos o psicológicos irreversibles, inducir miedo y generar ambientes de terror colectivo. Al imponerse funciona como advertencia y ejerce violencia, adelantando o haciendo presente mediante el miedo un posible futuro acontecimiento negativo.

RESULTADO

Años de prestar auditiva atención me han llevado a observar que en las formas en que suena y se escucha el mundo subyacen lógicas de poder y resistencia que condicionan y moldean las relaciones sociales. No se trata únicamente de discursos, músicas o tecnologías, sino de dispositivos en el sentido amplio del término: redes -atravesadas de diversas formas por lo sonoro- que se tienden entre “discursos, instituciones, edificios, leyes, medidas de policía, proposiciones filosóficas, etc.”, en palabras de Agamben.

Al estudiar ejemplos de distintas épocas y lugares del mundo, desde la prehistoria hasta la actualidad, resulta claro que lo acústico puede ser comprendido y estudiado como un elemento importante en el ejercicio del poder. Sus lógicas no son siempre evidentes, pues a menudo el sonido parece un resultado involuntario o una consecuencia inevitable, y se da por sentado debido a nuestra dificultad física para evitarlo. Sin embargo, a lo largo de la historia aparecen muchos ejemplos de su uso deliberado. En este trabajo he buscado desenterrar algunas de estas relaciones para comprender las políticas de la emisión y de la escucha en distintos momentos y lugares.

REFERENCIAS

- [1] Más sobre el este trabajo: <http://acusticasdelpoder.anattolia.com/>
- [2] -Varios. (2005). *Espacios sonoros, tecnopolítica y vida cotidiana: Aproximaciones a una antropología sonora*. Barcelona: La Orquesta del Caos. Capítulos: José Manuel Berenguer. Ruidos y sonidos: Mundos y gentes (8-10). Noel García López. Alarmas y sirenas: Sonotopías de la conmoción cotidiana (12-25). Clara Gari. Introducción (4-5).
- [3] Agamben, Giorgio. (2014). ¿Qué es un dispositivo?. Argentina. Adriana Hidalgo.
- [4] Attali, Jacques (2001). Conferencia sobre ruido en ICA, Londres.
- [5] Goodman, Steve (2010). *Sonic Warfare: Sound, affect and the ecology of fear*. EE.UU. The MIT Press.
- [6] Ochoa, Ana María. (2014). *Aurality: Listening and Knowledge in Nineteenth-Century Colombia*. EE.UU. Duke University Press.
- [7] Reznikoff, Igor. (2008). *Resonance in prehistoric times: A study of Paleolithic painted caves and rocks* en *The Journal of the Acoustical Society of America* 123(5):3603.
- [8] X-ray Audio, consultado en diciembre de 2019.
- [9] Barker, Vicki. (2009). *The Real Story Behind Britain's Rock 'N' Roll Pirates* en npr, consultado en diciembre de 2019.
- [10] (2005). *Palestinians hit by sonic boom air raids* en *The Guardian*, consultado en diciembre de 2019.

Gestión del Conocimiento

La parábola de la hoja de plátano: Análisis de las relaciones usuario-objeto, más allá de la usabilidad y la estética, en el contexto alimentario

Rafael Ángel Bravo

Docente Investigador / Director de Grupo
AUNAR / Grupo de Investigación Visualizar
Corporación Universitaria Autónoma de Nariño
Cali, Colombia
rafael.angel@aunarcali.edu.co
angelrafael1980@hotmail.com

INTRODUCCIÓN

En 2012, tomando como base el concepto de Charles y Ray Eames, sobre “la inusual belleza de las cosas comunes”, abre sus puertas la exhibición “*Eames’ Words: The Guest Host Relationship*”, a través de la cual se destacan los planteamientos de estos arquitectos y diseñadores, frente a los productos y su relación con el usuario, proponiendo la idea de una belleza de los objetos, asociada a la eficiencia y el cumplimiento satisfactorio de su función, en el contexto de la cotidianidad (Cruger, 2012).



Fig. 01. Planta de plátano, San Andrés, Colombia. Fotografía: Rafael Ángel, 2020.

Para comprender la visión de Eames, citado por Koenig (2015), sobre la funcionalidad como principal virtud del producto, así como la relación del usuario con sus utensilios cotidianos, es importante recordar su llamada “Parábola de la hoja de banano”, del año 1971:

El hombre muy pobre de la India come su comida en una hoja de plátano; en un peldaño superior de la escala encontramos el *tali*, un plato de barro cocido; a este le sigue el *tali* vidriado, luego el latón, luego el bronce o el mármol pulido, ambos muy hermosos; luego para mostrar que se puede llegar aún más lejos, pasamos a objetos bastante cuestionables, como la vajilla de plata, de plata maciza o incluso de oro. Pero existen algunos hombres superiores, quienes no solo poseen medios materiales sino conocimiento, y probablemente alguna formación espiritual, que van un paso más lejos y comen en una hoja de plátano. (p.83)

Sobre el uso de la hoja de plátano (Fig. 01) o de banano, como empaque y soporte para el consumo de diversos alimentos, Chutney (2015), señala sus importantes beneficios al definirlo como una experiencia psicológicamente satisfactoria; una “experiencia celestial” y multisensorial que combina gusto, vista y tacto. Como lo explica el autor, existe una experiencia holística en el proceso de comer de una hoja de plátano, al usar los dedos en lugar de utensilios, permitiendo sentir la comida al tacto, sus texturas, su temperatura y su consistencia, originando un fenómeno sinestésico.

Tomando como base los planteamientos de Charles y Ray Eames, se busca a través de este proceso investigativo, comprender la experiencia de consumo e interacción usuario-producto, desde el contexto alimentario, más allá de los valores fundamentales del

diseño, como son la estética y la funcionalidad, definidos también como la forma y la función (Ángel, 2018), tradicionalmente discutidos frente al diseño industrial en sus diferentes espacios de aplicación.

PROCESO

Para el estudiante de estas disciplinas, la ergonomía se convierte en un valor fundamental en el estudio del usuario, al ser siempre el consumidor final de los productos que creamos y el receptor de los mensajes que emitimos, buscando siempre generar las soluciones más eficientes a sus necesidades y las condiciones de su entorno. (Ángel, 2018, p.4)

Desde el abordaje teórico y conceptual, se lleva a cabo un análisis respecto a la definición y redefinición del diseño como disciplina, entendida a través de la interacción usuario-objeto, desde la percepción visual y la ergonomía, como experiencias contextuales, donde el escenario temporal, sociocultural y geográfico, afectan la manera en que el consumidor se relaciona con los empaques, objetos y alimentos; dicha influencia del contexto en la generación de interacciones objetuales, se evidencia en los procesos descritos por Chutney (2015) respecto a la hoja de banano, siendo este un referente fundamental de discusión y reflexión para el estudio de estas relaciones.



Fig. 02. Conceptualización para el diseño de empaques, envases y productos tridimensionales, Universidad Técnica de Cotopaxi. Latacunga, Ecuador. Fotografía: Rafael Ángel, 2018.

En cuanto al ejercicio práctico, la utilización de espacios académicos como los cursos de Ergonomía en la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño AUNAR, así como otros escenarios de formación complementaria, permiten conducir al estudiante a

través de ejercicios creativos y aplicativos, donde el estudio y la comprensión de su entorno, lo conduzcan a la generación de soluciones eficientes y coherentes frente a las necesidades del usuario, especialmente en sus actividades cotidianas y su alimentación (Fig. 02).

RESULTADO

A través del trabajo práctico con estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi, en Ecuador, fue posible llevar a cabo un ejercicio de conceptualización, planteamiento de alternativas y bocetación, para el desarrollo de envases contenedores, los cuales se inspiraron en el estudio de productos típicos locales y particulares de la región de Cotopaxi (Ángel, 2018) (Fig. 03).



Fig. 03. Conceptualización para el diseño de empaques, envases y productos tridimensionales, Universidad Técnica de Cotopaxi. Latacunga, Ecuador. Fotografía: Rafael Ángel, 2018.

Estas actividades académicas permiten generar un punto de encuentro entre lo tradicional y lo global, comprendiendo la relación del consumidor con los productos propios de su identidad regional y como estos se adaptan a los estándares industrializados de almacenamiento y distribución; el uso de la hoja de plátano, como objeto utilitario, tal como lo han estudiado de Eames, citado por Koenig (2015), al igual que Chutney (2015), evidencia la relación entre el consumo de alimentos y sus implementos involucrados, frente a las características socio-culturales del entorno, en el cual este producto, da lugar a relaciones sensoriales y ergonómicas más complejas, independientes de las interpretaciones básicas y valoraciones convencionales como forma, función y otros, bajo los cuales es juzgada la calidad y trascendencia de un producto o un objeto en el imaginario colectivo y la cultura popular.

REFERENCIAS

- [1] *Ángel Bravo, R. (2018)*. Conceptualización para el diseño de empaques, envases y productos tridimensionales. En *Memorias del Primer Congreso Internacional de Diseño Gráfico* (p.28). Marcela Ximena Parra Pérez (ed.). Latacunga, Ecuador: Centro de Investigación y Desarrollo Ecuador.
- [2] *Ángel Bravo, R. (2018)*. La investigación, la estética y la función, en el desarrollo de proyectos de diseño. En *Memorias del Primer Congreso Internacional de Diseño Gráfico* (p.3-4). Marcela Ximena Parra Pérez (ed.). Latacunga, Ecuador: Centro de Investigación y Desarrollo Ecuador.
- [3] Chutney, P. (2015). South India 101 – The Banana Leaf. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=OqWsafUmzSE&t=40s>
- [4] Cruger, R. (2012). The Eames' Appreciation of the World Through Common Objects. Retrieved August 12, 2019 from <https://www.treehugger.com/culture/eames-appreciation-world-through-common-objects.html>
- [5] Koenig, G. (2015). *Charles & Ray Eames*. Köln: Taschen.

Diseño del comportamiento para la elección de carreras universitarias en Bogotá, Colombia

Susan D. Mendéz

Fundación Universitaria los Libertadores
Bogotá, Colombia
sdmendeza@libertadores.edu.co

RESUMEN

Un problema que se da a nivel social, el cual, afecta lo social y personal de los jóvenes bachilleres, es la elección errónea de su carrera. Tomando como premisa principal, el poder de influencia que tienen las normas sociales en el comportamiento, esta propuesta de investigación explora las teorías del diseño para el cambio de comportamientos aplicados al contexto social, entorno y factores personales con la intención de generar alternativas para la reducción de elecciones erróneas de carreras en los jóvenes bachilleres. Se proponen tres (3) fases para el desarrollo de la investigación con la intención de abarcar la problemática desde el análisis de su contexto, la realización de pruebas exploratorias y la implementación de estrategias de diseño.

Palabras clave

Diseño para el cambio de comportamiento; normas sociales; entorno; contexto social; factores personales y elección errónea de carrera.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, se evidencia un problema en los estudiantes de grado once; los cuales, se encuentran por culminar sus estudios y no están seguros de que Carrera elegir, o no están informados adecuadamente para realizar una elección, junto con otros aspectos provenientes de entorno, promueve a la desmotivación, depresión y a la deserción por parte del estudiante.

Elección errónea de carrera en los jóvenes afecta de forma social e individual, pero con la implementación de estrategias de diseño del cambio de comportamien-

to, teniendo en cuenta *las normas sociales*, por consiguiente, se propone una estrategia con el desarrollo de unas fases para así obtener resultados positivos.

Un problema social

Actualmente, la presión académica que tienen los estudiantes, donde se sienten vulnerables y juzgados por sus demás compañeros, respecto a bajas notas que puedan llegar a tener es causa de agresión, teniendo un poder de influencia en aspectos académicos y sociales en cuanto a las decisiones tomadas. Un ejemplo de esto es el suicidio juvenil por malas notas, presentado en Seúl, Corea del Sur, un intento de suicidio las posibles razones son ansiedad y depresión que experimentan los jóvenes a la presión académica que tienen [7]. Sin embargo, el trabajo de investigación de licenciatura en pedagogía de la universidad pedagógica nacional de México, habla de una orientación educativa y orientación profesional, la cual, se sugiere que estas dos (2) orientaciones deben darse desde el inicio de bachillerato el cual promoverá el desarrollo de plan de vida para el estudiante.[11]

Con el fin de identificar qué grado de influencia tienen los aspectos familiares, económicos y actitudinales por parte de los jóvenes, la elección de carrera se ve como un proceso de vida, el cual busca definir su proyecto de vida y proyectarse profesionalmente, por ello, es necesario que los jóvenes sean curiosos. Seleccionen y prioricen la información de carreras a las que se tiene acceso, al igual que debe verse como una decisión individual, aunque, también depende del grado de madurez en el que el joven se encuentre, ya que esto se puede ver como una elección superficial, puesto que, las teorías solo llegan a explicar la elección, según los aspectos, pero no profundiza en razones o causas de la elección. [4]

Por motivos mencionados, se evidencia que una de las consecuencias de estas influencias son el abandono

o el constante cambio de carrera; [5]. Con base a anteriores aspectos, se realizó un análisis en cuanto a la motivación en la elección donde se propuso una teoría de la motivación, donde el investigador Cano, sugiere dos medidas: (1) una introducción a la carrera donde se den a conocer aspectos relevantes pero no solo la carrera a la que se apunta como opción sino que también de las demás opciones ofertadas, (2) es la orientación dividida en tres (hábitos de estudio, el desarrollo de un perfil profesional y procesos universitarios), de esta manera, se realiza un acompañamiento y guía en el proceso de la carrera.

Antecedentes de la elección de carrera y sus consecuencias en Colombia

En los últimos 5 años, se ha presentado un aumento significativo en la deserción estudiantil. Según el Ministerio de Educación Nacional (2016), se presentó un 45,1 % de deserción en las universidades colombianas, estos datos siendo indicados por; el ministerio de educación nacional [10] mientras que en el 2018, el presidente de la Asociación de Universidades comentó en la rueda de prensa de Educación y Movilidad Social “Desafío Global” la cifra de 47% de deserción, información extraída de el heraldo [12]. Este tipo de incremento puede asociarse a la influencia de los entornos sociales, familiares académicos, económicos y personales que rodean al estudiante, además de la elección errónea de la carrera. Siguiendo con la deserción universitaria un artículo de la revista “dinero” se encontró que en América Latina, sólo la mitad de matriculados culmina sus estudios universitarios y en Colombia tiene un 37%, este hecho, causa intriga hacia tres preguntas: ¿a qué se debe?, ¿qué posibles soluciones tendría? y ¿en dónde explican que en Colombia el 36% de estos estudiantes desertan al final del primer año de haber entrado a la carrera?

Para este artículo las causas al abandono de carrera son la baja calidad de educación dada en la escuela, las pocas posibilidades económicas para personas de escasos recursos y duración de la carrera o en su defecto la posibilidad de cambio de carrera, datos otorgados por el Artículo, Revista Dinero [14].

Para la universidad de Ibagué se realiza un estudio de investigación por parte de Mauricio Rojas Betancur, el cual busca conocer más los factores relacionados a la deserción en los niveles de pregrado y tecnológicos de dicha universidad, con una muestra de 141 estudiantes entre el 2002 y 2007, en el cual un 59,2%

desertó, evidenciando factores como el de incursionar en otras instituciones, también se debe a rendimiento académico, problemas económicos y adaptación a la vida universitaria.[3].

Para enfatizar en los anteriores aspectos, se realizó una clasificación entre escuelas públicas y privadas, tomando en total como muestra a 225 estudiantes de seis colegios en Barrancabermeja, Santander, los cuales, dieron como resultado algunos aspectos a considerar, los intereses personales, donde el estudiante solo centra su atención en gustos, sin considerar otros factores importantes, causando una inconformidad e insatisfacción al ejercer la carrera. [2]

Relación de diseño y normas sociales en la elección de carreras en los estudiantes de bachillerato

El diseño es aquel proceso que se realiza al querer renovar o reinventar un problema, permitiendo encontrar una posible solución, en donde se observa, analiza, planifica y se renovan ideas hasta llegar al objetivo propuesto; el proceso de diseño permite la interacción directamente con el problema y el afectado. Es apropiado manejar el diseño de comportamiento como herramienta de intervención, ya que permite trabajar con el campo y analizar aquellos comportamientos influyentes en el estudiante, permitiendo un cambio en la forma de tomar la elección, por medio de estrategias de cambio de comportamiento, las cuales se clasifican como desencadenantes y resultado, donde son informativas y estructurales, permiten la persuasión, a través de una preparación, obteniendo el manejo de contextos que influncian a tomar dicho comportamiento. [6] Por tal motivo, se propone la exploración de los comportamientos asociados a la problemática de la elección errónea realizando prácticas en el entorno y con los usuarios, donde se permite, la producción de artefactos diseñísticos de manera que, el estudiante pueda identificar aquellos aspectos por las cuales está realizando su elección. Busca evidenciar ¿cómo un entorno social; familiar y económico, puede afectar a un joven de bachillerato en Bogotá, efectuando una presión de forma acelerada para tomar una decisión?

Se generan cuatro (4) posibles situaciones a futuro, perjudicando negativamente en la vida del joven estudiante: la primera (1), es la indecisión de carrera, en donde, puede estar indeciso entre varias opciones de carrera sin definir alguna, la segunda (2) es la insatisfacción y frustración laboral, afectando los intereses y

proyecciones del estudiante, la tercera (3) es la deserción estudiantil estancando el proceso académico y, por último, cuarta (4) tiene que ver con la pérdida de proyección profesional, donde el estudiante se acomode a un trabajo, sin requerir estudios, para apoyar la relación entre los aspectos de normas sociales, contexto social, factores personales y entorno, como factores influyentes del comportamiento; ¿es relevante el estudio de las normas sociales? para Cristina Bicchieri [15], la cual, nos permite entender la diferencia entre independencia e interdependencia; en primer lugar, encuentra su fortaleza en los desarrollos de hábitos, las costumbres sociales y los requerimientos morales; y en segundo lugar, las convenciones resaltan las normas sociales.

Desde el diseño y a través de un estudio exploratorio se puede argumentar, la posibilidad de influir positivamente en los factores influyentes de manera, consiente he inconsciente a través de factores como la red de referencia, en cuanto a poder de influencia y presión que ejerce en el individuo, en conjunto de la ignorancia pluralista, en donde, el joven idealiza que los demás esperan algo de él, pero en realidad son solo sus creencias, tomándolo como una acción interdependiente.

De esta manera, se toma este campo del diseño como un enfoque emergente, en el cual el diseñador, en esta ocasión, también es investigador y se apoya no sólo en sus habilidades tradicionales, sino que debe ser transdisciplinario, de esta manera, se promueve a trabajar en iniciativas colectivas e incentivar el interés de la comunidad [8], en este proceso, se hace partícipe también al diseño sistémico, siendo este un proceso iterativo, en donde se considera a fondo obtener una posible solución, en donde, el producto no es el resultado final y mucho menos la solución.

Metodología

A través del diseño para el cambio de comportamiento aplicado en un estudio exploratorio; se buscará afectar diferentes comportamientos que tienen los jóvenes de la elección errónea de carrera. La problemática se aborda por medio de tres (3) fases:

La fase (1) consiste en la recolección y análisis de información documentada a través de encuestas, videos informativos, muestreos poblacionales y tesis académicas.

Luego de la información procesada en la fase (1) en conjunto de la fase (2), se centra en la aplicación de nuevas encuestas las cuales validan las hipótesis extraídas de la fase (1).

En última instancia, la fase (3) propone aplicar las es-

trategias de co-creación donde se trabaja con *dos grupos* conformados por estudiantes bachilleres y estudiantes universitarios, con el fin, de identificar los aspectos influyentes que debe llevar la propuesta de diseño.

AGRADECIMIENTOS

Los autores agradecen el apoyo, el espacio, los medios y la disposición brindada por la Fundación Universitaria Los Libertadores, en especial al docente Juan P. Velásquez Salazar, a la Universidad Nacional de Colombia, a los colegios Liceo Contadora y Alborizadora Alta en la ciudad de Bogotá en la localidad 19.

REFERENCIAS

- [1] Buchanan, R. (2001). *Design research and the new learning*. *Design issues*, 17(4), pp.3-23.
- [2] Bravo, G y Vergara, M. (2018, 15 de febrero). *Factores que determinan la elección de carrera profesional: en estudiantes de undécimo grado de colegios públicos y privados de Barrancabermeja*. *Psicoespacios*. Recuperado de <http://revistas.iue.edu.co/>
- [3] Betancur, M. (2008, 08 de abril). *La deserción estudiantil en la Universidad de Ibagué: la perspectiva de las “desertores”*. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/>
- [4] Covarrubias, L. (2013). *Elección De Carrera: Aspectos Que Influyen En Los Jóvenes (Licenciatura en Psicología educativa)*. Universidad pedagógica nacional, Ciudad de México, México.
- [5] Cano, M. A. (2008). *Motivación y elección de carrera*. *Revista Mexicana de Orientación Educativa*, 22(39), 6-9.
- [6] Cash, P. J., Hartlev, C. G., & Durazo, C. B. (2017). *Behavioural design: A process for integrating behaviour change and design*. *Design Studies*, 48, 96-128.
- [7] D.W. Español, A. (Productor). (2019). *Suicidio juvenil por malas notas [VIDEO]*. De <https://dw.espanol/videos/>
- [8] Gallego, C, Mejía, G, Velasquez, P, Rincón, E, Escandón, P, Roldán, F, Stalin, A, Molina, V, Laserna, L y Erazo, H. (2017). *Enfoques Emergentes del Diseño: Servicios, Estrategias y Sistemas*. 17 Festival Internacional de la Imagen (pp.527-530). *manizales, colombia: PROCEEDINGS nuevas expediciones*.
- [9] Hume, S, O'Reilly, F, Groot, B, Kozman, E,

- Barnes, J, Soon, Z, Chande, R & Sanders, M. (27 de Febrero de 2018). *Retention and Success in Maths and English: A Practitioner Guide to Applying Behavioural Insights*. Recuperado de <https://www.bi.team/publications/retention-and-success-in-maths-and-english-a-practitioner-guide-to-applying-behavioural-insights/>
- [10] Ministerio de educación Nacional (2016). *Reporte Sobre Deserción Y Graduación En Educación Superior*. Recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co/>
- [11] Miriam, C. (2011). *Toma de decisiones en la elección de carrera en el alumno de 3er semestre del colegio de bachilleres*. (Licenciatura en pedagogía). Universidad pedagógica nacional, México D.F, México.
- [12] Narváez, V. (2018, 25 de septiembre). *En Colombia, el 47% de los alumnos deserta de la universidad*. El Heraldo. Recuperado de <https://www.elheraldo.co/>
- [13] Pineda, L. (2015). *Factores Que Afectan La Elección De Carrera: Caso Bogotá* (Maestría en Economía). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- [14] (2017, 29 de junio). *¿Por qué enfrentamos una tasa tan alta de deserción en la educación superior?*. Dinero. Recuperado de <https://www.dinero.com/pais/articulo/desercion-y-abandono-de-la-educacion-universitaria-en-colombia/247068>
- [15] Bicchieri, C., 2016. Diagnosing norms. In *Norms in the wild* (1st ed., pp. 4-6). Oxford, United Kingdom: Oxford University Press.

Modelo de diseño para las normas sociales

Juan P. Velásquez

Director

Social Design Lab

Bogotá, Colombia

juan.velasquez@ucaldas.edu.co

Beatriz del Carmen Peralta Duque

Profesora

Universidad de Caldas

Manizales, Colombia

beatriz.peralta@ucaldas.edu.co

Liliana María Villegas Guzmán

Profesora

Universidad de Caldas

Manizales, Colombia

liliana.villegas@ucaldas.edu.co

INTRODUCCIÓN

Entre 1995 y 2018 se pudieron apreciar, tanto en Bogotá como en Medellín, diversas agencias que planearon, gestionaron e implementaron estrategias creativas para generar el buen comportamiento ciudadano. Los fundadores de este tipo de política pública fueron los profesores Antanas Mockus y Paul Bromberg (profesores de la Universidad Nacional de Colombia y alcaldes de la ciudad de Bogotá entre 1995 y 2000). Este tipo de estrategias creativas fueron denominadas y reconocidas como Cultura Ciudadana y consistieron en mejorar el cumplimiento de las leyes y las normas existentes valiéndose sólo de la afectación del comportamiento en los ciudadanos. Este tipo de intervenciones se realizaron en diversos lugares donde recolectaron éxitos y fracasos pero manteniendo lo interesante y novedoso de la Cultura Ciudadana inicial. Las agencias colombianas que se destacaron por promover este tipo de estrategias en dicho período fueron Corpovisionarios, el Instituto Distrital de Cultura y Turismo en Bogotá (IDCT), el consorcio Metro de Medellín y las Empresas Públicas de Medellín en relación con el Observatorio de Cultura de la Universidad EAFIT de la misma ciudad.

Teorías como la economía del comportamiento clarifican características del comportamiento humano que han sido útiles para la política, la salud y la economía misma. Asimismo, desde el diseño se han aplicado teo-

rías afines al comportamiento y métodos creativos con el fin de encontrar soluciones alternativas a problemas sociales complejos. Este nuevo enfoque del diseño puede considerarse como una área que se preocupa por el comportamiento humano y es conocida como el diseño del comportamiento. Este enfoque emplea principios de la economía del comportamiento y del diseño en función de establecer cambios sociales a través de entender las dificultades del comportamiento humano en la toma de decisiones. Bajo estos principios, se presenta el modelo de diseño para las normas sociales que parte de un proyecto de investigación conjunto y una tesis doctoral en diseño y el comportamiento.

PROCESO

Los autores realizaron un proyecto de investigación donde analizaron estrategias de Cultura Ciudadana en Bogotá y en Medellín entre 1995 y 2018 con la intención de recopilar información que relacionara al diseño del comportamiento con dichas estrategias. Del proyecto de investigación se desprendió un estudio doctoral cuyo objetivo principal fue la comprensión sobre cómo las estrategias aplicaron dichos principios y métodos del diseño del comportamiento.

En el proyecto de investigación, los autores abordaron dos fases consistentes en el (1) desarrollo de instrumentos para la revisión de documentos y realización de entrevistas a ciudadanos y personas relevantes implicadas en el desarrollo de las estrategias; y, (2) aplicación de los instrumentos para recolección de información. En la segunda fase se contó con la colaboración de Mónica Arango de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, quien realizó y documentó las

entrevistas en la ciudad de Medellín. Con dichos insumos, el autor Juan P. Velásquez realizó el estudio doctoral complementando las dos fases anteriores con el (1) análisis de la información recolectada y la generación del Modelo de Diseño para las Normas Sociales. Los autores participaron activamente con disertaciones y recomendaciones en todas las fases.

Los hallazgos de ambos estudios (de investigación y doctoral) determinaron relaciones implícitas en el uso del diseño en la Cultura Ciudadana donde predominaron los enfoques utilitarios como el desarrollo de piezas gráficas, objetos y estrategias comunicativas; sin embargo, también se detectaron similitudes entre los principios y métodos del diseño del comportamiento y dichas estrategias que llevaron a la materialización del modelo que aquí se presenta.

RESULTADO

Se tiene como principio la necesidad de abordar los problemas sociales complejos a través de las herramientas creativas como el diseño; se produce este modelo basado en las exploraciones teóricas, relaciones y aportes entre el diseño y el comportamiento humano. El modelo se centra en las normas sociales y se compone de seis pasos que se apoyan en las tres fases habituales de los procesos de diseño: (1) explorar y especificar, (2) desarrollar e implementar y (3) testear y refinar (ver gráfico 1). Aquí se relacionan recomendaciones sobre cómo entender el modelo:

Explorar y especificar

El centro de esta fase es descubrir y definir las normas sociales que generan el problema social. Las normas sociales son reglas del comportamiento donde las personas tienen una preferencia condicional de seguirlas (Bicchieri & Mercier, 2014).

El primer paso de este modelo consiste en escuchar a las personas para “descubrir” lazos y aproximaciones iniciales a las normas sociales; el segundo paso es “definir” las normas sociales existentes, aquí se requiere la realización de un mapeo donde se esclarezcan las expectativas empíricas (lo que las personas piensan que su red de referencia hacen), las expectativas normativas (creencias acerca de lo que otras personas piensan que deben hacer), las preferencias condicionales (individuales y sociales respecto a seguir las normas); y la red de referencia (personas que influyen en la toma de decisiones como amigos, familiares, personajes públicos, entre otros); este último mapeo apela al orador

retórico, a la figura de mensajero que tiene especial influencia en el comportamiento de las personas (Dolan *et al.*, 2012).

Desarrollar e implementar

Esta fase consiste en la producción de artefactos; por lo tanto, sus dos pasos principales consisten en especificar los requerimientos de producción y producir los artefactos. Aquí, se deben tener presente los principios del diseño comportamental que apelan al facilitar y reducir el autocontrol, eliminar inconvenientes de elección (por defecto), reducir la falta de atención (*Nudge*), usar incentivos y maximizar la mensajería además de encuadrarla a los modelos mentales (Datta & Mullainathan, 2014).

Testear y refinar

Esta tercera y última fase, propone evaluar la relación entre las normas sociales y los artefactos diseñados (o preexistentes si se inicia por esta etapa en condición de rediseño). Aquí se lleva a cabo la implementación del artefacto en la comunidad donde se pretende afectar las normas sociales y refinar constantemente. Este modelo no presenta un plan de refinamiento determinado, pero sí exhorta a los diseñadores e interesados en general a testear con la comunidad la efectividad de las intervenciones; asimismo, revisar el impacto ético de dichas relaciones.

REFERENCIAS

- [1] Bicchieri, C., & Mercier, H. (2014). Norms and Beliefs: How Change Occurs. In *The Complexity of Social Norms*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-05308-0_3
- [2] Datta, S., & Mullainathan, S. (2014). Behavioral design: A new approach to development policy. *Review of Income and Wealth*, 60(1), 7–35. <https://doi.org/10.1111/roiw.12093>
- [3] Dolan, P., Hallsworth, M., Halpern, D., King, D., Metcalfe, R., & Vlaev, I. (2012). Influencing behaviour: The mindspace way. *Journal of Economic Psychology*, 33(1), 264–277. <https://doi.org/10.1016/j.joep.2011.10.009>

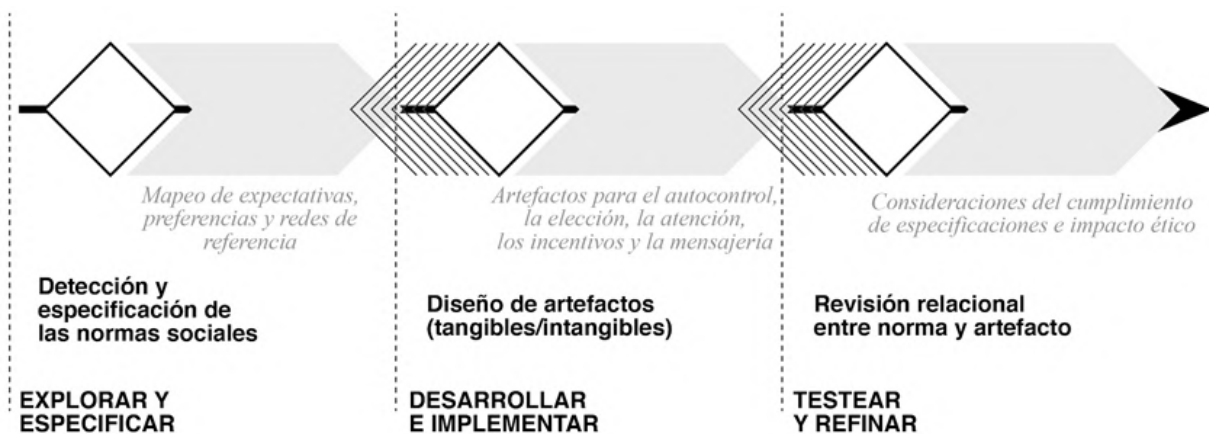


Gráfico 1. Modelo de Diseño para las Normas Sociales. Elaboración propia

Transformaciones de un municipio cafetero

María Paula Jaramillo Gómez

Docente

Corporación Unificada Nacional CUN

Bogotá, Colombia

maria_jaramillo@cun.edu.co

INTRODUCCIÓN

¿Cómo han afectado las políticas económicas colombianas en el proceso de transformación de la visualidad de Aranzazu desde el año 1950 hasta la actualidad? El cambio es inevitable, los espacios, los seres, las formas mutan y se transforman. La depredación de la globalización y su sistema económico se siente. ¿Transformar o arrasar? ¿acabar con las costumbres y tradiciones? ¿modificarlas? ¿exterminarlas? Esas son algunas preguntas que se plantea este proyecto audiovisual, producto de un acercamiento etnográfico al municipio de Aranzazu.

En la segunda mitad del siglo XIX, la migración de los pobladores antioqueños —producto de la crisis económica que azotaba la región—, llegó al territorio que hoy se conoce como Aranzazu: un municipio ubicado en el departamento de Caldas en medio de la Cordillera Central. Se levanta entre montañas y faldas pronunciadas, pequeños cafetales e hilos de fuentes hídricas que banan su suelo. Con una economía de vocación agrícola, cafetera y campesina de subsistencia, en la cual el 80% de los predios tienen menos de tres hectáreas (Gobierno de Caldas, s.f.), ha cambiado sus prácticas comerciales a la par de las políticas económicas, sociales y ambientales dictadas por los gobiernos de turno y su espíritu de apertura económica.

El objetivo general de este trabajo es examinar la transformación de estas prácticas, en relación con las ejercicios actuales de comercio y distribución. Esto, se

abordará desde el relato familiar y la visualidad, las transformaciones del espacio y su paisaje. Si bien en Aranzazu existen algunas variables particulares en las que se profundizará y que lo vuelven — en cierta medida— distinto, entendemos que la problemática abordada no es aislada sino que forma parte de un proceso a escala macro. Es así, que cualquier aporte alcanzado será extensivo a otros pueblos de características y circunstancias similares, sirviendo así como punto de partida para aproximaciones y dinámicas similares en otros espacios geográficos.

PROCESO

Este trabajo, además de presentar una etnografía que pretende abordar los cambios del municipio de acuerdo al devenir político y económico de Colombia desde la década de 1950, es también un acercamiento a la historia de la familia Gómez Gómez, oriundos del municipio en cuestión y que durante muchas generaciones han nacido y crecido en el pueblo. Se hará una aproximación desde el relato y la perspectiva de algunos miembros dicha familia, conocida como Los Picardías, relacionando ambas historias —las del municipio y las familiares— a la par que se analizará el impacto que tiene la globalización en el modelo económico local y familiar, como también, en las prácticas cotidianas y en sus espacios.

RESULTADO

Formato // Ensayo Audiovisual

Hablar de visualidad y de cambios espaciales en el municipio de Aranzazu implica necesariamente recurrir a recursos que den cuenta de tales fenómenos: conocer al paisaje urbano mediante sonidos e imágenes permite contrastar de forma eficaz los cambios que se han presentado en el mismo. Es por esto que el resultado parcial de este proyecto se presentará en formato de ensayo audiovisual, exponiendo dichas transforma-

ciones apoyadas por el soporte, que por su naturaleza, a su vez coincide con el devenir temporal con el que los habitantes del municipio las perciben. El material fuente está compuesto en cierta medida por archivo histórico –recopilado de periódicos, por terceros y de archivo familiar–, pero también de registro sonoro y visual del municipio realizado específicamente para el desarrollo del presente proyecto.

REFERENCIAS

- [1] Aristizabal, G. (2018) Aranzazu, Historias para su Historia. Manizales: Matiz Taller Editorial.
- [2] Acuerdo 121. Concejo Municipal de Aranzazu. Aranzazu, Colombia. 10 de diciembre de 2004. Recuperado de [<https://goo.gl/B9Ycej>]
- [3] Decreto 3149 del 13 de septiembre de 2006. Ministerio de Agricultura y Desarrollo Rural. Recuperado de [<https://goo.gl/wwgaVr>]
- [4] Decreto 414 del 15 de febrero de 2007. Ministerio de Agricultura y Desarrollo Rural. Recuperado de [<https://goo.gl/rxY94s>]
- [5] Información de Aranzazu (s.f.). Gobernación de Caldas. Recuperado de [<https://goo.gl/T3YUhE>]
- [6] Kalmanovitz, S. y López, E. (2006). La Agricultura en el Siglo XX. Bogotá: Banco de la República.



Cuerpo vestido para la expresión sensible del encuentro con la memoria y la reconciliación

Sara Melissa Gallego Quiroz

Docente

Colegiatura Colombiana

Medellín, Colombia

sara.gallego@colegiatura.edu.co

INTRODUCCIÓN

“Cuerpo vestido para la expresión sensible del encuentro con la memoria y la reconciliación” es un trabajo exploratorio que nace dentro del proyecto investigativo Transmedia: estrategias, narrativas y su aplicación en contexto moda, este trabajo indaga el vestuario como objetos de expresión en relación con la búsqueda de la condición del cuerpo a través de la vestimenta y las posibilidades que tiene una pieza de vestuario dentro de unas acciones de memoria y reconciliación como elemento para la conformación de sentido.

PROCESO

El taller que se busca desarrollar es bajo la metodología de design thinking donde se empatiza, define, idea, prototipa y testea, en ese sentido, se mira la prenda de vestir el cuerpo como un campo semántico de significación de un acto ritual para abordar temas de conflicto, memoria y reconciliación.

Se ofrecen herramientas de tejido, bordado y costura, para que un colectivo de personas pueda plasmar en la tela un diseño sobre pasado, presente y futuro, desde el hacer del cuerpo y la memoria, hechos en detalles de confección, bordados y siluetas del vestuario. Este taller se complementaria con un acto ritual, una acción performática, en donde el cuerpo pasa a vestir ese tejido construido como campo semántico con una carga de significación para la memoria, para hacer un acto simbólico de intervención y reconciliación.

La búsqueda de la condición del cuerpo a través de la vestimenta y la posibilidad de crear tejido con la tela misma y tejido desde lo social. La materia prima que

son los hilos y la misma tela que funciona como base para crear bordados y tejer historia colectiva, de una vestimenta que carga con anécdotas, acontecimientos y narraciones desde diversas aristas.

RESULTADO

El resultado que se espera es la aplicación de estos talleres en diferentes lugares de ciudad y convertir estos en escenarios de introspección e intervención social a través del diseño. Entre estos lugar de ciudad se busca desarrollar algunos en el museo casa de la memoria en Medellín, ya que este museo tiene unos escenarios de diálogos abiertos para la reflexión en torno a la atención de víctimas y la memoria del conflicto.

También se espera pueda ser desarrollado en otras comunas de la ciudad, como puede ser en la comuna 13, San Javier, ya que esta cuenta con una carga histórica, desapariciones forzadas, intervención militar y paramilitar, ejecuciones de civiles y que a pesar de su pasado es un territorio con procesos de resiliencia y reconciliación en la comunidad.

Dentro de ese escenario el taller del cuerpo vestido para la expresión sensible del encuentro con la memoria y reconciliación espera aportar un medio de expresión de las narrativas pasadas, presentes y futuras con el tejido consciente y con un ejercicio desde el hacer para generar un dialogo de vivencias, recuerdos y sueños. Las piezas desarrolladas por los asistentes serán exhibidas en diferentes lugares.

REFERENCIAS

- [1] Rodríguez, A & Alvarado, H. (2008). Claves de la innovación social en América Latina y el Caribe. Santiago de Chile : CEPAL.
- [2] Saltzman, A. (2009). El cuerpo diseñado: Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta. Buenos Aires: Paidós.

- [3] Vélez, L. (2019). Sensibilidad como estrategia narrativa. En Palencia, C; Cadavid, J y Castro, F (Eds.), Estrategias metodológicas de creación/comunicación.

Design, technology and democracy: how can innovation of PD practices for civil society organisms extend and strengthen representation and participation of marginalized citizens in Ecuador?

Nathaly Pinto

Doctoral Candidate

Design and Architecture

Aalto University School of Arts

Helsinki, Finland.

nathaly.pinto@aalto.fi

INTRODUCTION

Design products are human-made artifacts that interpret and consummate ideas, representations, and practices that shape the landscape of social reality. As social products, they cannot be understood as being at the margin of the social relations of production (Cueva, 2012). As such, design participates in the processes of modernization and capitalist expansion, and as a specialist activity has close ties with economic production and hegemonic development. In that way, hegemonic interests determine how artifacts, systems and practices are constructed, and the relations of design, modernity and capitalist economy affect how, what and who design represents in its theory and practice. This study will concentrate on the later phenomena from a contemporary, majority of the world perspective. Sensitized to the Global South experience, particularly Latin America, it will consider how exclusion from the broader economic system reflects on design with marginalized citizens. It will focus on work, and the particular precarized Latin American working class. And, divergent from modern westernized discussions that situate precarized work around the implementation of the neoliberal model in the 80s, situate the discussion around precarized work, not from a post welfare state experience, but from a post-colonial and developmen-

tal state understanding (Munck, 2013).

The aim of this study is to locate opportunities for innovation of Participatory Design (PD) practices that can extend and strengthen representation and participation of civil society organizations connected to the contemporary labour movement in Ecuador. Working on design practices that through the study of contemporary artifacts of representation and reflection and theorization about marginalized citizens, advocates for ontological and epistemological plurality that addresses the histories and necessities of an unprivileged majority. And supportive to the idea that while the academic and professional practice has moved toward inclusive processes, the problems connected to modernity, like marginalization and hegemony, demand a sense of purpose and dedication that implies a far more radical and substantive redesigning of the dominant cultures of design practice, research, and education (Schultz et al., 2018).

PROCESS

Participatory action research and PD

As main method Participatory Action Research (PAR) will be employed, according to the research problematic concerning the need for further theoretical and methodological knowledge that can be used and contribute to a design production respondent to the needs of marginalized citizens that can be positively articulated in the current material culture. Reiterating in the later, Thiollent's consideration for Action Research from the South América experience "of great

relevance for application in projects concerning social improvement and community emancipation” (qtd. Chiara Del Gaudio et al., 2016). Together, with PD as a field of action, the Research Design will articulate an approach that encourages representation and participation, and is sensitive when dealing with nondominant, marginalized contexts.

PD workshops applied to each case study will guide

design processes and methods for codetermination of technologies and practices. One PD Project per case study will be conducted in a common practice of PAR cycles. The reflection period would be dedicated to critical thinking about the experience, workshops, data and analysis made, for theorizing while doing research and projection of the knowledge to be studied and planned for the next cycle. (Table 1)

		CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
Fieldwork	Studying and planning	- Case study context analysis. Approach and sensitizing to the research collective. Workshop 1 initial idea.	Participant as co-researcher doing research that is useful and respectful to the knowledge of the research participants and their communities. Workshop 2. construction	Participant as co-researcher doing research that is useful and respectful to the knowledge of the research participants and their communities. Workshop 3. construction
	Action	Workshop 1. Selecting a shared community problem and planning for the participatory action research. * Observation, participation in activities, talking /research-sharing circle, open- ended questionnaires/ interviews.	Workshop 2. Participatory action strategies according to design objective. * Stories, end-user photography, creation of shared languages, collected/ illustrative artifacts and prototypes.	Workshop 3. Implementation of transformative activities.
	Gathering	- Qualitative approaches that maximize community involvement legitimizing the knowledge and theory of research participants/communities. - Culturally sensitive and context-relevant gathering of information guided by group reflection. * Field research diary, photo/video record, open- ended questionnaires/ interviews.		
	Analysis	- Community-informed analyzing, interpretation of data. - Participatory monitoring and evaluation. * Triangulation in Analyzing Data, Thematic coding, discourse analysis.		- Community analytic reconstruction of the experience. - Participatory monitoring and evaluation. * Triangulation in Analyzing Data, final reflexions, possible courses of action.
		Reflexion	Reflexion	Reflexion

Table 1. Cycles: Studying and planning, action, gathering and analysis of data, follow by a period of Reflection.

CASE STUDIES

The researcher will analyze the processes and artifacts of representation of civil society organizations connected to the contemporary labour movement in Ecuador. Focusing the distinctive ways in which this collective organization and action has historically enabled environments for representation and participation, and approaching cases through the lenses of the experiences of CONAIE – The Confederation of Indigenous Nationalities of Ecuador, one of the most interesting, emancipatory cases of modern civil society organization in Latin America and

“historically fundamental for the construction of cultural identity of indigenous peoples against colonialism, and to promote of participation of marginalized indigenous communities in political and decision-making processes”. (Quienes somos—CONAIE, n.d.)

Purposive sampling will be refined when specific characteristics arise after first findings, the number of cases will be restricted to three. The cases will respond to the prospect of generalization of findings through analogous relations, conditions and processes to other Latin American contexts.

Fieldwork

Fieldwork will develop in the form of PD workshops. Detailed examination will be vital for sensitive reconstruction of cases and understanding of opportunities for innovation in relation to contextual conditions. Case studies will participate in qualitative data gathering through normal work in collaborative design actions (Hyysalo & Hyysalo, 2018). And, accordingly with the research design, case sensitive approaches will be developed and adjusted. Observation, talking / research-sharing circle, open-ended questionnaires / interviews will address the limitations of dominant research methodologies (Schneider & Kayseas, 2018) guided through participatory workshops.

Qualitative data collected will be analyzed employing community-informed interpretation of data. Report on data will emphasize strategizing work in collaborative design, research on design competency in organizations, addressing both the possibilities that design holds for organizational transformation and, in turn, the need for organizational capability building that allows design to thrive (Hyysalo & Hyysalo, 2018).

Findings will mature into final workshops centered in the implementation of transformative activities, critical discussion, and evaluation. This would be one of the final stages of the research process in each case, and will deepen the operationalization and conceptualization of findings.

During all cycles, the researcher will prepare and present lectures at universities, directed at sharing encountered history, theory and methods and, socializing findings with teachers, researchers and professional designers. Report on these activities, will open dialogue in design pedagogy related to this research.

RESULTS

Publication of at least two articles and dissemination of results through workshops and lectures. A case-based, valid and reliable analysis of innovation in civil society, subjective and sensitive to the Ecuadorian postcolonial context, with findings that could be generalized through analogous relations, conditions and processes to wider contexts.

In a broad sense, refraining from encouraging processes or theorization that simply reassures diversity, the central expected result of this study is to develop theoretical and methodological knowledge that could challenge the politics of design practice and pedagogy through the study of innovation of PD practices con-

nected to social innovation and community development, according to the relations, conditions and processes of civil society in Ecuador, and the extended Andean Latin American context.

REFERENCES

- [1] Bonsiepe, Gui. "Design and Democracy." *Issues, Design. Design Issues*. Ed. Design Issues. Vol. 22. MIT Press, 2006. 27-34.
- [2] Calvera, Anna. "Local, Regional, National, Global and Feedback:: Several Issues To Be Faced With Constructing Regional Narratives." *Journal of Design History*. Ed. The Design History Society. Vol. 18. Oxford University Press, 2005.
- [3] Chiara Del Gaudio, Carlo Franzato, & Alfredo Jefferson de Oliveira. (2016). Sharing Design Agency with Local Partners in Participatory Design. *International Journal of Design*; Vol 10, No 1 (2016). <http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/2403/727>
- [4] Cueva, Agustín. "Cultura, Clase y Nación." Cueva, Agustín. *Ensayos Sociológicos y Políticos*. Quito: Ministerio De La Coordinación De La Política, 2012.
- [5] Decolonising Design. *Decolonising Design*. 27 July 2016. October 2019.
- [6] Freire, Paulo. *Pedagogía del oprimido*. México DF: Siglo XXI Editores, 2005.
- [7] Hyysalo, V., & Hyysalo, S. (2018). The Mundane and Strategic Work in Collaborative Design. *Design Issues*, 34(3), 42–58. https://doi.org/10.1162/desi_a_00496
- [8] Julier, Guy. *Economies of Design*. SAGE, 2017.
- [9] Munck, R. (2013). The Precariat: A view from the South. *Third World Quarterly*, 34(5), 747–762. <https://doi.org/10.1080/01436597.2013.800751>
- [10] Quienes somos—CONAIE. (n.d.). Retrieved February 14, 2020, from <https://conaie.org/quienes-somos/>
- [11] Schneider, B., & Kayseas, B. (2018). Indigenous Qualitative Research. In C. Cassell, A. Cunliffe, & G. Grandy, *The SAGE Handbook of Qualitative Business and Management Research Methods: History and Traditions* (pp. 154–172). SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.4135/9781526430212.n10>
- [12] Schultz, T., Abdulla, D., Ansari, A., Canli, E., Keshavarz, M., Kiem, M., Martins, L. P. de O., & Oliveira, P. J. S. V. de. (2018). What Is at Stake with Decolonizing Design? A Ro

Diseño y Creación

Adaptando metodologías de diseño industrial para el desarrollo de ayudas técnicas inclusivas para la diversidad funcional

Vaslak Rojas

Docente

Diseño Industrial

Universidad de Investigación y Desarrollo

Bucaramanga, Colombia

vaslakrojas@gmail.com

Gloria Gómez, PhD

Co-fundadora e Investigadora en Diseño

OceanBrowser Ltd., Nueva Zelanda

gloria@oceanbrowser.com

INTRODUCCIÓN

Este póster presenta una investigación que surgió por la necesidad de adaptar algunas metodologías del diseño industrial que permitieran establecer parámetros para el desarrollo de ayudas técnicas (AT) con carácter incluyente. Esta necesidad se atendió desde dos marcos de referencia. El primero incluyó el estudio y selección de conceptos de diseño centrado en el humano (*Design Kit*, s. f.), el diseño emocional (Norman, 2005), el diseño incluyente (Clarkson y Coleman, 2015) nor a separate specialism, but as a general approach to designing in which designers ensure that their products and services address the needs of the widest possible audience, irrespective of age or ability. Inclusive Design (also known [in Europe] as Design for All and as Universal Design in the USA (P. J. Clarkson et al., 2013), el diseño universal (Carr et al., 2013) y el diseño para todos (Toboso-Martín y Rogero-García, 2012) con el fin de permitir evolucionar el diseño proyectual (Munari y Artal Rodríguez, 1983). Para informar sobre el carácter inclusivo del proceso de diseño y sus resultados, el segundo marco requirió una revisión desde los marcos referentes sobre el concepto de inclusión (Adirón y Couret, 2005) (Langdon y Thimbleby, 2010), su clasificación inclusión-exclusión (Saavedra, 2001), así como el proceso de evolución y de emancipación de las personas con diversidad funcional en la sociedad (Ferreira, 2010).

Estos marcos de referencia informaron la adaptación de una metodología de diseño proyectual (Munari y Artal Rodríguez, 1983) con el objetivo de establecer parámetros, requerimientos y especificaciones de diseño para el desarrollo de ATs con carácter incluyente. Este objetivo permite caracterizar al usuario desde su autopercepción, autoreferenciación, y desarrollar una empatía entre diseñador-usuario. No solo desde la inclusión misma, sino como una permanente forma de vida, donde la educación y la enseñanza del diseño se permitan re-pensar y re-establecer el papel del diseñador para la diversidad, al hacer también un recorrido por las distintas formas de medir la inclusión en algunos casos (Aguerrondo, 2008).

En un proceso de diseño industrial, la metodología adaptada (figura 1) sigue una estructura de diseño proyectual (Munari y Artal Rodríguez, 1983) en la que se diferencian tanto las etapas del EDP, como cuando se usan las tres herramientas con carácter incluyente. Estas herramientas son el cuadro de necesidades, el cuadro de especificaciones en diseño de producto (EDP), y el marco de criterios inclusivos (Gomez y Wakes, 2020). El proceso evoluciona hacia unas propuestas cada vez más inclusivas debido a que en cada una de las tres etapas se aplican los marcos de criterios inclusivos y se ven los avances y evoluciones por su aplicación.

PROCESO

La metodología adaptada se aplicó en el programa de Diseño Industrial de la Universidad de Investigación y Desarrollo – UDI, en la asignatura “Taller de Diseño Hospitalario”. Durante el primer semestre del 2019, 19 estudiantes de octavo semestre utilizaron esta adaptación al diseño de ATs para diferentes tipos de

diversidades como: visual, auditiva, cognitiva y locomotriz. La comunidad objetivo fueron los mismos estudiantes y personas con diferentes diversidades funcionales.

Los estudiantes desarrollaron las actividades de cámara subjetiva para detectar necesidades de diseño, la construcción de un cuadro de EDP, y la aplicación de un marco de criterios de tipo inclusivo, antes, durante y después de la realización de sus propuestas. Estas herramientas permitieron conceptualizar, desarrollar y evaluar propuestas para la diversidad funcional en distintos contextos en dos grandes momentos.

El primer proyecto duró seis semanas, donde se realizaron dispositivos para diferentes contextos académicos como: biblioteca, sala de informática, aula de dibujo, cafetería y baños, donde los usuarios eran directamente los estudiantes y debían simular una amputación o una situación de ceguera.

El segundo proyecto duró las diez semanas siguientes del período académico universitario, se realizó para diferentes diversidades y contextos con un tema en común con el de talleres de la Escuela de Diseño Industrial que para ese semestre era “agua”, en este proyecto los estudiantes interactuaron con usuarios reales con diferentes diversidades.

RESULTADO

El método de investigación cualitativa permitió realizar reflexiones de tipo descriptivas y narrativas, un análisis temático de los proyectos de los estudiantes e informado por los marcos de referencia del proyecto. Durante el proceso se observó que los estudiantes atravesaron cambios a nivel empático por sus usuarios a través de la metodología adaptada. Los resultados más relevantes fueron:

Inclusión: los estudiantes aprenden a diferenciar e identificar que tipo de inclusión es la que se maneja en el proceso de generar objetos para personas con distintas diversidades funcionales, además de conocer las herramientas de los marcos de criterios inclusivos donde miden de una manera muy sencilla si los proyectos son inclusivos o todavía tienen aspectos que interactúan con los usuarios que no lo son.

Diversidad: los estudiantes logran re-conocer y re-descubrir la evolución del concepto de diversidad y clasificar incluso su propia diversidad, algo que es muy valioso para una persona que quiere trabajar para y con una comunidad, aprenden las dos visiones de la diversidad, tanto desde la salud que aún le llama disca-

pacidad y desde la sociología que les reconoce como diversidad funcional.

Autoreferenciación: este concepto lo manejan desde poder observarse desde una cámara (con un video tomado desde un compañero) realizando una acción y como ellos mismos se ven tratando de realizar actividades de una manera muy diferente a como las ejecutan habitualmente.

Auto percepción: la posibilidad de observar unas actividades cotidianas y simples realizadas desde otra realidad permite concentrarse en su propio autoconcepto y su autoestima al poder o no ejecutarlas, allí es donde aprenden a manejar la frustración, la impotencia y exclusión debido a las barreras de los diferentes contextos.

Empatía: este concepto es visto no desde una manera meramente mecánica y metodológica como lo propone la metodología de pensamiento de diseño (Buchanan, 1992), donde una de las etapas es precisamente empatizar, más bien, se genera otra percepción de la empatía desde una perspectiva más humana del concepto, el cual cada estudiante describe al ponerse en el lugar de un usuario y donde vive sus mismos problemas y situaciones.

En este estudio se concluyó que hay cambios sustanciales en los resultados cuando se modifican las maneras de diseñar ya establecidas con herramientas de diseño enfocadas en los usuarios con diversidad funcional locomotriz de carácter incluyente. Además, proporcionó insumos para investigaciones futuras que en las que se pretendan establecer nuevos parámetros, especificaciones y requerimientos al diseñar otros tipos de productos o ATs para distintas diversidades funcionales.

REFERENCIAS

- [1] Adirón, F., & Couret. (2005). ¿Qué es la inclusión? La diversidad como valor. *MINISTERIO DE EDUCACIÓN, REPUBLICA DEL PERÚ*, 4.
- [2] Aguerrondo, I. (2008). Revisar el modelo: Un desafío para lograr la inclusión. *Perspectivas-UNESCO*, XXXVIII-1(145), 61-80.
- [3] Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5. <https://doi.org/10.2307/1511637>
- [4] Carr, K., Weir, P. L., Azar, D., & Azar, N. R. (2013). Universal Design: A Step toward Successful Aging. *Journal of Aging Research*, 2013, 1-8. <https://doi.org/10.1155/2013/324624>

- [5] Clarkson, J., & Coleman, R. (2015). History of Inclusive Design in the UK. *Applied Ergonomics*, 46, 235-247. <https://doi.org/10.1016/j.apergo.2013.03.002>
- [6] Clarkson, P. J., Coleman, R., Keates, S., & Lebbon, C. (2013). *Inclusive Design: Design for the Whole Population*. Springer Science & Business Media.
- [7] *Design Kit: The Human-Centered Design Toolkit*. (s. f.). Recuperado 27 de noviembre de 2019, de <https://www.ideo.com/post/design-kit>
- [8] Ferreira, M. A. V. (2010). De la minus-valía a la diversidad funcional: Un nuevo marco teórico-metodológico. *Política y Sociedad*, 47, 21.
- [9] Gomez, G., & Wakes, S. (2020). *A framework to support inclusive design teaching and product evaluation: Application in overcoming barriers in food preparation for elderly visual impaired people. A framework to support inclusive design teaching and product evaluation: Application in overcoming barriers in food preparation for elderly visual impaired people. Paper presented at the «E3_Universal Design Practice Conference*
- III_Design and Ergonomics. Designing for Learning of Learning Experience»*. <https://sites.google.com/view/pudcad-conference-unifi/home/digital-presentation>
- [10] Langdon, P., & Thimbleby, H. (2010). Inclusion and interaction: Designing interaction for inclusive populations. *Interacting with Computers*, 22(6), 439-448. <https://doi.org/10.1016/j.int-com.2010.08.007>
- [11] Munari, B., & Artal Rodríguez, C. (1983). *¿Cómo nacen los objetos?: Apuntes para una metodología proyectual*. Gustavo Gili.
- [12] Norman, D. A. (2005). *El diseño emocional: Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Grupo Planeta (GBS).
- [13] Saavedra, A. A. (2001). Discapacidad: Exclusión / Inclusión. *Revista Mad*, 5. <https://doi.org/10.5354/rmad.v0i5.14826>
- [14] Toboso-Martín, M., & Rogero-García, J. (2012). «Diseño para todos» en la investigación social sobre personas con discapacidad. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*. <https://doi.org/10.5477/cis/reis.140.163>

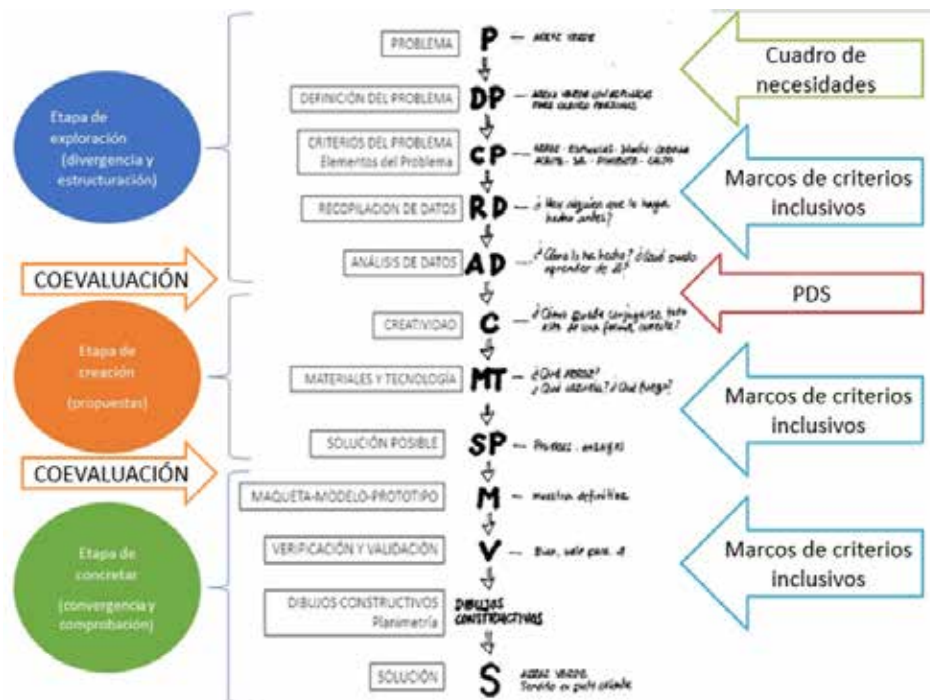


Figura 1: Propuesta de estructura metodológica basada en el diseño proyectual de Bruno Munari con herramientas de Diseño Inclusivo.

Patrimonio biocultural a partir de los objetos y lugares. El caso de Riosucio (Caldas) y Trujillo (Valle del Cauca)

Luisa Fernanda Zapata Arango

Investigadora

Magíster en Diseño y Creación Interactiva

Universidad de Caldas

Manizales, Colombia

Luisa.zapata@ucaldas.edu.co

Viviana Grisales Pascuaza

Investigadora

Magíster en Diseño y Creación Interactiva

Universidad de Caldas

Manizales, Colombia

viviana.grisales@ucaldas.edu.co

Felix Augusto Cardona Olaya

Investigador

Estudiante Doctorado en Diseño y Creación

Universidad de Caldas

Manizales, Colombia

fcardonaolaya@gmail.com

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se articula al proyecto *Rutas de Caldas. Escenarios de inmersión transmedia para la valorización del patrimonio biocultural*, que se enmarca en el proyecto Institucional Caldas Expedición Siglo XXI, de la Universidad de Caldas, propuesto como una nueva expedición para realizar inventarios de los recursos naturales y culturales, fomentar el establecimiento de bases de datos a partir de georeferenciaciones y asegurar la protección jurídica y la propiedad intelectual de los bienes patrimoniales de manera integral y holística en el territorio.

Es el caso del Paisaje Cultural Cafetero declarado Patrimonio de la Humanidad desde el año 2011, sin embargo, a pesar de este reconocimiento, se evidencia una pérdida de la valoración de su patrimonio biocultural, a raíz de la falta de apropiación de sus valores naturales y culturales integrados, asunto del cual han derivado proyectos investigativos como Rutas de Caldas que se presenta como una apuesta por la indagación acerca del significado y el sentido que los habitantes de esta región otorgan a lo patrimonial, desde lo

cultural y lo medioambiental, para posibilitar a largo plazo, la definición de elementos del paisaje con valor representativo en la región, ya sea por su contribución a la recuperación del hábitat natural y la memoria identitaria o porque rompen con la noción tradicional de valorar un elemento cultural únicamente por su antigüedad y su valor productivo (Rutas de Caldas. Escenarios de inmersión transmedia para la valorización del patrimonio biocultural, 2018 - 2019).

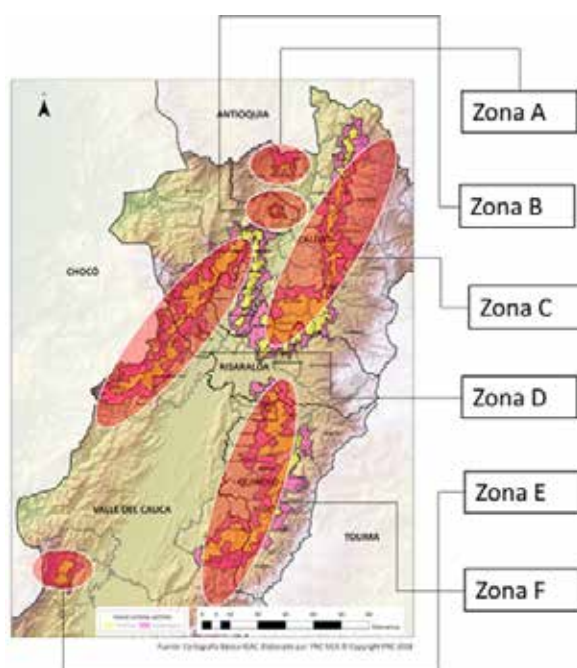
Se debe empezar por asumir que este paisaje incluye tanto el territorio geográfico, como la interacción humana que se presenta en ese territorio. Para algunos autores hablar sobre paisaje cultural, es referirse a al resultado de la actuación humana -de un grupo cultural- sobre el territorio, entendido como medio geográfico y natural -siendo el natural un asiento material- sobre el que los grupos humanos han manifestado su legado cultural. La construcción de este espacio está conformada por las tradiciones, interacciones sociales y costumbres que un grupo social práctica.

Así, la cultura material -de estos territorios, sean paisajes, paisajes culturales, o el tomado en esta investigación, Paisaje Cultural Cafetero- debe ser analizada y proyectada desde las formas de diseñar contextuales y autónomas con las que cada comunidad se ha establecido y no aquellas eurocéntricas, pues existen otras formas de diseñar que parten de un sistema comunal que utiliza

el conocimiento y los avances tecnológicos de la sociedad liberal pero los subordina a una lógica comunal.

Territorio de estudio

La zona de interés para el análisis de esta investigación estuvo enfocada, como se dijo anteriormente, en el Paisaje Cultural Cafetero. El interés recae en las zonas elegidas para el estudio donde el municipio de Riosucio (Caldas) en la zona A y el municipio de Trujillo (Valle del Cauca) en la zona E del Mapa 1, representan territorios desconectados del gran circuito del PCC en Colombia, siendo estos, parte de la zona de las rutas de Caldas por Colombia.



Mapa 1. Zona de estudio

PROCESO DE INVESTIGACIÓN

Uno de los propósitos al cual esta investigación hizo su aporte desde el patrimonio biocultural a partir de los objetos y lugares, se enfocó en el estudio de la máquina de moler maíz en el municipio de Riosucio, Caldas y el estudio de la cocina en el municipio de Trujillo, Valle; con el fin de realizar una indagación acerca de la memoria construida de los artefactos para reconfigurar desde los propios habitantes las identidades contenidas en los objetos patrimoniales (arquitectura, artesanía, medios de transporte) para su narración, interpretación y puesta en común, y observar los significados que se

construyen a partir de los lugares, su vigencia y obsolescencia, como dispositivos de la memoria.



METODOLOGÍA

La apuesta metodológica planteó una hibridación entre los propósitos del *diseño emergente* y los del *diseño etnográfico*. El primero, propuesto por Glaser (citado en Hernández, 2014) donde propone el concepto de *diseño emergente* a partir del replanteamiento de la teoría descendente de Strauss y Corbin (1990) a la cual se le criticaba el exceso de reglas y procedimientos para la generación de categorías, con el propósito de verificar una teoría en lugar de construirla. El segundo, es caracterizado según, Hernández (2014), por investigar grupos o comunidades que comparten una cultura, con el objetivo de explorar, examinar y entender los sistemas sociales en un contexto determinado; a partir de la descripción, interpretación y análisis de las ideas, creencias y significados presentes en tales prácticas. McLeod y Thomson (2009) y Patton (2002).

DISEÑO METODOLÓGICO

Investigación en diseño con enfoque territorial



Fuente: Zapata (2019)



Fuente: Zapata (2019)

CONCLUSIONES

El estudio de casos como el de la máquina de moler maíz en Riosucio y el de las cocinas en Trujillo, son claves en la construcción de territorio, su práctica y apropiación reflejan las *maneras de hacer* y las maneras en que han existido y existen las comunidades,

en ese sentido esta investigación nos llevó a explorar estos asuntos ligados a las lógicas territoriales, *el artefacto y la cocina en clave territorial*, para entenderlos en las prácticas del día a día y sus implicaciones en la vida cotidiana, al ponerlos en conversación con el sistema que los contiene lo que, sin duda, es, también,

una apuesta por reconsiderar las estéticas desde la visión más academicista, hasta las que se expanden a la vida ordinaria.

Durante el tránsito de la investigación también fue posible plantear que la memoria contenida en los artefactos de uso en un territorio, al ser visibilizada para lograr un reencantamiento social sobre la identidad y cultura propias, permite que se reconozcan en el pasado las formas adecuadas para transformar el futuro, pues como bien señala Vásquez: la memoria permite relacionar las circunstancias afectivas de la comunidad con su contexto (2001). Lo anterior, refiere que si se identifican y visibilizan artefactos que contengan memoria del PCC, se podría configurar este territorio como posibilitador de espacios donde se puede validar narraciones autóctonas que pueden lograr que las generaciones de la comunidad diseñen canales de manera autónoma, que transmitan los valores acerca de la cultura cafetera vivida y proyectada y con ello se construya patrimonio biocultural que permita un reencantamiento social de Colombia y de los habitantes sobre la declaratoria otorgada por la UNESCO como patrimonio cultural de la humanidad, que no es poco.

REFERENCIAS

- [1] Ariza, V. (2013). *La investigación basada en la práctica: una nueva perspectiva para la enseñanza del diseño*. Revista Digital Universitaria RDU, 14 pp. 2 - 15. Universidad Nacional Autónoma de México.
- [2] Clandini, D. & Connelly, F. (1995). *Relatos de experiencia e investigación narrativa*. En Larrosa, J, Déjame que te cuente. Barcelona: Alertes.
- [3] Hernández, R; Fernández, C. & Baptista, M. (2014) *Metodología de la Investigación*. Mc Graw Hill Education, México.
- [4] Montañéz, G. & Delgado, O. (1998). *Espacio, territorio y región: conceptos básicos para un proyecto nacional*. Cuadernos de Geografía, 7 pp. 120 - 133. Universidad Nacional de Colombia.
- [5] Yin, R. (2003). *Case Study Research. Design Methods* (3ª ed). SagePublications.

Transcoding Ylama

Luis Fernando Herrera

Docente

Institución Universitaria Antonio José Camacho

Cali, Colombia

luisfherrera.85@gmail.com

INTRODUCCIÓN

Este trabajo surge a partir del interés por estudiar las formas en que se han dado los procesos de socialización del conocimiento ancestral en los museos arqueológicos de la ciudad de Cali. Estas instituciones estructuran su discurso principalmente a través de actividades dirigidas por un guion museográfico, para ello utilizan herramientas como: registros visuales —generalmente posters—, textos que expanden el relato visual, guías de mano que generalmente están disponibles en la entrada de las salas, material audiovisual y mediadores, entre otras. Estas estrategias han sido la estructura comunicativa durante muchos años, dando forma a un perfil del visitante del museo que ha traído resultados positivos reflejados en el crecimiento de las cifras de asistentes en la última década en Colombia. Sin embargo, este crecimiento no es un indicador de calidad o variedad en la oferta de contenidos en los museos de nuestro país. Una revisión del último diagnóstico del sector museístico en Colombia, realizado por el Programa de Fortalecimiento de Museos del Ministerio de Cultura (Ministerio de Cultura. 2014), puede revelar datos que evidencian una serie de falencias.

El trabajo realizado por Mincultura muestra varias de las debilidades en el sector cultural museístico, tales como: carencia de infraestructura adecuada, baja calidad de los discursos expositivos —en muchos casos están obsoletos o desactualizados—, poca aplicación de estudios de públicos por parte de las entidades, la urgencia de implementar y fortalecer estrategias de comunicación, interacción y mercadeo; limitados recursos en instituciones públicas, y la inestabilidad en el flujo de caja de los museos privados, entre otros. A este panorama hay que añadir la falta de programas

de formación en museología en nuestro país, incluso en América Latina la oferta es muy reciente. Las instituciones que ofrecen este tipo de educación se han gestado y han visto su crecimiento y desarrollo como escuelas principalmente en Estados Unidos y Europa, estos contextos se encuentran muy alejados de la realidad de Latinoamérica, esta situación limita la posibilidad de elegir profesionales con conocimiento situado y conectados con las necesidades actuales de nuestro contexto, y dan lugar a una formación eurocentrista y elitista que refuerza una ideología moderna y globalizante (Castell, Combariza y López, 2014).

Ante esta situación, los museos se enfrentan a grandes retos, como la inclusión dentro de las políticas de gobierno en relación a la circulación del patrimonio cultural; la renovación de formas, contenidos y lenguajes museográficos que hasta ahora han sido utilizados como estrategias comunicativas, y la adecuación de un discurso incluyente, que se adapte y aproveche las ventajas que la globalización y la multiculturalidad ofrecen. Estos espacios demandan la aparición de nuevas dinámicas que permitan el funcionamiento y la actualización de los contenidos posibilitando la construcción de nuevas narrativas que acerquen a la comunidad y fortalezcan el interés alrededor del conocimiento cultural. Es claro que debe existir una propuesta museográfica que cuide la integridad física de las piezas expuestas, dada su condición de fragilidad y preservación necesaria, sobre todo en las piezas ancestrales milenarias expuestas en estos lugares. No obstante, desligarse de la visión moderna implica también, un llamado a actualizar los relatos contruidos y buscar nuevas formas de acercarse a nuestros orígenes desde dinámicas de relación-interacción. Estos deben funcionar como vehículos que construyan narrativas y lecturas que se alejen de la institucionalidad planteada por el pensamiento moderno y colonial, que pone al observador en un papel contemplativo desde una distancia que limita la lectura de la obra.

PROCESO

En este marco surge la intención de estudiar y proponer la creación de formas alternativas de acercarse a los contextos ancestrales, a partir del estudio de teorías, conceptos, herramientas y dispositivos tecnológicos, propios de nuestra producción estético-artística contemporánea. Este proceso se realiza desde la relación conceptual de fragmentación de ese pasado prehispánico con nuestra actualidad y las formas de ruptura, apropiación y resignificación que de él se desprenden. En términos de del lenguaje estético, se tiene contemplado traducir las formas de creación ancestral de la cerámica Ylama mediante la apropiación de las prácticas de producción industrial propias de era de la digitalización. Para este fin, se revisó la noción de transferencia, propuesta por Bourriaud (2009), que hace referencia a procesos de translación, traducción y transcodificación. Se plantea este último concepto como una forma de hablar del contexto actual en el marco de la era de la digitalización, en la que vivimos desde hace ya varios años, permeando y modificando la forma en que nos comunicamos. En esta, varias de las manifestaciones de la producción analógica (imagen, texto, audio) pasan de tal estado a un entorno digital que permite otras formas de lectura. Al respecto, Bourriaud (2009) afirma: “el lenguaje binario de la informática, permite pasar de un sonido a una representación gráfica o a la manipulación de imágenes de mil maneras distintas. Las imágenes se definen desde ahora por su densidad. ¿Cuántos píxeles (picture elements)?” (P. 156).

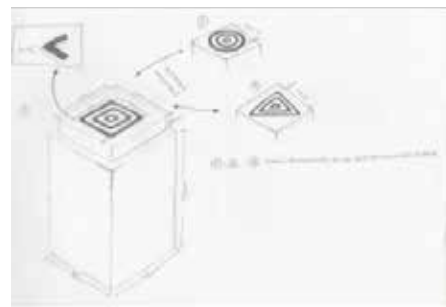
El autor argumenta que ese paso de un código a otro posibilita un espacio-tiempo que cuestiona las nociones y las lecturas de origen y originalidad: “toda codificación disuelve la autenticidad del objeto en la fórmula misma de su duplicación” (Bourriaud, 2009, p. 157). De la misma manera, Manovich (2005) plantea la modularidad como uno de los principios de los nuevos medios; habla de la estructura fractal que caracteriza esta noción y la enuncia en el pixel como una de las formas en las que los elementos mediáticos (imágenes, sonidos, formas o comportamientos) son representados en una interfaz digital. Estos se transcodifican en colecciones de muestras discretas que se agrupan en objetos a mayor escala, pero que mantienen una identidad por separado.

De esta manera, cuando se desarrolla la noción de transcodificación en el proyecto, la pixelación surge como un lenguaje estético que permite transitar entre la transmisión y traducción de un mensaje que busca

la reflexión crítica sobre las prácticas actuales que generan una pérdida y desinterés por la memoria cultural del pasado. Aquí la fragmentación generada como consecuencia de la pixelación se usará como recurso plástico para reflexionar acerca de la influencia de la globalización en las formas de apropiación y borramiento de las tradiciones culturales ancestrales. En la misma línea, Moreno (2002) plantea la convergencia interactiva digital como una de las formas en que el futuro se hace presente en las prácticas relativas a la comunicación, a través de distintos niveles de interacción que permiten nuevas estructuras de narrativas hipermedia. Esta última noción surge como posibilidad de actualización de las estructuras narrativas que se plantean en los museos arqueológicos. Aquí es clave el papel de las nuevas tecnologías de producción, como la impresión 3D, el audiovisual, la animación y el mapping. Estos surgen como dispositivos que permiten transitar entre la transmisión y traducción de un mensaje que busca instalar una reflexión sobre las prácticas actuales que generan una pérdida y desinterés por la memoria cultural ancestral.

RESULTADO

En términos de la materialidad de la obra, se propone elaborar una serie de piezas bidimensionales y tridimensionales tomando como referente los aspectos morfológicos de la construcción material de la cerámica Ylama (1500 – 0 a.C.), del suroccidente colombiano, usando el recurso técnico 3D y 2D como dispositivos para la mediación y construcción del mensaje. Se utilizará la impresión 3D como técnica de producción para desarrollar 3 cubos de 48 cm de ancho x 48 cm de profundidad x 3 cm de alto, dispuestos sobre 3 módulos cúbicos de 50cm de ancho x 50cm de profundidad x 90 cm de alto.



Boceto de estructuras y montaje de la producción de obra

Sobre la cara superior de cada uno de los cubos (vista en planta) se hará una marca en alto relieve de aproximadamente 2 cm de alto, mediante la misma técnica de impresión 3D, este gesto estético aludirá a la técnica realizada por los artesanos Ylama sobre las piezas cerámicas de esa cultura. En ese contexto, la técnica era usada para dibujar las representaciones de modificaciones corporales, así como atuendos y accesorios que les conferían unos rasgos identitarios.



Proceso de modelado e impresión de prototipo de una de las piezas 3D

Adicionalmente, en cada uno de los tres cubos se proyectará una animación sobre la cara superior, en la cual se encuentra cada incisión. Este proceso de interacción se logrará instalando un videobeam y un dispositivo electrónico, que mediante el contacto del usuario –tocar con los dedos– sobre la superficie de los cubos active unos sensores del dispositivo de interacción y este, a su vez, proyecte la animación sobre la cara superior del cubo en el que se ha hecho contacto. La animación proyectada mostrará una desfragmentación por pixelación del grafismo plasmado sobre la superficie tridimensional, de esta forma se busca hacer referencia al borramiento de la memoria ancestral. La impresión 3D, así como la incorporación de tecnologías de interacción y animación proyectada en 2D, constituyen, entonces, una forma de materialización que permite la construcción de nuevas formas de relatos hipermediales apoyándose en conceptos como la transcodificación, traducción y actualización, estos planteamientos posibilitan la reinstalación de nuevas miradas y lecturas sobre los procesos de resignificación, apropiación y reconstrucción de la memoria cultural Ylama en nuestro contexto actual.

REFERENCIAS

- [1] Combariza, M. López, W. & Castell, E. (2014). Museos y Museologías en Colombia: retos y perspectivas. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, Dirección de Museos y Patrimonio Cultural.
- [2] Bourriaud, N. (2009). Radicante: Los sentidos / Artes Visuales. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- [3] Manovich, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios de la comunicación. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- [4] Programa Fortalecimiento de Museos, Ministerio de Cultura. (2014). Colombia, Territorio de Museos: Diagnostico del sector museal colombiano: Año 2013. Recuperado de www.museoscolombianos.gov.co/publicaciones/diagnostico_dic17%20DEFINITIVO.pdf

Educational digital game to prevent cyberbullying in 8 to 13-year-old children

Juliana Díaz Ospina

Docente investigador
Universidad Católica de Manizales
Manizales, Colombia

Jorge Eduardo Valencia Giraldo

Docente coinvestigador
Universidad Católica de Manizales
Manizales, Colombia

Michael Anthony DeAnda

Professional lecturer of the college
of computer and digital media
De Paul University
Chicago, Estados Unidos

Matías Marin Castaño

Doctorando coinvestigador
Universidad Católica de Manizales
Manizales, Colombia

María Deoya Taveras

Profesor y Director
M.A. in Public Relations and Advertising

INTRODUCTION

This project has two main purposes. Firstly, to impact 8-to-13-year-old children through an educational digital game to teach, prevent and control the cyberbullying phenomenon. Secondly, to create a collaborative partnership between Universidad Católica de Manizales (UCM) and DePaul University (DPU) in order to build institutional academic and research capacity of change which impact on society through social cyberbullying prevention innovative strategies.

Cyberbullying is a phenomenon currently present in school environments. Thus, digital literacy is the main driver of this project to prevent it. It embraces Sustainable Development Goal #4 for quality education and meets the call of UNESCO arising from the results delivered in the global report on the school violence and harassment "From the evidence to the action" carried out in Seoul in 2017.

Nowadays, there are policies to prevent school violence that seek to conceive educational institutions as territories of peace and security inside the classrooms and beyond. To make it happen communication strategies

need to be designed in order to help different school actors to identify the problem and face it. That is why this project seeks to generate a game-mediated tool for schools, teachers, students and parents through the development of digital content as a supportive tool for educators in order to raise awareness and prevent this type of violence.

This project will take place in Manizales, where some schools carry out some prevention and control plans regarding cyberbullying. However, they are mostly isolated activities and do not go beyond the national policies that establish laws to avoid the use of technology in the school which are mostly addressed to teenagers in forms of restriction.

Instead, this project aims at prevention rather than restriction. Strategies are addressed to work with 8-to-13-year-old children through digital content mediated by an educational digital game in order to teach them how to identify the cyberbullying phenomenon as well as to increase self-control. It will be used as a tool to control cyberbullying in scenarios of real confrontation and it is expected to help decrease the prevalence of this phenomenon during adolescence.

To achieve our purpose, teachers will be empowered with easy-to-use tools designed for specific ages. These tools include playful content in order to impact students' lives and stop the use of electronic commu-

nication to attack people. Previous research shows that children, as digital natives, have preferences for multimedia including a mix of music, video and games. Our intent is to put all this mixture together along with text and school activities so that children can have access to safe strategies to learn how to deal with cyberbullying.

As a result, UCM and DPU found the need to connect and build bridges of cooperation in a meaningful social cyberbullying prevention research initiative. The main idea is not only to design an educational digital game, but also to create an assessment mechanism which can be tested in schools in Manizales in order to measure the impact of these strategies and contents in terms of effectiveness and appropriation of cyberbullying in these children. This measurement should be gradual since the communication objective entails behavioral changes.

PROCESS

Main Objective

To design recreational digital material for the prevention of cyberbullying in children from 8 to 13 years of age as a communicative support tool for educational institutions.

Specific objectives

- To characterize 8-to-13-year-old children's consumption of playful digital content.
- To elaborate a digital storytelling integrating communicative strategies to identify and prevent cyberbullying.
- To design and develop an educational digital game, in partnership with DPU, to be implemented in primary and secondary schools in Manizales.
- To create and apply an effectiveness assessment mechanism to identify school children's appropriation of contents in order to prevent cyberbullying.

The idea is to establish connections between the basic concepts of cyberbullying represented in the plot of the story.

We want to use animals, specifically pets, because in that way we are not going to create stereotypes using human characters, likewise they will not be linked to a role with some kind of personality or physical trait (strong= bully, weak= victim, shy= bystander) even though we are using stereotypes in the beginning of the story (first stage of the game), the characters change in the second and third stage migrating to a different role. Children can play different roles according to the

situation (from bully to victim, from victim to bully, etc.) so the idea is to represent this in the story.

Type of game: Visual novel, as a visual novel the gamer has the opportunity to select some choices to accomplish the mission. The game has 3 levels (start, centre and outcome): in each level there are some questions to develop the story with a lower score, the final question of each level is the high score question, that question allows the gamer to continue to the next level.

Key visual: the children's audiovisual content characterization evidences features a graphic line trend in Japanese illustrations (Kawaii), anthropomorphic characters, traditional 2D animation combined with CGI (computer graphic).

RESULTS

The game development is in design stage, the storytelling has been written focussed on the aim of maximizing the prevention concept for the players. The characters graphics are sketched, in chromatic testing and digitalization process. Characters and narrative are in copyright registration procedure.

REFERENCES

- [1] Almaraz, I. A. (2013). El valor de las ideas para el cambio social: Publicidad social, biopolítica y neuroética. Cuadernos de Información y Comunicación, 18, 223-241.
- [2] Almaraz, I. A. y Nieto, R. M. (2012). La utilización de Internet en la comunicación expresiva de las ONG: estudio exploratorio comparativo entre Argentina y España. Zer-Revista de Estudios de Comunicación, 16(31), 243-263.
- [3] Alvarado, L. M. C. (2012). La publicidad social: una modalidad emergente de comunicación. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- [4] Archer, M. M. (2012). The "Stop Cyber Bullying" Media Campaign: A Qualitative Study of Cyber Bullying and Its Implications at Marietta Middle School (Doctoral dissertation, Marietta College). Recuperado de: https://etd.ohiolink.edu/rws_etd/document/get/marietta1336674176/inline
- [5] Baquero Correa, A. (2015). Diseño y análisis psicométrico de un instrumento para detectar presencia de ciberacoso en un contexto escolar. (Tesis de Maestría en Psicología con énfasis en Adicciones y Violencia). Universidad Católica de Colombia, Bogotá, Colombia.

- [6] Bartrina Andrés, M. J. (2014). Conductas de ciberacoso en niños y adolescentes. Hay una salida con la educación y la conciencia social. *EDUCAR*, 50(2), 383-400.
- [7] Bermejo Bermejo, J. (2013). El videojuego: ciber-texto y cajón de arena. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Recuperado de: <http://www.cervantesvirtual.com/obra/el-video-juego--cibertexto-y-cajon-de-arena/>
- [8] Binamé, C. (Dirección). (2011). *Ciberbully* [Película].
- [9] Cartoon Network. (2012). Basta ya de bullying. Recuperado de: www.bastadebullying.com
- [10] Castellón, L. y Jaramillo, O. (2011). Competencias digitales para periodistas. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, (10), 38-51.
- [11] Castells, M. (2001). Internet y la sociedad red. *La factoría*, 14, (15).
- [12] Colombia Aprende. (2016). Participa y combate el ciberacoso con el concurso “Conciencia”. Recuperado de: <http://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/agenda/concursos/participa-y-combate-el-ciberacoso-con-el-concurso-%E2%80%98conciencia%E2%80%99>
- [13] Congreso de la República de Colombia. (8 de noviembre de 2006). Ley 1098. Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia. Recuperado de: http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1098_2006.html
- [14] Congreso de la República de Colombia. (15 de marzo de 2013). Ley 1620 de 2013: por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación. Recuperado de: http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/articles-319679_archivo_pdf.pdf
- [15] Eljach, S. (2011). *Violencia escolar en América Latina y el Caribe: superficie y fondo*. Panamá: Plan Internacional y UNICEF.
- [16] En TIC confío. (2016). #PoderDigital. Recuperado de: <http://www.enticconfio.gov.co/una-clase-con-todo-el-poder>
- [17] Eshet-Alkalai, Y. (2004). Digital literacy: a conceptual framework for survival skills in the digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), 93-106. Recuperado de: <https://search.proquest.com/docview/205852670?accountid=36216>
- [18] Fernández-Berrocal, P. y Extremera, N. (2002). La inteligencia emocional como una habilidad esencial en la escuela. *Revista Iberoamericana de educación*, 29(1), 1-6.
- [19] Garaigordobil, M. (2011). Prevalencia y consecuencias del ciberacoso: una revisión. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 11(2), 233-254.
- [20] Instituto Colombiano de Bienestar Familiar – ICBF. (2017). Sistema Nacional de Bienestar Familiar – SNBF. Recuperado de: <http://www.icbf.gov.co/portal/page/portal/PortalICBF/bienestar/sistema-nacional>
- [21] KiVa International. (2016). KIVA School. Recuperado de: <http://www.kivaprogram.net/program>

Sistema gráfico para el pensamiento creativo / caja de herramientas

Rafael Eduardo Díaz Rey

Docente Facilitador

Diseño Gráfico

Colegiatura Colombiana

Medellín, Colombia

rafael.diaz@colegiatura.edu.co

INTRODUCCIÓN

“Proyectar es generar mundo. (...) En el proyecto, el hombre se hace cargo de su propia evolución. La evolución en el hombre no es evolución natural, sino autodespliegue. Ciertamente no al margen de las condiciones naturales, pero sí rebasando la naturaleza. En el proyecto, el hombre llega a ser lo que es. Los animales también poseen lenguaje y percepción. Pero no hacen proyectos”.

—Aicher, O. (1994), *El Mundo como proyecto*, (p. 180).

La Edad de Piedra inicia con la aparición de las primeras herramientas. Aunque algunos animales utilizan piedras como herramientas simples, es la fabricación de estos objetos por medio de la talla y el afilado de los mismos —y la incorporación de otros materiales como madera, huesos y astas de animales— lo que permitió a los humanos primitivos perfeccionar la caza y la construcción, dominar el fuego, practicar la agricultura, cavar, cortar, y eventualmente convertirse en sedentarios y diseñadores.

Como parte de su propuesta académica (e investigativa) y al ser una institución educativa enfocada principalmente en la creatividad, Colegiatura Colombiana —a través del Laboratorio de Gestión del Conocimiento: Génesis— ha creado una serie de herramientas y dispositivos como acompañamiento a los estudiantes y para el desarrollo de diferentes actividades tanto al interior como fuera de la institución. Dentro de este conjunto de herramientas se destacan la Ruta Cartográfica y la Manera Colegiatura de Creación\Comunicación.

La Ruta Cartográfica se plantea como una metáfora a un itinerario de viaje y se define en cuatro momentos: re-conocer, re-valorar, re-crear y re-significar. Al igual que en un viaje, el proceso es simultáneamente íntimo y colectivo; evidencia las experiencias propias del estudiante en relación con su entorno, y cómo esto determina la forma original de abordar un mismo problema.

Por otro lado, la Manera Colegiatura se plantea en una escala proyectual y se define en cinco momentos (objetivación, investigación, asimilación, potenciación y creación\comunicación); cada uno de los cuales contiene los cuatro momentos de la Ruta Cartográfica. De esta forma, se asegura un diálogo constante entre sujeto, objeto y entorno a lo largo de todo el proceso de Creación\Comunicación.

Tanto la Manera Colegiatura, como la Ruta Cartográfica hacen parte integral de las asignaturas Pensamiento Creativo y Proyecto Final (talleres de primer y último semestre respectivamente). Estas asignaturas tienen además en común el fuerte componente interdisciplinar que trae el hecho de ser vistas por estudiantes de todos los programas de la institución. Sin embargo, estas herramientas no son específicas a estos dos cursos, y se han pensado para acompañar el proceso creativo del estudiante a lo largo de toda su carrera.

El glosario institucional de Colegiatura define creatividad como “la capacidad inherente a todo Ser Humano, que se desarrolla cuando este [se] hace consciente de su potencial creador como fuente primordial para crearse a sí mismo, para reconocer su individualidad y, desde esa construcción, habitar el mundo. (...) Dicha fuerza creadora se expande a partir de procesos racionales y sensibles, mediante los cuales es posible expresar el potencial transformador de origen en conceptos, productos y acciones para desde ellos aportar a la transformación del mundo.”. Al ser —por defini-

ción- un proceso que parte del individuo, es común que un proceso sea visto como algo ajeno e impuesto. Además, es necesario tener en cuenta que muchos han crecido pensando que el orden es enemigo de la creatividad, y este tipo de pensamiento se ha venido transmitiendo a las nuevas generaciones.

PROCESO

“Tengo miedo a ser arrestado por la Policía Creativa”

—Jarvis, P. (2013), *Everything I Know*, (p. 16).

Con apoyo de los estudiantes del Semillero de Investigación: Caja de Herramientas, se viene recopilando información por medio de entrevistas a estudiantes y docentes, y la observación del trabajo en clase de los talleres anteriormente mencionados.

De forma paralela a la recopilación de información inicial, se han seleccionado estudiantes de diferentes semestres y carreras (algunos pertenecientes al semillero) al interior de la institución. Con ellos, se pondrán a prueba diversas herramientas como parte del proceso creativo de cada estudiante al interior de una o varias de sus asignaturas. Algunos tendrán como tarea aplicar conscientemente la Ruta Cartográfica y la Manera Colegiatura, mientras que otros experimentarán con herramientas como Action Method, Deep Dive, y Design Sprint, entre otros.

Finalmente, se llevarán a cabo encuentros tipo taller en los que se explorarán herramientas no tradicionales como juegos de naipes y cartas de tarot, actividades de improvisación y storytelling, y se revisarán estudios de caso. Todo esto enfocado al desarrollo y construcción de una serie de piezas gráficas que acompañen las herramientas exploradas, y que buscan eventualmente hacer parte de la Caja de Herramientas propia de cada estudiante.

RESULTADO

“Si tu idea sobrevive a la emoción del periodo de luna de miel, aún puede ser olvidada porque tú eres probablemente el único que sabe de ella. La mayoría de las ideas nacen y se pierden en aislamiento.”

—Belsky, S. (2010), *Making Ideas Happen*, (p. 9).

Hasta el momento, se han planteado las siguientes hipótesis basadas en la observación inicial y las experiencias propias de los estudiantes que integran el semillero:

El estudiante *rechaza* la herramienta al sentirla impositiva o que simplemente no se ajusta a su *proceso creativo interior*, el cual en la mayoría de los casos

depende más de un momento de inspiración, que de un proceso como tal.

La procrastinación se disfraza de *tiempo de espera* previo a la llegada de aquel momento de inspiración.

El estudiante *aplica* la herramienta por ser un requisito académico institucional, pero la *abandona* en el momento en que no se le exige como parte del contenido de otra asignatura o proyecto.

Con el tiempo, el estudiante desarrolla una serie de costumbres semejantes al *anidamiento* de su lugar de trabajo, pero rara vez se evidencia algún tipo de proceso consciente, pre-establecido y/o secuencial.

Teniendo en cuenta estos enunciados, se buscan encontrar momentos comunes entre procesos creativos individuales, que todo participante identifique su propia Caja de Herramientas, y ayude a construir entre todos un Sistema Gráfico (institucional) para el Pensamiento Creativo.

REFERENCIAS

- [1] Aicher, O. (1994), El mundo como proyecto, (p. 180), México: Editorial Gustavo Gili.
- [2] Belsky, S. (2012), Making Ideas Happen. Overcoming the obstacles between vision and reality, EE. UU: Portfolio.
- [3] [Definición de Design Sprint]. (s.f). Recuperado de <https://www.gv.com/sprint/>
- [4] [Design Thinking para Educadores]. (s.f). Recuperado de <https://designthinkingforeducators.com/>
- [5] [Estudios de caso del Design Sprint]. (s.f). Recuperado de <https://sprintstories.com/>
- [6] [Historia de IDEO]. (s.f). Recuperado de <https://www.ideo.com/about>
- [7] [Historia de Media Sandbox]. (s.f). Recuperado de <https://comartsci.msu.edu/departments/media-sandbox/media-sandbox-history>
- [8] [Glosario Institucional]. (s.f). Recuperado de <https://www.colegiatura.edu.co/colegiatura/glosario/>
- [9] Jarvis, P. (2013), Everything I Know, EE. UU: [Self published]
- [10] Lausen, M. (2007), Design for Democracy. Ballot and election design, EE. UU: University of Chicago Press.
- [11] Rosted, Lau, Høgenhaven, Johansen (2007), Concept Design. How to solve the complex challenges of our time, Canada: Transcontinental Direct.

Fluir – Creación de una experiencia VR interactiva en torno al agua

Diego Pérez

Comunicador Audiovisual y Multimedial / Artista Visual

Universidad de Antioquia

Ecos Arte y Tecnología

Medellín, Colombia

diego.perezo@udea.edu.co

INTRODUCCIÓN

El propósito de este póster, es abordar el proceso de creación de Fluir para comprender el origen y el sentido de los estímulos visuales y sonoros que componen la obra a partir de la investigación realizada durante 2019.

Fluir es una obra de realidad virtual interactiva que plantea un mundo abstracto en donde el participante puede sumergirse en distintas formas del agua para indagar sobre su relación con este líquido vital. A través de distintas escenas en donde un cuerpo danzante se forma a partir del vapor y se teje con líneas que emulan los ríos o que parecieran recrear el sistema circulatorio humano, el participante puede ver su reflejo en la figura humana hecha de agua (como él/ella) que fluye y se escurre a su alrededor.

El fluir constante del agua da el nombre a la obra y se convierte en un potente punto de partida para generar reflexiones e interconexiones entre las construcciones culturales humanas y las formas que el agua adopta en la naturaleza. Los ríos son un perfecto ejemplo de la teoría de las ramificaciones y fractales. Los cristales de hielo producen formas tan ordenadas que parecieran seguir fórmulas matemáticas. Las nubes forman ríos aéreos que parecieran fluir en sentido inverso. En una sola gota de agua pueden existir cientos de microorganismos que recuerdan a los ancestros de toda la vida que habita en la tierra.

PROCESO

El proceso de creación de esta obra partió desde la reflexión en torno al valor del agua mientras los miem-

bro del colectivo Ecos Arte y Tecnología visitaban el río Atrato en Quibdó. Allí se podía apreciar un cuerpo de agua imponente que toma fuerza a medida en que suma su caudal con el de otros ríos adyacentes, alcanzando su máxima expresión al entregar sus aguas al mar Caribe, para después evaporarse y llegar de regreso a las montañas para fluir por otros arroyos infinitamente.

Esta pieza de realidad virtual interactiva fue ganadora de la convocatoria de estímulos para el arte y la cultura de la Alcaldía de Medellín en el área de creación artística interdisciplinar lo cual arrojó los recursos necesarios para la realización. Además, fue desarrollada a lo largo de una residencia del colectivo Ecos en el Exploratorio del Parque Explora en la ciudad de Medellín durante 2019.

La exploración desde la danza fue realizada con la participación especial de Cinthya Flórez, licenciada en Educación Básica en Danza de la Universidad de Antioquia y con estudios en la Limon Dance Foundation de Nueva York, integrante de la compañía Periferia Danza Contemporánea. Por otro lado, Antonio Guillén de Proyecto Agua, aportó algunas de las imágenes microscópicas producto de años de investigación como docente en España.

Para realizar la obra se realizó la captura de movimientos con un equipo digital para transferir los movimientos de un cuerpo danzante inspirados en los estados del agua a un modelo 3D. Posteriormente, se desarrollaron distintas escenas de video 360° en donde la figura interactuaba con distintos elementos abstractos. También se realizó un universo ficcional que recreaba el hielo, la caída del agua, gotas de lluvia, un nacimiento y el mar, con el fin de dar libertad al participante para navegar y recorrer el espacio a voluntad.

RESULTADO

Esta exploración condujo a proponer una pieza inmersiva en donde el participante tiene la capacidad de ver los distintos estados y formas que adopta el agua a lo largo de la tierra con una perspectiva que cautiva la vista y el oído para cuestionar los usos y apropiaciones que le damos en la cotidianidad.

Fluir es una invitación a percibir el agua como elemento fundamental de la vida presente en los océanos, en los ríos, en la lluvia, en los glaciares, bajo la tierra, en las nubes, e incluso en nosotros mismos. También es una provocación para detenerse por un momento a escuchar los sonidos del agua (gotas de lluvia, arroyos, cascadas, el choque del río con el mar), reconociendo que los sonidos de la naturaleza son tan propios y ajenos como el agua misma, lo cual nos cuestiona sobre la tenencia del agua, la explotación privada con fines económicos, los riesgos de la contaminación para los ecosistemas y la importancia de dejarla correr libremente por sus cauces.

Fluir es sentirse parte del flujo de la vida que como una fuerza imparable se abre camino entre las rocas y la tierra para cumplir con su recorrido. Fluir es comprender las relaciones que existen entre los ríos y las venas, entre las nubes y los lagos, entre el hielo y el vapor, entre la vida y el agua. Fluir es recordar que somos agua.

REFERENCIAS

- [1] http://documentacion.ideam.gov.co/openbiblio/bvirtual/023858/ENA_2018.pdf
- [2] <https://www.banrepcultural.org/multimedia/el-atrato-un-rio-con-derechos>
- [3] <http://blog.educastur.es/lluces/2010/01/15/la-tierra-no-pertenece-al-hombre-es-el-hombre-el-que-pertenece-a-la-tierra/>
- [4] <https://www.youtube.com/watch?v=1C-ZpHPLU6d8>

Sostenibilidad y medio ambiente

Entretejer las prácticas culturales A través del patrimonio biocultural

Praxedes Aristizábal Granada

Docente investigadora

Institución Universitaria EAM. Incubo Visual
Armenia, Colombia

praxedesaristi@eam.edu.co

La siguiente idea de investigación de carácter exploratorio se presenta en la modalidad de posters derivada de un proyecto de investigación y trabajo de campo acerca de las prácticas culturales desde el diseño participativo asociadas al patrimonio biocultural de la comunidad indígena Pueblos Pastos del Corregimiento El Caimo de la ciudad de Armenia, Quindío.

El proceso de investigación se plantea inicialmente generando un reconocimiento de la comunidad indígena Pueblos Pastos, comunidad desplazada, víctima de la violencia y producto de ese desplazamiento están perdiendo sus saberes tradicionales relacionados con el sistema de creencias (cosmovisión) ligados a los rituales, mitos y costumbres de sus ancestros, enmarcados en los espacios naturales (lugares sagrados), sus conocimientos ancestrales asociados a la naturaleza y la biodiversidad, es decir, aquel patrimonio que implica los saberes tradicionales sobre los recursos biológicos desde lo micro (a nivel genético) a lo macro (el paisaje) Halfter (2013).

Se estableció una forma de trabajo que se basó en la experiencia directa con la comunidad indígena Pueblos Pastos para reconocer a través del grafismo indígena las formas de representación gráfica y visual teniendo en cuenta su comovisión presentes en sus rituales cotidianos (cantos, danzas, yagé, fiestas tradicionales, celebraciones, carnavales) que se evidencian en sus mitos y significados mágico-religiosos.

Desde su llegada al departamento del Quindío, la comunidad indígena trabaja de manera colectiva y han diseñado sus condiciones para existir en medio de situaciones adversas desarrollando modos y formas para

conservar su identidad y no perder su vínculo ancestral. (Escobar, 2016)..

El patrimonio biocultural es fundamental para el bienestar de los pueblos indígenas, las comunidades locales y la sociedad en general dado que proporciona un conocimiento y fundamenta una relación que tienen las comunidades con su territorio y su entorno natural, los cuales son ejes fundamentales para el fortalecimiento de las prácticas culturales y la identidad en procesos de reconocimiento del territorio tradicional a través de la recuperación y el encuentro de conocimientos y prácticas tradicionales.

Entretejer las prácticas culturales a través del patrimonio biocultural como proceso abarca la totalidad de la experiencia social, cultural y territorial propuesta en la siguiente fórmula: biodiversidad = territorio + cultura (Escobar, 2014); es decir no hay conservación sin control del territorio y toda estrategia de conservación tiene que partir de los conocimientos y prácticas culturales de la comunidad.

Dentro del proceso investigativo, se plantean una serie de preguntas que permitirán establecer la relación entre las prácticas culturales asociadas al patrimonio biocultural de la comunidad indígena Pueblos Pastos enmarcadas dentro del diseño participativo. ¿Cómo reconstituir lo comunal de una comunidad indígena? En palabras de (Escobar, 2016), ¿cómo repensar el diseño desde los estudios culturales?

REFERENCIAS

- [1] Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño. La realización de lo comunal*. Cauca, Colombia: Editorial Universidad del Cauca.
- [2] —, (2014). *Sentipensar la tierra. Nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia*. Medellín: UNAULA.

- [3] Halffter, G. (2013) *La memoria biocultural*. Veracruz, México: Instituto de Ecología.
- [4] Delgado, J. (2004) *Crónica de los Pastos*. Quito, Ecuador. Ediciones ABYA-YALA.

Cabildo abierto comuna San José y Plaza de Mercado Manizales: diseño y realización de lo comunal

Johana Andrea Acero Amaya
Manizales, Colombia
johana.acero.am@gmail.com

Juan David Delgado Loaiza
Manizales, Colombia
juandvoz@gmail.com

Gilsan Darío Quintero Sánchez
Manizales, Colombia
gilsandqs@gmail.com

Álvaro Salazar Marín
Manizales, Colombia
alvarosalazarmarin@gmail.com

Germán Vallejo Obando
Manizales, Colombia
proyecto212005@yahoo.es

*Integrantes Comité Promotor
Cabildo Abierto Comunal San José*

INTRODUCCIÓN

Desde el año 2008, la comuna San José, en la ciudad de Manizales (Colombia) es objeto de la política de Macroproyectos de Interés Social Nacional (MISN) bajo la modalidad de renovación urbana, fundamentada en una maximización de la renta del suelo. Según los argumentos oficiales, la intervención en este territorio, habitado en su mayoría por población de bajos ingresos, busca el mejoramiento de la calidad de vida de estas personas. No obstante, la ejecución del Macroproyecto, representa para la comunidad de San José una década de demoliciones, desalojos, despojo y profundas heridas, las cuales han hecho que surja una resistencia a que los lazos sociales construidos durante décadas desaparezcan.

Ha sido tal el impacto negativo de este macroproyecto que se ha popularizado su calificativo como un “macrodesastre”. A partir de la etapa de formulación, la comunidad ha pedido ser tenida en cuenta en la toma de decisiones, debido a que se trata de asuntos que afectan directamente sus modos de habitar; sin embargo, el Estado ha hecho caso omiso de sus voces, razón que ha obligado a esta población recurrir a diversas estrategias para defender su derecho a la

ciudad (Harvey, 2008), entendido como un derecho humano que “depende inevitablemente del ejercicio de un poder colectivo para remodelar procesos de urbanización” (p.23).

Dentro de los que se consideran hitos de la participación ciudadana en este proceso de renovación urbana, vale mencionar el Manifiesto por la Reformulación del Macroproyecto San José, elaborado en 2013 por la Alianza Ciudadana y Universitaria por la Comuna San José; y el Foro-Tribunal “Víctimas del Macroproyecto de Renovación Urbana, Comuna San José-Manizales” realizado en 2014 con apoyo del Colectivo Ciudadano Subámonos al Bus del POT.

Se destaca también el surgimiento de las escuelas populares Fundación Escuela contra la Pobreza, Comunitaria, SábaloPro y Unitierra, como re-existencias para la reconstrucción del tejido social a través del arte, la cultura y el pensamiento barrial.

Este póster expone el proceso participativo comunitario efectuado entre 2018 y 2019 en busca de un diálogo en igualdad de condiciones con la administración pública local que repercutiera en la incidencia ciudadana en el Macroproyecto. Se trata del camino recorrido para la realización de un cabildo abierto comunal –mecanismo de participación ciudadana establecido en la Constitución Política de Colombia–, convocado por iniciativa de varias personas integrantes de distintos sectores y organizaciones tanto de la comuna San José como del resto de la ciudad, quienes traba-

jaron mancomunadamente haciendo uso de distintos espacios bajo la pedagogía del encuentro de saberes.

PROCESO

El valor de esta experiencia radica en que más allá del cumplimiento de los requisitos legales, se propició una serie de encuentros ciudadanos intergeneracionales para el fortalecimiento de las redes comunales y la formación técnica y política; reconociéndose como un despliegue táctico de “autonomía y diseño para la realización de lo comunal” (Escobar, 2016).

Metodológicamente se implementó una estrategia pedagógica y comunicacional que se valió tanto de las formas tradicionales de construir colectividad: los alimentos, la música y los juegos; como de los recursos que brinda la tecnología: redes sociales digitales para informar sobre el proceso, compartir documentación sobre la comuna y otras realidades semejantes a nivel global, entre otros. Se construyó una identidad visual por medio del diseño de un logo y elementos publicitarios como volantes, calcomanías, banderas y pendones. Se hicieron caravanas a los barrios de la comuna; exposiciones en varios lugares de la ciudad y diálogos de conocimiento sobre el pasado, presente y futuro de este territorio. Se tuvo presencia en eventos académicos de carácter nacional e internacional. Fue publicada la quinta edición del periódico Voces de la Comuna en versión digital e impresa.



Imagen 1. Logo Cabildo Abierto Comunal San José y Plaza de Mercado Manizales



Imagen 2. Pedagogía sobre el cabildo abierto en el Instituto Manizales



Imagen 3. Portada Periódico Voces de la Comuna, Edición N° 5.

RESULTADO

El cabildo abierto comunal se celebró el 6 de octubre de 2019 en las instalaciones del Colegio de La Divina Providencia. Fue presidido por cuatro de los cinco ediles con que contaba la Junta Administradora Local de la comuna San José. Asistieron personas de todos los grupos etarios, provenientes de la comuna y de fuera de ella. Hubo espacio para el arte, compartir alimento y se escucharon las voces de niños, niñas, jóvenes y adultos, todos interesados en la defensa del territorio. La red de medios de comunicación popular realizó cubrimiento a falta de la poca participación de los medios tradicionales de la ciudad.

El grupo de teatro y títeres La Pelota Amarilla integrado por niños y jóvenes de la vereda La Aurora de Manizales, dio apertura al Cabildo Abierto con la presentación de su obra “Espera, esperanza”, la cual “cuenta la tragedia vivida por la comunidad de San José y las argucias de los especuladores del suelo y autoridades para apropiarse del suelo urbano vía un desplazamiento urbano forzado” (La Matria, 2019).

La realización del evento contó con el apoyo de varias personas voluntarias en tareas como: logística, sonido, comunicación y alimentación.

Aun cuando la ley señala como obligatoria la asistencia del alcalde y los funcionarios públicos que sean citados, estos dieron variados argumentos para incumplir con este deber, dejando claro que el sentir comunitario no era importante para su gobierno. Desde luego, el acto democrático prosiguió.

Entre los 37 ponentes del cabildo se encontraron habitantes, estudiantes y comerciantes de la comuna, así como representantes de la academia, organizaciones sociales y entes de control. Se abordaron distintas problemáticas y se hicieron varios cuestionamientos a la administración municipal.

El cabildo en pleno aprobó la creación de la Comisión de la Verdad Comuna San José, como mecanismo de justicia simbólica para las víctimas del Macroproyecto San José en la búsqueda de Verdad, Justicia, Reparación y No Repetición de las violaciones a derechos humanos ocurridas con esta intervención.

El proceso de colectivización continúa activo trabajando por la reformulación del Macroproyecto San José en el marco de la construcción del nuevo Plan de Desarrollo Municipal, bajo la consigna “Ninguna decisión sobre nosotros, sin nosotros”.

REFERENCIAS

- [1] Constitución Política de Colombia de 1991.
- [2] Escobar, A. (2016). Autonomía y diseño: La realización de lo comunal. Popayán: Universidad del Cauca.
- [3] Harvey, D. (2008). El derecho a la ciudad. *The New Left – Review*, N° 53, pp. 23-39. Disponible en: <http://newleftreview.es/authors/david-harvey>
- [4] La Matria (2019). “Espera Esperanza. Apertura cultural del Cabildo Abierto Comunal San José. [Nota de Facebook]. Recuperado de: <https://www.facebook.com/notes/la-matria/espera-esperanza-apertura-cultural-del-cabildo-abierto-comunal-san-jos%C3%A9-gracias-/2835300266507783/>
- [5] Ley Estatutaria de Participación Ciudadana 1757 de 2015.

Sentido del lugar: palimpsestos como significaciones de imaginarios colectivos a partir de la psicogeografía

Sergio Andres Restrepo Jaramillo

Estudiante Maestría en Diseño y Creación

Universidad de Caldas

Manizales, Colombia

jaramillosergio@hotmail.com

sergio.22117220211@ucaldas.edu.co

INTRODUCCIÓN

La presente investigación busca indagar en el imaginario colectivo de los transeúntes de la ciudad de Manizales y la relación con los lugares que derivan, fundamentado en el testimonio de las experiencias estéticas vividas por cada uno de ellos, las cuales han generado una huella tangible que trasciende en sentimientos de recordación u olvido propios de las dinámicas de la psicogeografía (Ellard, 2016), la cual permite analizar las relaciones entre transeúntes y lugares, es aquí donde el espacio se dota de sentido y se carga de imaginarios colectivos que si bien pueden ser comunes en algunos casos, son transformados por la memoria individual; en ese orden de ideas el imaginario colectivo termina viéndose influenciado por experiencias estéticas personales, y es aquí donde la psicogeografía analiza en sentido personal y colectivo como los lugares diseñados en la ciudad afectan a los transeúntes, de igual manera apoya a la etnografía (Restrepo, 2016) para conocer qué dinámicas de comportamiento propias del transeúnte, lo que permite analizar las percepciones estéticas vividas por cada uno de estos y vislumbrar asociaciones mentales, influenciadas por aspectos académicos, vivencias personales y culturales que marcan su capacidad de responder intelectualmente a los lugares brindados por la ciudad (Lynch, 1960).

Las ciudad transforma sus lugares para que se adapten a los cambios culturales de su población, es por este

motivo que analizando cómo se cargan de sentido los lugares con estas transformaciones la presente investigación indaga en las experiencias estéticas de los transeúntes de la ciudad de Manizales y cómo a través de la etnografía (Delgado, 1999) como metodología de investigación se pretende analizar el lugar y en la misma medida al transeúnte; La observación de los fenómenos propios del habitar la ciudad, donde los espacios se transforman en lugares a través de la intervención o apropiación humana.

Un modo de conocer las experiencias de los transeúntes es por medio de la entrevista como herramienta de la etnografía, esta permite establecer los imaginarios colectivos y concluir cuales son los lugares más representativos mientras que esquemas de comportamiento comunes permitiendo comprender la apropiación del transeúnte para con el lugar, a través de esta herramienta que se determina al nevado del Ruiz como emblema para la ciudad, localizado por fuera del territorio, y como a través de dinámicas de visualización se reintegra al mismo cuando se considera como paisaje lejano y permite ubicarse geográficamente en la ciudad, es aquí donde un espacio lejano se transforma en lugar incluso cuando este no se ha modificado de manera drástica, una pequeña intervención como lo es un camino lo transforma en lugar.

Cuando el espacio es modificado, apropiado o se dota de sentido se transforma en lugar, se crea un imaginario colectivo, el cual si bien individual, posibilita su multiplicación posibilidad y cambio, siendo reconocible a través de narrativas e intervenciones humanas. Según lo anterior, entender “la memoria como un acto propio del aprendizaje humano donde las experiencias dotan de conocimiento al habitante”

y apropian el conocimiento histórico de la ciudad cargando al transeúnte con imaginarios colectivos (Hidrobo et al., 2007).

Para concluir, se mencionara nivel histórico que la memoria se registra en la ciudad como un continuo movimiento que deja marca en la misma, entender que el cambio es el único factor permanente permite definir el concepto de palimpsesto (VERGARA FIGUEROA, 2018) como dispositivo de representación capaz de superponer imágenes del pasado, representaciones presentes e imaginarios colectivos, cuando consideramos a la ciudad como un escenario teatral donde la puesta en escena de los transeúntes denota su trasegar en las narrativas de la ciudad y los lugares demarcan cada una de las escenas en las cuales intervienen, demarcar el rol de cada elemento en la ecuación permite analizarlos a profundidad y vislumbrar la relación de mutua afectación.

PROCESO

Comprender el sentido del lugar por medio de las interpretaciones propias de la psicogeografía haciendo uso del recurso del palimpsesto como dispositivo de representación de imaginarios colectivos y como las transformaciones físicas y culturales que trascurren en la ciudad, se investigan alternativas que fomenten la apropiación ciudadana y que ayuden a conservar los imaginarios colectivos a través de narrativas de antaño asociadas a la ciudad. Se desarrolla la investigación para descubrir en primera instancia cuales son esos imaginarios colectivos de ciudad junto con los lugares más representativos, a través de mecanismos tales como la entrevista, a continuación se dispone un tipo de arqueología que permita distinguir los momentos claves de la ciudad, trabajando con expertos en la ciudad se concretan los insumos para conocer las capas de cada lugar, sus componentes y dinámicas más representativas; siempre acompañando este proceso la psicogeografía para entender el sentir de transeúntes en los lugares que habita, se prosigue con una exhaustiva búsqueda documental que brinda insumos gráficos y narrativos para la conceptualización del proyecto para finalizar en trabajos colectivos que arrojen estrategias o procesos de construcción de identidad asociados al palimpsesto como dispositivo de representación capaz de reactivar memorias y mezclarlas con diferentes insumos para enriquecer el proceso creativo.

RESULTADO

Desarrollar en el palimpsesto un dispositivo de representación por capas que no solo visualice al imaginario colectivo y posibilite la comprensión de épocas históricas sino también que apropie cambios culturales, apropiaciones ciudadanas o narrativas ocultas, propias de los lugares investigados, dando un recurso más gráfico y fácil de entender, donde una construcción colectiva se disponga para que los participantes sumen al proceso de investigación y a sí mismos, donde la psicogeografía posibilita encender el sentir de los transeúntes en los lugares y la huella física, mental o emocional que estos dejan en sus transeúntes.

REFERENCIAS

- [1] Delgado, M. (1999). *El animal público*.
- [2] Ellard, C. (2016). *Psicogeografía: La influencia de los lugares en la mente y el corazón*. Editorial Ariel.
- [3] Hidrobo, A., Paniagua, E., & Ruiz Díaz, M. (2007). *La ciudad como memoria*.
- [4] Lynch, K. (1960). *La Imagen De La Ciudad*.
- [5] Restrepo, E. (2016). *Etnografía: Alcances, técnicas y éticas*. Envión Editores.
- [6] VERGARA FIGUEROA, A. (2018). *PALIMPSESTOS ASPECTOS TEORICOS, TERRITORIO, PATRIMONIO, CUERPO Y HUMOR* (Ediciones Navarra).

Estrategias de diseño transmedia para la apropiación del paisaje. Caldas Expedición Siglo XXI, Selva de Florencia

PhD. Adriana Gómez Alzate

Grupo de investigación DICOVI (categoría A1)

Universidad de Caldas

Manizales, Colombia

adrigomeza@gmail.com

Mgtr. Olga Lucía Hurtado Gómez

Universidad de Caldas

Manizales, Colombia

olgaluciahuart@gmail.com

INTRODUCCIÓN

La apropiación colectiva de la riqueza biológica y de las manifestaciones culturales que hacen parte de la identidad de los paisajes culturales, implica la autovaloración como patrimonio vivo y el compromiso de los actores sociales y gubernamentales, para garantizar su protección y conservación, en tanto reconocimiento de deberes y derechos frente a las actuaciones que lo hacen vulnerable. La investigación Rutas de Caldas, propone la construcción colectiva de laboratorios de ideas, de formación, investigación y proyección, para explorar dinámicas de apropiación desde el diseño de experiencias *transmedia*, que integren conocimientos científicos y saberes tradicionales, para la puesta en valor del patrimonio biocultural.

El proyecto se articula al programa Institucional Caldas Expedición Siglo XXI, que en el año 2018, impulsó la Universidad de Caldas, en el Parque Nacional Natural Selva de Florencia (PNNSF), localizado en la vertiente oriental de la Cordillera Central, en el Departamento de Caldas. Allí se llevaron a cabo una serie de expediciones científicas para realizar inventarios de los recursos naturales y establecer bases de datos geo-referenciados, narraciones, registros fotográficos y videográficos, para asegurar la protección jurídica y la propiedad intelectual de los bienes patrimoniales naturales y culturales de manera integral y holística en el territorio.

Las estrategias de diseño *transmedia* mediante talleres de co-creación, posibilitan desde la mirada de sus propios habitantes, la autogestión y el control ciudadano como parte fundamental de hibridación entre arte, ciencia y tecnología y, desde la memoria individual y colectiva en paisajes urbanos y naturales integrados, lograr una visión de escenarios museísticos transformadores.

PROCESO

Ante la dificultad para la transmisión de conocimientos científicos y el reconocimiento, identificación, difusión y promoción de los valores naturales y culturales integrados, se propone la implementación de estrategias de diseño para la apropiación del paisaje como patrimonio biocultural, mediante comunicación alternativa, para acercar a los diferentes grupos poblacionales al conocimiento de su riqueza patrimonial, desde escenarios de inmersión *transmedia*. Dicha iniciativa surge al detectar que si bien la diversidad biológica y las manifestaciones culturales en Selva de Florencia son de gran valor, no han sido reconocidos suficientemente por parte de habitantes y visitantes, ya que no existe un mecanismo que permita conocer su inventario patrimonial, así como tampoco estrategias que inviten a diferentes creadores, artistas, académicos y agentes sociales para reflexionar en torno al potencial de su capital territorial, que fomente un turismo apropiado y responsable, para el incremento de expediciones científicas y de industrias culturales y creativas en el territorio, que beneficie la conservación de este paisaje cultural.

La historia del PNNSF (declarado mediante resolución nro. 0329 20-03-2005), que estuvo marcada por la violencia y los grupos armados al margen de la ley, sigue siendo un tesoro oculto. Este desconocimiento de

uno de los patrimonios naturales más importantes de Colombia, constituye una oportunidad para dar a conocer este paisaje protegido, a través de estrategias de apropiación y de trabajo colaborativo sobre la diversidad biológica representada en especímenes de fauna y familias de plantas que habitan allí y que algunas de ellas fueron descubiertas hace ya 200 años durante la Expedición Botánica, liderada por el “Sabio Caldas”.

También es la oportunidad para mostrar la cultura y la transformación social en esta zona y resaltar su potencial turístico como paisaje cultural diverso y aprovechar descubrimientos recientes como el volcán “El escondido” en el corregimiento de Florencia. Para lograr un turismo responsable y sostenible es indispensable involucrar a la comunidad para asumir nuevos roles a partir de sus propias visiones y dinámicas, sin imposiciones externas que afecten su quehacer cotidiano. Es necesario que las comunidades conozcan los beneficios de la actividad turística en su territorio, para ofrecer a los visitantes una experiencia de alta calidad que genere un desarrollo sostenible para la región, de manera colaborativa, con estrategias articuladas de conocimiento y divulgación de sus valores patrimoniales.

En esta investigación se plantea el diseño y construcción de un ecosistema que aplica tecnologías digitales e interactivas y que llamaremos meta-territorio, un territorio que va más allá de lo físico, desde narraciones, dando cuenta de las memorias y los lugares, además de redes y nuevas dinámicas sociales de interacción. Un modelo que permita reconstruir la Ruta de Caldas desde las imágenes mentales de los recuerdos y del presente. Para la conservación y preservación del paisaje, las dinámicas de apropiación proponen un acercamiento desde una mirada integradora cualitativa, que de sentido y valoración al paisaje desde la cultura y la sociedad que lo habita y no exclusivamente desde las ciencias básicas, pues dejaríamos de lado su razón de ser como paisaje.

RESULTADO

La búsqueda de diálogo e intercambio de opiniones con la academia, las organizaciones y las comunidades, se diseña desde modelos pedagógicos y procesos educativos con enfoque interdisciplinar, intercultural y participativo. Se pretende crear un impacto en los territorios de las comunidades involucradas a través de procesos de apropiación, divulgación, acompañamiento, fortalecimiento organizativo, interacción con otras culturas y apropiación social de conocimientos.

La puesta en valor del patrimonio biocultural requiere una gestión adecuada para constituirse en una base importante para el desarrollo sostenible capaz de generar sinergias de desarrollo tanto en ámbitos urbanos como rurales y lograr un efecto multiplicador mutuo. En este sentido, el paisaje elevado a la condición de patrimonio biocultural constituye una herramienta para superar la tradicional dualidad entre patrimonio natural y cultural, al incorporar un marco integrador que garantice su sostenibilidad.

Estas dinámicas proponen construir y tejer desde la cultura misma el sentido de identidad, con pequeñas acciones que se conviertan en semillas, para propiciar su desarrollo sostenible, a una escala donde se posibilite la participación ciudadana. El repositorio de la información escrita, sonora y audiovisual de registro de la investigación se encuentra disponible en una plataforma Web interactiva y en un espacio expositivo en el Centro de Museos. En esta línea, se establece una relación entre los procesos de co-creación de innovaciones sociales y técnicas para la gestión del conocimiento y se fundamenta en la creación de puentes entre las tecnologías y las personas, lo que obliga a entender las nuevas condiciones de la sociedad actual para proponer acciones acordes con las dinámicas contemporáneas.

REFERENCIAS

- [1] Benkler, Yochai. (2015). La riqueza de las redes. Cómo la producción social transforma los mercados y la libertad. México: Editorial Icaria.
- [2] Bohm, D. (2002). Sobre La Creatividad. (lee Nichol, Ed.). Barcelona: Editorial Kairós.
- [3] Bonsiepe, G. (1999). Del objeto a la interface. Ediciones Infinito.
- [4] Braidotti, Rosi. (2015). Lo Posthumano. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.
- [5] Brown, T. (2008). *Design thinking*. *Harvard Business Review*.
- [6] Carrera A.P; Limón S.N; Herrero C.E.; Sainz de B. A.C. (2013). “Transmedialidad y ecosistema digital”. *Historia y Comunicación Social*, vol. 18, p. 535–545.
- [7] Caraballo, C. (2011). Patrimonio cultural. Un enfoque diverso comprometido. México: Unesco.
- [8] Castells, M. (2009). *Comunicación y Poder*. Madrid: Alianza Editorial.
- [9] De Sousa Santos, B. (2007). La universidad en el siglo XXI . Para una reforma democrática y eman-

- cipatoria de la universidad. Bolivia: CIDES-UMSA, ASDI y Plural editores.
- [10] Escobar, A. (2016). Autonomía y diseño : La realización de lo comunal. Popayán: Universidad del Cauca.
 - [11] Gómez, A., & Londoño, F. C. (2012). *Paisaje y nuevos territorios (en Red) Cartografías e interacciones en entornos visuales y virtuales*. Barcelona: Anthropos Editorial.
 - [12] Gómez A, A. (2015). Modelo de diseño para la valoración y apropiación social del Patrimonio en el Paisaje Cultural Cafetero colombiano *Revista Kepes*, 11, 117-138
 - [13] _____. (2015). Talleres comunitarios para la apropiación social del patrimonio en el Paisaje Cultural Cafetero, como estrategia para un modelo de diseño ecoeficiente. *Revista de Arquitectura dearq* 16. Julio de 2015. ISSN 2011-3188. E-ISSN 2215-969X. Bogotá, pp. 134-145. <http://dearq.uniandes.edu.co>
 - [14] Levy, P., & da Costa, C. I. (2004). tecnologías da inteligencia, As. Editora 34.
 - [15] Mancuso, Stefano. (2017). El futuro es vegetal. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
 - [16] Manovich, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Editorial Paidós.
 - [17] Manzini, Ezio. (2015). Cuando todos diseñan, una introducción al diseño para la innovación social. Madrid: Experimenta Editorial.
 - [18] Martín-Barbero, Jesús. Corona Berkin, Sarah. (2017). Ver con los otros. Comunicación Intercultural. México: FCE.
 - [19] Rolnik, Suely. (2019). Esferas de la insurrección. Apuntes para descolonizar el inconsciente. Buenos Aires: Tinta Limón.
 - [20] Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Centro de libros. Barcelona: España.
 - [21] Sennett, R. (2012). Juntos. Rituales, placeres y política de cooperación. Barcelona: Editorial Anagrama S.A.
 - [22] Wenger, E. (2001). Comunidades de práctica: aprendizaje, significado e identidad. Editorial Paidós.



Imagen 1. Selva de Florencia y Mono Tití 2017



Imagen 2. Trabajo de campo componente flora Selva de Florencia. 2018



Imagen 3. Socialización de resultados de investigación, Florencia. Caldas. 2018

La huerta como activadora cultural del paisaje: la gestualidad como patrimonio

Trixi Allina

Artista y Antropóloga
trixiall@gmail.com
www.trixiallina.com

Alejandro Jaramillo

Artista audiovisual y de performance
Email: alejojaramilloh@gmail.com

INTRODUCCIÓN

El proyecto Huerta se desarrolla en la vereda Peñas Bajo, municipio de Tinjacá que hace parte de la provincia del Alto Ricaurte, Boyacá.

El proyecto promueve la interacción de la comunidad y se proyecta a las comunidades vinculadas con la horticultura en la provincia del Alto Ricaurte constituida por siete municipios (Sutamarchán, Villa de Leyva, Chíquiza, Gachantiva, Ráquira, Tinjacá y Sáchica).

Mediante la Huerta como experiencia se propone fortalecer vínculos sociales con el territorio y ampliar el radio de acción comunidad-cultura-paisaje entre pobladores, veredas y municipios, identificando particularidades que han devenido temporal y espacialmente en los “modos de hacer” y “maneras de ser” como prácticas, saberes y oficios constituyentes del Patrimonio Cultural Inmaterial y diversificar y ampliar espacios incidentes en la cultura. Esta prospección cultural del paisaje conecta la sensibilidad y la estética con la sociedad y la naturaleza del ecosistema vivo.

Palabras Clave

Video; Sonido; Fotografías.

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

Proceso

Este proyecto, iniciado en 2013, ha desarrollado cuatro propuestas temáticas: El retrato como Patrimonio; el encuentro de huertas rural y urbano; las rutas vinculantes entre huertas y mercados; el trigo como vector de memoria; han sido apoyados por diversas convocatorias y participaciones en eventos artísticos, culturales y académicos. El fin ha sido instalar un es-

pacio de interacción comunitaria mediante una huerta que salvaguarda prácticas y es componente doméstico patrimonial de la vida cotidiana.

La metodología del ‘arte colaborativo’ dinamiza los encuentros y se fundamenta en el intercambio, reciprocidad y circulación. La mesa, instalada en medio de la huerta, es el lugar y dispositivo donde se narra la cotidianidad sirviéndose de prácticas y experiencias como la siembra, la recolección, preparación de alimentos, el cuidado de plantas y la selección de semillas; estas acciones y encuentros colectivos tejen vínculos con la memoria como legado de saberes.

Al observar el vínculo del cuerpo con la tierra y sus narrativas, encontramos que la gestualidad en las interacciones es manifestación de la cultura local y por lo tanto patrimonial, así como promueve la emergencia de espacios simbólicos que, referidos en el encuentro, fortalecen lazos sociales y el sentido de pertenencia; de esta manera cada encuentro y cada actividad desarrollada durante estos seis años ha reelaborado y re-posicionado el imaginario comunitario respecto al valor de la huerta como legado ancestral, y se ha constituido en un archivo documental de prácticas de la vida cotidiana.

La acción de la fotografía, el video y el sonido revelan las potencias de la sensibilidad estética en las imágenes; un recurso que documenta las maneras de ser, los modos de producir y las narraciones que sostienen la vida rural contemporánea; una manera de fortalecer los lazos de re-conocimiento e identidad cultural local que se inscriben como PCI. Las acciones con la imagen abren el diálogo con el territorio, las texturas y los gestos con pobladores de diversos lugares que pertenecen al mismo paisaje; dibujan mediante sus marcas y huellas el reconocimiento como presencia de su vida cotidiana.

RESULTADO

En cada enlace se pueden ver resultados de los diferentes proyectos

- <http://www.trixiallina.com/huellastrigo>
- <http://www.trixiallina.com/radicante>
- <http://www.trixiallina.com/la-mesa>
- <http://www.trixiallina.com/retratos-hablados-una-experiencia-de-huertas>

Cada experiencia situacional de cada proyecto desarrollado ha traído al presente mediante la imagen visual y sonora, los gestos, narraciones y prácticas del intercambio social y la reproducción cultural asociada con las historias, trayectorias y modos de ser y de producir; es así como la emergencia de narrativas pone sobre la mesa formas, maneras y gestos que residen en el cuerpo como memoria colectiva.

Las estrategias de encuentro y reciprocidad ponen en circulación las imágenes y mediante ellas se comparten los saberes -patrimoniales- cuyas trazas territoriales e indígenas-, manifiestan la reacomodación desde la conquista y la colonia de estas comunidades campesinas.

REFERENCIAS

- [1] Allina Bloch, Trixi y Alejandro Jaramillo Hoyos. 2019. "Relatar es tejer acciones y deseos que interactúa con imágenes". Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas 15 (1): xx-xx. <http://doi.org/10.11144/javeriana.mavae15-1.reta>
- [2] Allina, Mesa radicante: experiencia e imagen - Trixi Allina y Alejandro Jaramillo Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°79. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires. ISSN: 1668-0227 https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_articulo.php?id_libro=718&id_articulo=15201
- [3] Alcaldía Mayor de Bogotá. Catálogo Red Galería Santa Fe. 2015 – 2016. https://issuu.com/idartes/docs/catalogo_idartes_12_diciembre_final , pág. 265-273
- [4] Voces y Gestos I y Voces y Gestos II, ensayos sonoro-fotográficos como narrativa del Patrimonio Cultural Inmaterial presentado en: Festival de la Imagen en Manizales 2016, e Intermediaciones muestra experimental videoarte, Medellín 2016 <https://vocesygestos.blogspot.com/2018/03/voces-y-gestos-el-retrato-una-manera-de.html> / <http://www.trixiallina.com/gestos-y-voces>

PAR/
TICPA
CION (ES)
OTRAS

19 FII 2020

9

6to Coloquio en diseño y creación

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Walter Castañeda – Director Doctorado en Diseño y Creación

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

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

ESTADO ACTUAL DEL PROBLEMA

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

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

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

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

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

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

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

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

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

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

OBJETIVO GENERAL

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

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

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

RELEVANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

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

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

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

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

JUSTIFICACIÓN

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

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

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

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

REFERENTES TEÓRICOS

Ejes temáticos

Ética aplicada

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

Ética del diseño

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

Deontología del diseño gráfico (colegios y códigos de ética)

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

METODOLOGÍA

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

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

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

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

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

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

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

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

ALCANCES ESPERADOS:

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

REFERENCIAS

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

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

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

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

RESUMEN

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

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

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

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

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

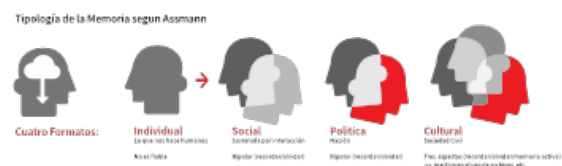


Fig. 1 Tipología o Formatos de la memoria según Aleida Assmann

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

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

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

REFERENCIAS

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

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

Luisa Fernanda Zapata Arango

Egresada Maestría en Diseño y Creación Interactiva
Bogotá, Colombia
luisafernanda817@gmail.com

RESUMEN

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

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

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

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

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

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

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

REFERENCIAS

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

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

Carmenza Gallego

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

Juan P. Velásquez

Universidad de Caldas
Manizales, Colombia
juan.velasquez@ucaldas.edu.co

Juliana Castaño

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

Juanita González Tobón

Pontificia Universidad Javeriana
Bogotá, Colombia
gonzalez-juanita@javeriana.edu.co

Lorena Alarcón

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

Adolfo León Grisales Vargas

Universidad de Caldas
Manizales, Colombia
adolfo.grisales@ucaldas.edu.co

Adriana Bastidas

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

Edgard D. Rincón Quijano

Universidad del Norte
Barranquilla, Colombia
redgard@uninorte.edu.co

Paula López

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

Lupe Laserna

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

Nelson Javier Espejo Mojica

Universidad Autónoma de Manizales
Manizales, Colombia
nespejom@autonoma.edu.co

Héctor Prado

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

RESUMEN

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

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

PALABRAS CLAVE

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

INTRODUCCIÓN

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

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

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

Campos de conocimiento de la línea de investigación

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

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

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

Enfoques del diseño en la línea de investigación

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

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

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

Proyectos de investigación en los campos y los enfoques

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

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

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

CONCLUSIONES

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

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

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

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

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

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

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

REFERENCIAS

- [1] Bousbaci, R. (2008). "Models of Man" in Design Thinking: The "Bounded Rationality" Episode. *Design Issues*, 24(4), 38-52. <https://doi.org/10.1162/desi.2008.24.4.38>
- [2] Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5. <https://doi.org/10.2307/1511637>
- [3] Buchanan, R. (1995). Rhetoric, humanism, and design. *Discovering design: Explorations in design studies*, 23. https://www.academia.edu/16700333/Retorica_humanismo_y_diseno_Richard_Buchanan
- [4] Buchanan, R. (2001). Design Research and the New Learning. *Design Issues*, 17(4), 3-23. <https://doi.org/10.1162/07479360152681056>
- [5] Buchanan, R. (2015). Worlds in the Making: Design, Management, and the Reform of Organizational Culture. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 1(1), 5-21. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2015.09.003>
- [6] Cross, N. (1981). The coming of post-industrial design. *Design Studies*, 2(1), 3-7. [https://doi.org/10.1016/0142-694X\(81\)90023-5](https://doi.org/10.1016/0142-694X(81)90023-5)
- [7] Cross, N. (2001). Designerly Ways of Knowing: Design Discipline Versus Design Science. *Design Issues*, 17(3), 49-55. <https://doi.org/10.1162/074793601750357196>
- [8] Dorst, K. (2015). Frame Creation and Design in the Expanded Field. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 1(1), 22-33. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2015.07.003>
- [9] Jones, P. (2015). Design Research Methods for Systemic Design: Perspectives from Design Education and Practice. *Proceedings of the 58th Annual Meeting of the ISSS - 2014 United States*, 1(1), Article 1. <http://journals.issss.org/index.php/proceedings58th/article/view/2353>
- [10] Jones, P. H. (2014). Systemic Design Principles for Complex Social Systems. En *Social Systems and Design* (pp. 91-128). Springer, Tokyo. https://doi.org/10.1007/978-4-431-54478-4_4
- [11] Muratovski, G. (2015). Paradigm Shift: Report on the New Role of Design in Business and Society. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 1(2), 118-139. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2015.11.002>
- [12] Norman, D. A., & Stappers, P. J. (2015). DesignX: Complex Sociotechnical Systems. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 1(2), 83-106. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2016.01.002>
- [13] Rittel, H. (1984). Second-Generation Design Methods. *Developments in Design Methodology*, 317-327.

Enfoques	Campos						
	Epistemología	Ontología	Pensamiento de diseño y creación	Enseñanza Aprendizaje	Cognición	Metodología	Historia
Empirismo							
Racionalismo	●●●●	●●		○●	○●	●●	○●
Pragmatismo		○●		○	●		
Fenomenología	●●	○●	○	○	●●	●	
Generativo	○	○				●	

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

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

Carmenza Gallego Giraldo

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

Gregorio Calderón Hernández

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

INTRODUCCIÓN

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

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

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

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

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

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

PROCESO

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

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

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

RESULTADOS

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

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

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

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

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

REFERENCIAS

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

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

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

RESUMEN

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

Palabras clave

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

INTRODUCCIÓN

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

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

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

METODOLOGÍA

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

ESTUDIO DE CASO

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

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

GRUPO DE DISEÑO MULTIDISCIPLINAR

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

RECOLECCIÓN DE DATOS

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



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

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

ANÁLISIS DE DATOS

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

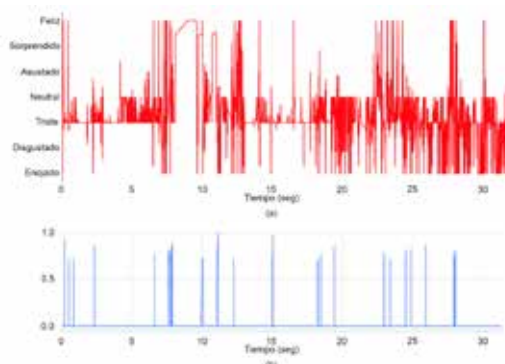


Figura 2. (a) Reconocimiento del estado emocional. (b) Instantes de tiempo donde se representa una variación emocional.

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

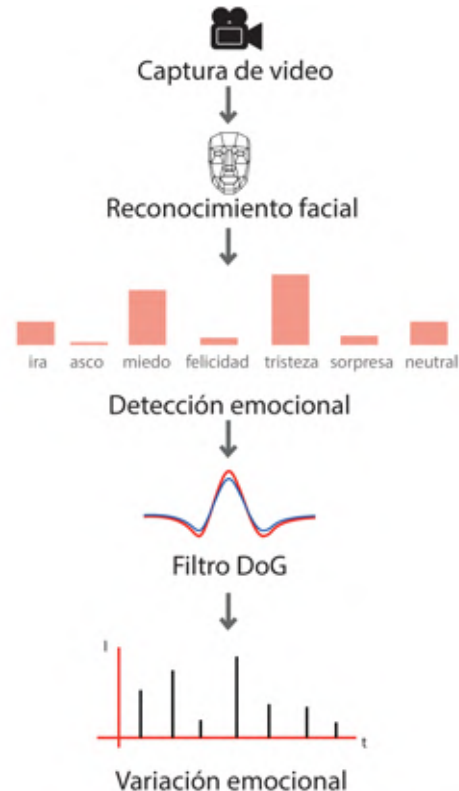


Figura 3. Esquema de análisis gestual para establecer la variación emocional de la persona-usuario.

RESULTADOS PRELIMINARES

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

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

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

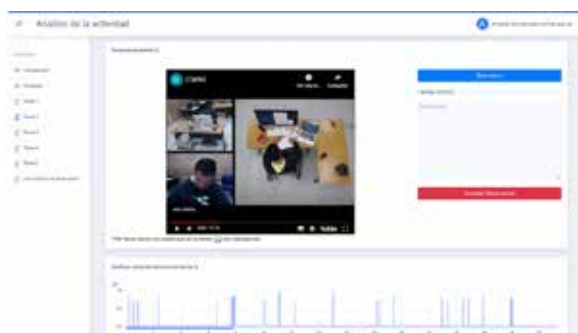


Figura 4. Recurso para la interpretación del grupo multidisciplinar, captura en video de la actividad y representación de la variación emocional de la persona-usuario.

REFERENCIAS

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

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

Javier Olarte Triana

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

RESUMEN

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

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

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

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

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

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

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

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

OBJETIVO GENERAL

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

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

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

METODOLOGÍA

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

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

RESULTADOS PARA EL COLOQUIO

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

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

Adriana Bastidas Pérez

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

Palabras Clave

Artesanos; capital humano; innovación.

PROBLEMÁTICA U OPORTUNIDAD ESPECÍFICA

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

CONTEXTO

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

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

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

OBJETIVO GENERAL

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

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

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

JUSTIFICACIÓN

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

Esta reflexión se profundiza si se toma en cuenta que la Unesco (2003), reconoce las técnicas artesanales tradicionales, como uno de los cinco ámbitos del patrimonio cultural inmaterial. El patrimonio cultural se vincula a las técnicas y conocimientos utilizados en las actividades artesanales, más que a los productos de la artesanía, por lo tanto la labor de salvaguardia² se debe dirigir a los artesanos y a la transmisión de sus conocimientos y técnicas a otras personas, en particular dentro de sus comunidades.

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

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

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

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

METODOLOGÍA

Se plantea el uso de metodologías híbridas:

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

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

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

REFERENTES

- [1] Artesanías de Colombia. Cendar. (2012). Memorias del Encuentro interdisciplinario sobre la producción, comercialización y consumo de productos artesanales en Colombia. En:01312-2011011000395-31-01-2014_04.42.20_p.m.-ENCUENTRO INTERDISCIPLINARIO cartilla web.pdf
- [2] Artesanías de Colombia; Ministerio de Comercio (2018). Características sociodemográficas de la población artesanal de Nariño.
- [3] Artesanías de Colombia; Ministerio de Comercio (2019). Subgerencia de Desarrollo y Fortalecimiento del Sector Artesanal. Convocatoria Laboratorios de Innovación y Diseño.
- [4] Croos Nigel, *Discovering Design Ability* (1995). University of Chicago Press.
- [5] Escobar, Arturo. *Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal*. Ed. Universidad del Cauca. 2019.
- [6] Gobernación de Nariño. Departamento administrativo de ciencia, tecnología e innovación. Plan y acuerdo estratégico departamental en Ciencia, tecnología e innovación. Noviembre 2016. En: <https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/paginas/paed-narino-2016.pdf> Consultado en abril 2019.
- [7] Gobierno de España. Ministerio de Asuntos Exteriores. Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura. Los ámbitos del patrimonio cultural inmaterial. En: <https://ich.unesco.org/doc/src/01857-ES.pdf>
- [8] Laboratorio de Diseño e Innovación Nariño. Artesanías De Colombia S.A. (2018). Informe del Sector Artesanal Departamento de Nariño.
- [9] Mejía Posada Jorge; David Kelly. LE TENGO EL DATO (2018). Periódico de datos abiertos. San Juan de Pasto - Nariño – Colombia. No 003/ Junio. 2018. ISSN 2619-4708. En https://datos.narino.gov.co/periodico/LE_TENGO_EL_DATO_No003.pdf.
- [10] Ministerio de Asuntos Exteriores. España. Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (sf). Los ámbitos del patrimonio cultural inmaterial. PCI. Patrimonio cultural inmaterial
- [11] Ministerio de Cultura; Universidad de Caldas. (2019). Primer Encuentro de Maestras y Maestros de los Oficios, para el análisis y creación del documento para Brechas de Capital Humano, sector Patrimonio. Documento inédito.
- [12] Morris William. *Cómo vivimos, como podríamos vivir*. Ed. Pepitas de Calabaza, cuarta ed, nov 2013.
- [13] Ortiz Manuel; López Richard (2015). Caracterización socioeconómica de la comunidad artesanal de Nariño, Colombia. En *Lecturas de Economía* - No. 82. Medellín, enero-junio 2015
- [14] Sennet Richard. *Artesanía, tecnología y nuevas formas de trabajo*. Katz Editores, 2013

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

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

RESUMEN

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

Palabras clave

cultura culinaria; diseño; patrimonio; salvaguardia; territorio.

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

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

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

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

- Explorar la riqueza de los estudios culturales a través del territorio; esto se convierte en un reto para el diseñador, puesto que en su quehacer debe reconocer los múltiples valores implícitos en la comunidad. Aquí es útil la mirada de Arturo Escobar, quien propone el diseño ontológico como un panorama reflexivo, que provee nuevas orientaciones para el accionar de los diseñadores.
 - Construir y potenciar los laboratorios de territorio como escenarios interculturales, donde se dinamizan los saberes culinarios y se reconoce el valor de las comunidades portadoras de las tradiciones, permitiendo al diseñador trabajar desde las necesidades y pluralidades de los actores comunales.
 - Los agenciamientos del diseño conllevan realizar un trabajo articulado con distintas miradas. En tal sentido, después de hacer las primeras aproximaciones con el estado del arte, es importante realizar una evaluación profunda desde una perspectiva hermenéutica, del diseño de la política para el conocimiento y salvaguardia de la cultura culinaria.
 - Por ultimo, es relevante destacar que dentro de los procesos de salvaguardia del patrimonio culinario, el papel del diseño es mediar entre el pasado, el presente y el futuro; de ahí se deriva uno de los retos de la disciplina que es gestionar la puesta el valor del acervo culinario, a través de un diseño situado y participativo.
- REFERENTES**
- [1] Badani, P. (Mayo de 2014). Al-Grano: formas de pensar mundos. (F. I. Imagen, Entrevistador) Obtenido de Pat Badani: <http://www.patbadani.net/index.html>
 - [2] Camacho, J. (2014). Una cocina exprés. Cómo se cocina una política pública de patrimonio culinario. En Mercado, consumo y Patrimonialización: Agentes sociales y expansión de las industrias culturales en Colombia (págs. 169-200). Instituto Colombiano de Antropología e Historia ICANH.
 - [3] Delgado, T., Herrera, F., Franco, I., & Rubio, J. (2015). Design in the development of food industries. A strategy for fostering the Colombian gastronomic patrimony. 2nd International Conference on Food Design (págs. 46-61). New York: Food Studies Schools of Public Engagement.
 - [4] Escobar, A. (2016). Autonomía y diseño. La realización de lo comunal. Popayán: Editorial Universidad del Cauca.
 - [5] Gobierno de Colombia. (2018). Departamento Nacional de Planeación. Obtenido de <https://www.dnp.gov.co/CONPES/documentos-conpes/Paginas/documentos-conpes.aspx>
 - [6] Krippendorff, K. (2006). The semantic turn: a new foundation for design. Boca Ratón - Florida: Taylor & Francis.
 - [7] Manifestaciones y saberes del patrimonio cultural en el mercado tradicional. Estudio de caso: Plaza de mercado de Manizales, Colombia. (2014). Maestría en Diseño y Creación Interactiva. Obtenido de Maestría en Diseño y Creación Interactiva: <http://www.maestriaendisenio.com/tesis/>
 - [8] Ministerio de Cultura. (2012). Política para el conocimiento, la salvaguardia y el fomento de la alimentación y las cocinas tradicionales de Colombia. Bogotá D.C.: Ministerio de Cultura de Colombia. Obtenido de <http://www.mincultura.gov.co/Sitios/patrimonio/bibliotecas-de-cocinas/tomos/tomo17.pdf>
 - [9] Misión de Sabios. (2009). Misión Internacional de Sabios para el avance de la Ciencia, La Tecnología y la Innovación. Gobierno de Colombia.
 - [10] Normatividad puede apagar el fogón de las cocinas tradicionales. (2015). elmundo.com. Obtenido de El Mundo: https://www.elmundo.com/portal/cultura/cultural/normatividad_puede_apagar_el_fogon_de_las_cocinas_tradicionales.php#.XpneXl-MzaqQ
 - [11] Ocampo, A. (2019). Patrimonio plazas de mercado. Obtenido de Patrimonio plazas de mercado: <http://www.patrimonioplazasdemercado.com/>
 - [12] Papanek, V. (1977). Diseñar para el mundo real. Madrid: Hermann Blume Ediciones.
 - [13] Plan de Desarrollo Departamental Mi Nariño 2020-2023. (s.f.). Gobernación de Nariño. Obtenido de http://xn--nario-rta.gov.co/files/2020/Gobernacion/Programa_de_Gobierno_-_eWEB_int_2.pdf
 - [14] Plan de Desarrollo Municipal de Pasto 2020 - 2023. (s.f.). Alcaldía de Pasto. Obtenido de <http://pastolagrancapital.co/mdegobierno/>
 - [15] Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022 . (s.f.). Departamento Nacional de Planeación. Obtenido de <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Prensa/Resumen-PND2018-2022-final.pdf>

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

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

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

CONTEXTUALIZACIÓN DE LA TEMÁTICA

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

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

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

Palabras clave

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

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

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

OBJETIVO GENERAL

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

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

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

RELEVANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

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

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

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

METODOLOGÍA

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

REFERENCIAS

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

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

Carlos Andrés Álvarez Zuluaga

Universidad de Caldas

Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Armenia, Colombia

calos.carlos.22118227407@ucaldas.edu.co

RESUMEN

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

Palabras Clave

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

INTRODUCCIÓN

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

METODOLOGÍA

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

REFERENCIAS

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

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

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

La representación sonora de la práctica culinaria del almuerzo

Laura García Betancur

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

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

RESUMEN

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

Palabras clave

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

INTRODUCCIÓN

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

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

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



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

Diseño metodológico

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

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

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

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



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

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

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

RESULTADOS PRELIMINARES

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

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

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

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

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

REFERENCIAS

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

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

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

RESUMEN

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

Palabras Clave

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

PROBLEMA

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

relación particular e indisoluble entre ambos.

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

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

Vestido digital y cuerpo digital, un estudio desarticulado.

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

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

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

El estudio del vestido en el Digital fashion:

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

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

REFERENCIAS

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

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

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

RESUMEN

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

Palabras clave

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

Los orígenes de la imagen dinámica

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

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

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

Las ideas de Oresme, Descartes y Marey¹ contribuyeron a definir y estudiar el cuerpo en movimiento y por lo tanto el cuerpo mecanizado, aportando una concepción que le entregan las ciencias a la representación del cuerpo en el arte y el diseño en el siglo XX. Estas nuevas representaciones del movimiento, permiten crear una idea del cuerpo dinámico e inevitablemente aparece la noción de un vestido que se mueve con ese cuerpo, dando pie, en consecuencia, a la aparición de un vestido mecanizado.

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

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

La apariencia mecanicista en el arte

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

El vestido mecanizado del s. XX y XXI

En la actualidad, las imágenes de la actividad física y el deporte promueven una representación del cuerpo eficiente y dinámico, que se refuerza y exalta con un vestido de silueta adherente, el cual permite poner en evidencia un sistema musculo-esquelético desarrollado como consecuencia lógica de la transformación que realizan las prácticas deportivas en el cuerpo humano. Esto se acompaña también de cortes anatómicos en las prendas, que emulan las formas fragmentadas de las imágenes del cuerpo en movimiento tal como nos las entregaron los científicos, fotógrafos y artistas del siglo anterior, y que refuerzan, de manera real o falseada, tanto la eficiencia de la prenda² como su imagen de mecanización.

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

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

REFERENCIAS

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

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

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

Estrategias alegóricas para representar la distopía mediante la obsolescencia

Daniel Mayorquin

Universidad de Caldas

Maestría de Investigación en Artes

Manizales, Colombia

Danielmayorquin@hotmail.com

RESUMEN

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

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

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

Palabras Clave

Arte; distopía; obsolescencia; remediación; representación alegórica.

METODOLOGÍA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Con estos materiales se ha compuesto un metalen-

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

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

REFERENCIAS

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

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

PAR
TICIPA
CION (ES)
OTRAS

19 FII 2020

ACTIVIDADES PARALELAS

1

Encuentros Manizales 2020



-CNACC-FDC-






encuentros
MANIZALES

20 20

CREA CINE CREA COLOMBIA

CNACC-FDC



La cultura
es de todos

Mincultura



Manizales

FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN



ENCUENTROS MANIZALES 2020

La Dirección de Cinematografía del Ministerio de Cultura con el apoyo del Consejo Nacional de las Artes y la Cultura en Cinematografía (CNACC) y Proimágenes Colombia realizan Encuentros Manizales 2020, en el marco de la decimonoventa edición del Festival de la Imagen. Encuentros 2020 es la estrategia de diálogo con los agentes del ecosistema cinematográfico y audiovisual de Colombia y Latinoamérica con el objetivo de fortalecer sus proyectos, iniciativas y dinámicas de trabajo.

Encuentros Manizales cuenta con dos componentes: por una parte el Encuentro de Nuevos Medios y Contenidos Interactivos, el cual busca fortalecer proyectos en estado de desarrollo intermedio, que apuestan por temas y tendencias alrededor de los nuevos medios tales como narrativas transmedia, inmersivas e interactivas, que generan un punto de encuentro entre lo cinematográfico, lo audiovisual y lo digital en el entorno convergente actual. Y por otra parte, el Encuentro de Talentos y Relatos Regionales, que tiene como propósito potenciar las habilidades de los realizadores audiovisuales quienes a través de sus puntos de vista y diversidad de miradas, configuran las narrativas y las múltiples representaciones que emergen desde la pluralidad del territorio colombiano.



Diego Cañizal / España, Colombia

Guionista y consultor con 15 años de experiencia en escritura, docencia y crítica cinematográfica. Ha trabajado como guionista de *El Piedra* (estreno internacional en el Festival Iberoamericano de Huelva y película Inaugural de Cine en los Barrios del FICCI 2019); y de los proyectos *Soy Feroz* (Estímulo FDC a guion 2015 e Ibermedia a Desarrollo 2016); *Tumbadores* (FondoCine Panamá 2017 e Ibermedia Desarrollo 2018); *Desechable* (FDC a Desarrollo de Animación 2019); y del documental *No-caut*, entre otros.

ENCUENTRO DE NUEVOS MEDIOS Y CONTENIDOS INTERACTIVOS

Los nuevos medios han reconfigurado las formas de acceso a los contenidos audiovisuales, la manera de contar historias, las dinámicas de consumo, el rol de las audiencias, las plataformas y los espacios de difusión e interrelación con el entorno digital.

El Encuentro de Nuevos Medios y Contenidos Interactivos es un espacio de formación que busca fortalecer proyectos audiovisuales en etapa de desarrollo con un enfoque sistémico que abarca la estructura narrativa, los procesos de producción, la financiación y distribución de contenidos que integren las nuevas tecnologías y estén dirigidos a plataformas nuevas y tradicionales (prensa, radio y televisión).



Clàudia Prat / USA

Es periodista de la Universidad Autónoma de Barcelona y Magíster del programa Studio 20 de innovación digital, de la Universidad de Nueva York. Es una innovadora internacional que enmarca su trabajo en los ámbitos del documental, el periodismo y la realidad virtual. Clàudia reside en Nueva York donde ha producido historias inmersivas para Associated Press, New York Times, BBC, Al Jazeera y Univision. Paralelamente, ha dado talleres de vídeo e innovación a activistas y defensores de derechos humanos con distintas organizaciones. Actualmente está trabajando para el equipo inmersivo de la revista TIME.



Montecarlo / España

Inició su carrera en el mundo del cómic y la edición de vídeo. Desde entonces ha ejercido como script-doctor para ficción y documental, y ha escrito más de una decena de largometrajes. Ha participado en cortometrajes y series de animación 3D, encargándose del guión, el story-board y la dirección. También ha diseñado y asesorado exposiciones, juegos interactivos, experiencias VR y campañas de comunicación, así como organizado y participado en encuentros internacionales sobre transmedia. En 2016 co-fundó Efímero Films Ltd, compañía dedicada a generar y desarrollar proyectos transversales de carácter internacional. Es experto en Design Thinking y procesos disruptivos aplicados a soluciones de empresa. Además, colabora en medios digitales relacionados con storytelling, brand content, cine e innovación.



Roger Casas / México, España

Roger Casas-Alatríste es el fundador y director de El Cañonazo Transmedia, una empresa con sede en Madrid especializada en tres áreas de negocios: diseño de estrategias de video en línea para marcas, desarrollo y producción de formatos transmedia, y servicio de producción audiovisual de contenido multiplataforma.

Bajo su guía, El Cañonazo Transmedia, que se lanzó inicialmente en 2010 como una casa de producción digital, se ha expandido y diversificado para convertirse en una de las principales compañías transmedia de España.

Casas-Alatríste es Vicepresidente de Relaciones Internacionales de la Asociación de Marketing de Contenido de Marca (capítulo España), de la Red de Industrias Creativas RIC_Crea (Red de Industrias Creativas), y formó parte del consejo del colectivo Innovación Audiovisual.

Ha trabajado en la generación de contenido digital desde 1999 en compañías como Columbia Tristar Home Entertainment, SportsYA! y MobuzzTV



Jorge Caballero / Colombia, España

Es Magíster en medios interactivos y, actualmente, adelanta un doctorado en comunicación sobre cine e inteligencia artificial. Es profesor y tutor de documental expandido del máster de documental de la Universidad Autónoma de Barcelona y es profesor del taller de narrativas interactivas del grado de comunicación de la Pompeu Fabra. Ha impartido clases en universidades y festivales de cine latinoamericanos como la Universidad del Valle Colombia, DOCSMX México, DocumentaMadrid, Ambulante México, EICTV Cuba, entre otros.

Director de GusanoFilms. Ha dirigido películas como Bagatela, Nacer o Paciente. Sus trabajos han sido seleccionados y han recibido premios en importantes festivales alrededor del mundo. Actualmente co-dirige ARTIFICIO, un proyecto sobre el encuentro entre las artes y la inteligencia artificial.

ENCUENTRO DE TALENTOS Y RELATOS REGIONALES

La oferta de formación y producción dirigida a los departamentos y municipios de Colombia se ha consolidado gracias a las iniciativas lideradas por el Ministerio de Cultura con las convocatorias de la Dirección de Cinematografía en el Programa Nacional de Estímulos, con las becas Imaginando Nuestra Imagen (INI), la beca de Talentos Regionales, el Programa Nacional de Concertación, la Convocatoria del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico con el Estímulo de Relatos Regionales y los talleres #Tengounapelicula.

El Encuentro de Talentos y Relatos Regionales busca fortalecer las habilidades de los realizadores audiovisuales quienes a través de sus puntos de vista y diversidad de miradas configuran las narrativas y las múltiples representaciones que emergen desde la pluralidad del territorio colombiano.



Iván Gaona / Colombia

Realizador Cinematográfico de la Universidad Nacional de Colombia. Fue co-director de la serie Laberinto (2011) para Caracol TV y Sony Pictures, y co-director de Maravillas de Colombia II (2014) para Laberinto Cine y Discovery Channel. Con La Banda del Carro Rojo Producciones, dirigió seis cortometrajes que se han visto y premiado en más de 200 festivales alrededor del mundo. En el 2016, estrena su ópera prima PARIENTE en el 73 Festival de Cine de Venecia y en el 41 Festival de Cine de Toronto. Con su nueva empresa La ContraBanda, produjo y dirigió las series de ficción para televisión pública Adiós Al Amigo (2019) y Libertador (2020). Actualmente, se encuentra en el desarrollo de diversos proyectos de largometraje y series.



Gerylee Polanco / Colombia

Comunicadora Social que se desempeña en el campo cinematográfico, en la producción, la docencia y la investigación. Actualmente, oficia como Coordinadora de la Cinemateca del Museo La Tertulia.

Ha producido los largometrajes El Vuelco del Cangrejo, La Sirga, Los Hongos, Siembra, Tormentero y Epifanía, todos estrenados a nivel internacional con una serie de reconocimientos. Con su compañía OjoAgua Cine estrenó recientemente el largometraje documental En Tránsito y el cortometraje fantástico El Secreto del Rastro.

Como docente, trabajó en la Universidad Autónoma de Occidente y en la Universidad del Magdalena en el área de gestión de proyectos y formación de públicos. También es directora de Killary CineLab, programa de formación virtual en cine con enfoque de género.



Consuelo Castillo / Colombia

Directora de la Agencia de Promoción y Distribución de cine latinoamericano DOC:CO, que tiene como objetivo diseñar rutas estratégicas para la distribución del cine de la región en Colombia. Directora de coproducciones de 2.35 Digital y asesora de proyectos documentales en diferentes eventos internacionales. Fue la coordinadora de la V Unidad Técnica de DOCTV Latinoamérica y asesora de la Dirección de cinematografía del Ministerio de Cultura de Colombia. Con su empresa productora ROMEO: LABORATORIO + PELÍCULAS apoya el desarrollo, producción y distribución de películas junto a una red establecida de contactos en Latinoamérica. Actualmente, se encuentra encargada de la postproducción del largometraje Perfume de Gardenias, coproducción con Puerto Rico y ganador del FDC, el Fondo Ibermedia y el TFI Latin America Fund.



Eva Valiño / España

Formada en Barcelona y Nueva Orleans, también es sonidista egresada de la EICTV, Cuba. Ha trabajado en sonido directo con directores de prestigio internacional. En 2002, obtuvo el premio Goya al Mejor Sonido por su trabajo en la película Te doy mis ojos de la directora Icíar Bollaín; nominada también en 2014 con la película Caníbal del director Manuel Martín Cuenca. De su interés por las nuevas formas de construcción y percepción del sonido nace un proyecto El Bosque Acústico, un conjunto de grabaciones en directo que realiza en espacios públicos. Se dedica al estudio y análisis de la banda sonora en el cine e imparte seminarios de expresión sonora en distintas universidades y centros educativos en España.



Encuentro
de Nuevos Medios
y Contenidos Interactivos

Casi

Director / Lucas Jaramillo
Productora / Sasha Q. Carbonell

</Transmedia/>



-CNACC-FDC-



La cultura
es de todos

Miscultura



Promágenes Colombia



FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN





Encuentro
de Talentos y Relatos
Regionales

Canción sencilla

Directora / Obeida Benavides
Productora / Leonor Manotas

Puerto Colombia, Atlántico



—CNACC-FDC—



La cultura
es de todos

Miscultura



Promágenes Colombia



FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN





Encuentro
de Talentos y Relatos
Regionales

Es una hermosa noche

Director y productor
/ Camilo Torres

Barranquilla, Atlántico



-GNACC-FDC-

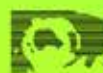


La cultura
es de todos

Minicultura



Proimágenes Colombia



FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN



Encuentro
de Nuevos Medios
y Contenidos Interactivos

Miladys

Director / Raúl Soto
Productora / Yira Plaza

<Transmedia, inmersivo/>



-CNACC-FDC-



La cultura
es de todos

Minicultura



Proimágenes Colombia



FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN



Encuentro
de Talentos y Relatos
Regionales

Pornotopía

Director / Andrés Zuluaga
Productor / Andrés Úzuga

Cali, Valle del Cauca



-GNACC-FDC-

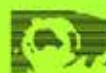


La cultura
es de todos

Minicultura



Proimágenes Colombia



FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN



Encuentro
de Nuevos Medios
y Contenidos Interactivos

Random eyes

Directora / Andrea Feuillet
Productora / Ximena Pérez

</Transmedia, inmersivo/>



-CNACC-FDC-



La cultura
es de todos

Ministerio de Cultura



Proimágenes Colombia



FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN



Encuentro
de Talentos y Relatos
Regionales

Robinson

Director / Mauricio Caro
Productora / Erika Pulido

Bogotá D.C.



-GNACC-FDC-

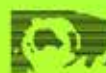


La cultura
es de todos

Minicultura



Proimágenes Colombia



FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN



Encuentro
de Nuevos Medios
y Contenidos Interactivos



Uroboros

Director / Hugo Hernández
Productora / Vianney Herrera

</Transmedia/>



-CNACC-FDC-



La cultura
es de todos

Minicultura



Promágenes Colombia



FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN





Encuentro
de Talentos y Relatos
Regionales

Zarzo

Directora / Brigitte Álvarez
Productor / Michael Pérez

Bogotá D.C.



-GNACC-FDC-



La cultura
es de todos

Minicultura



Proimágenes Colombia



FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN



Encuentro
de Nuevos Medios
y Contenidos Interactivos

Cuásar

Director / Miguel Ángel Correa
Productora / Natali Guilombo

</Transmedia, inmersivo, interactivo/>



-CNACC-FDC-



La cultura
es de todos

Ministerio de
Cultura



Proimágenes Colombia



FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN



Encuentro
de Talentos y Relatos
Regionales

De cómo Nukak quedó Calvo

Directora / Camila Amado
Productora / Daniela Fiallo

Guaviare



-GNACC-FDC-



La cultura
es de todos

Minicultura



Proimágenes Colombia



FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN





Encuentro
de Nuevos Medios
y Contenidos Interactivos



El veneno LVNN

Director / Julián Sandoval
Productora / Andrea Rodríguez

</Transmedia, inmersivo, interactivo/>



-CNACC-FDC-



La cultura
es de todos

Ministerio de
Cultura



Proimágenes Colombia



FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN





Encuentro
de Talentos y Relatos
Regionales

El manjar de mi amo

Director / Carlos Mosquera
Productor / Johan Asprilla

Quibdó, Chocó



-GNACC-FDC-

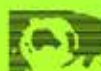


La cultura
es de todos

Minicultura



Promágenes Colombia



FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN





Encuentro
de Nuevos Medios
y Contenidos Interactivos

Entre luces y sombras

Directora / Nazly Díaz

Productora / Nancy Granada

</Transmedia, inmersivo, interactivo/>



-CNACC-FDC-



La cultura
es de todos

Ministerio de
Cultura



Protagoniza Colombia



FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN



Encuentro
de Talentos y Relatos
Regionales

Epicentros

Directora y productora
/ Laura Gómez

Pereira, Risaralda



-GNACC-FDC-



La cultura
es de todos

Minicultura



Proimágenes Colombia



FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN



Encuentro
de Nuevos Medios
y Contenidos Interactivos



FaceBill

Director / Oscar Romero
Productora / Laura Coronado

</Interactivo, inmersivo/>



-CNACC-FDC-



La cultura
es de todos

Ministerio de
Cultura



Proimágenes
Colombia



FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN



PAR
TICIPA
CION (ES)
OTRAS

19 FII 2020

ACTIVIDADES PARALELAS

2

Encuentro Internacional de Labs



centro cultural
MANIZALES

parque
explora

exploratorio
TALLER PÚBLICO DE EXPERIMENTACIÓN



NAVE
AGORA

Encuentro Internacional de LABs, 2020

El “Encuentro Internacional de LABs” (en modalidad virtual, online y en tiempo real) invita a la reflexión y el intercambio de experiencias de proyectos y espacios que desarrollan procesos colectivos de experimentación, investigación, reflexión, creación y producción; mediante enfoques y metodologías innovadoras, donde se integran las artes, las ciencias y las tecnologías: los LABs.

Los LABs existen en una enorme diversidad de formatos, ocupan contextos muy diferentes y adquieren variados perfiles. Los hay formales, no-formales, estatales, independientes, culturales, académicos, comunitarios, artísticos, tecnológicos, científicos, sociales, pioneros, consolidados, emergentes, etc.

Los LABs, como especie en evolución, inmersa en un entorno que le presenta permanentes desafíos, nacen, crecen, mutan, se reproducen, se hibridan, adaptan, hibernan, se activan, mueren, resurgen.

Coordinan: Bernardo Piñero, Camilo Cantor, Banco de la República



Bernardo Piñero

Buenos Aires, 1982. Gestor cultural, productor, emprendedor. Artista visual, sonoro y electrónico. Docente e investigador en áreas de cultura, educación, arte y nuevas tecnologías. Se desempeña en áreas de dirección, dirección ejecutiva y coordinación en ámbitos académicos y culturales, públicos y privados.

Licenciado y Magister en Artes Electrónicas. Ha expuesto sus obras artísticas, impartido talleres, disertado, publicado y organizado encuentros culturales y académicos en diver-



En sus espacios públicos y privados de Argentina, Chile, Brasil, Colombia, Perú, Ecuador, Australia, Canadá y Corea del Sur.

Se interesa especialmente en la creación, análisis e implementación de proyectos que vinculan cultura, educación, artes, nuevas tecnologías, ciencias y comunidades. Estudia además procesos y fenómenos mentales como: la percepción, las emociones, el pensamiento y el comportamiento.

Dirige “Nave Ágora: Espacio-Laboratorio Cultural de creación y exploración para la Innovación Ciudadana y Comunitaria”, que creó en 2018 y posee sede en el barrio de Paternal, Ciudad Autónoma de Buenos Aires. www.naveagora.org

Es co-director de “IQLab”, equipo y colectivo de artistas que co-fundó en 2006, donde desarrolla instalaciones artísticas multimedia, intervenciones de espacios públicos y objetos interactivos. www.iqlab.com.ar

Es investigador, docente, productor y gestor cultural en “Programa AbRiGo: creación, producción e investigación en arte tejido y tecnología” (UNTREF). www.proyectoabriggo.untref.edu.ar

Integra “Surófona” medio y colectivo de artistas latinoamericanos de diversas disciplinas que co-fundó en 2016. Mediante sus obras, talleres y radio experimental, Surófona interviene e interpreta exhibiciones, festivales y otros eventos culturales en la región que vinculen artes, comunidades y nuevos medios. www.surofona.org

Entre 2006 y 2017 fue coordinador del “Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas” (CEIArte-UNTREF), donde también ideó y desarrolló proyectos de impacto y trascendencia nacional e internacional. www.ceiarteuntref.edu.ar

Camilo Cantor

Camilo Cantor es el coordinador del Exploratorio, el taller público de experimentación del Parque Explora, un escenario para la participación, la formación y el desarrollo de capacidades ciudadanas, basado en la apropiación técnica y tecnológica. Cantor es artista digital y diseñador industrial con experiencia en la creación y administración de estrategias colaborativas en internet y en la gestión de proyectos artísticos. Hizo parte del colectivo El Niuton, donde colaboró con la publicación de contenidos dedicados a visibilizar iniciativas de interacción entre el diseño, la ciencia, el arte y la tecnología. Hace parte activa de AuAuditum – Plataforma de Escuchas, a través de la cual organiza la Semana de la Escucha, que reúne manifestaciones del arte, la tecnología y el pensamiento colectivo y la experimentación sonora



De espacios de silencio a espacios de creación

Bibliotecas y Labs

Modera: Luis Fernando Medina



Luis Fernando Medina:

Profesor asociado, Facultad de Artes (Universidad Nacional de Colombia, Bogotá). Me intereso en la interacción entre el arte, la ciencia y la tecnología desde una perspectiva interdisciplinar. Tanto mi trabajo teórico como práctico se relaciona con el software y la cultura libre, las metodologías de creación colaborativas y los medios alternativos. Por ello combino la docencia y la investigación con prácticas creativas basadas en la ética de lo hacker, del DIY (hágalo ud. mismo) o DIWO (hágalo con otros). Entre estas se cuentan los fanzines, el arte urbano, el mashup, la radio y el hacktivismo. Actualmente soy estudiante de Doctorado en Artes y Medios en Colonia, Alemania.

HIRIKILABS

Ibai Zabaleta Urrosolo, es gestor cultural y coordinador de Hirikilabs, laboratorio ciudadano de cultura digital y tecnología del CICC Tabakalera de Donostia/San Sebastián. Como coordinador de programas es responsable, entre otros, de la línea de aprendizajes en colaboración- Hirikikas y combina intereses personales y profesionales en diversas líneas de trabajo del laboratorio como el diseño abierto, la experimentación aavv+arte+tecnología, el procomún o la cultura de los datos.

Hirikilabs es un laboratorio ciudadano público que trabaja en torno al uso social, crítico, creativo y colaborativo de las tecnologías en un espacio que combina características propias de un makerspace, un medialab y un centro cultural. Como espacio de experimentación y prototipado, propone actividades que relacionan el mundo digital, la creación en

colaboración y la iniciativa ciudadana y lo hace en el contexto del Centro Internacional de Cultura Contemporánea Tabakalera, en Donostia/San Sebastián.

Hirikilabs fomenta la filosofía del “hazlo tú misma” (DIY) y “hazlo con otras” (DIWO) pensando que en cada persona puede haber un hacker, un maker o un proyecto que desarrollar, si se dan las condiciones, se coopera o se conecta con las personas adecuadas.

Hirikilabs está pensado para todo tipo de usuarios sin necesidad de conocimientos previos. La pasión por descubrir, aprender y cooperar son la clave y los proyectos, el medio donde desarrollar el aprendizaje. El laboratorio también se dirige a las comunidades que a nivel local ya están trabajando en torno a temáticas concretas (de aprendizaje, sociales, activistas o creativas) y que puedan necesitar de un medio para el desarrollo o impulso a sus proyectos.



BIBLOLABS

César Mazo, comunicador Audiovisual, especialista en periodismo electrónico y magíster en Comunicación Digital. Por diez años ha trabajado en investigación, docencia y gestión de estrategias de apropiación social de las tecnologías digitales de la información y la comunicación (TIC). En la actualidad ejerce el rol de articulador de Cultura Digital en el Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín.

El Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín es un programa de la Secretaría de Cultura Ciudadana de la Alcaldía de Medellín operado en convenio interadministrativo con la Biblioteca Pública Piloto. Está conformado por 34 bibliotecas públicas. Tiene entre sus propósitos garantizar el libre acceso a la información, a la lectura, a la escritura, al conocimiento, al pensamiento y al disfrute de la cultura, de todos los ciudadanos, propiciando una participación activa en las diferentes etapas de la vida para aportar a la consolidación de una sociedad que reconoce sus condiciones socioculturales, interactúa con otras culturas, capaz de usar y generar información y conocimiento para transformar su vida y su entorno con espíritu participativo y democrático.

Bibliolabs, territorios en código abierto y colaborativo.

Bibliolabs es una estrategia de Cultura Digital del Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín que tiene como objetivo implementar metodologías de trabajo colaborativo entre los bibliotecarios y usuarios de las bibliotecas públicas, con el fin de generar información, contenidos, aprendizajes y conocimiento mediante el uso y experimentación de tecnologías digitales de información y comunicación. La metodología Bibliolabs es concebida como un conjunto de saberes, reflexiones y herramientas que permiten proponer y replantear maneras de trabajar, gestionar, mediar y crear.

Sitio web: <http://bibliotecasmedellin.gov.co/>

En Twitter: @Bibliotecasmed <https://twitter.com/bibliotecasmed>

Instagram Sistema de Bibliotecas Públicas: @Bibliotecasmed <https://www.instagram.com/bibliotecasmed/>

YouTube: @BibliotecasMedellin <https://www.youtube.com/user/Bibliotecasmed>



SALA LABCO, Espacio abierto experimental

Juliana Hernández Salcedo es Socióloga de la Universidad Nacional de Colombia y en los últimos años ha participado en procesos de investigación social para la caracterización de diferentes comunidades desde escenarios participativos y colaborativos. Actualmente, coordina el equipo de trabajo de Espacios Creativos en BiblioRed con quien ha abierto nuevas oportunidades de encuentro para la comunidad rural y urbana de Bogotá a partir de los laboratorios de co-creación en las Bibliotecas Públicas. Además, lidera procesos comunitarios basados en el principio aprender haciendo jun-

to a niños, niñas, adolescentes y jóvenes en el movimiento scout.

La Red Distrital de Bibliotecas Públicas y Espacios de Lectura no Convencionales de Bogotá, BiblioRed, es un programa de la Secretaría de Cultura Recreación y Deporte de Bogotá que propende porque los ciudadanos y ciudadanas tengan la posibilidad de acercarse a los libros, la escritura, la cultura, la investigación, la ciencia, la tecnología y la innovación. Además, sus espacios están abiertos para la construcción pública del conocimiento y el empoderamiento cultural de las comunidades.

LABCO es un espacio abierto experimental que da cabida a la investigación, al diálogo de saberes y a la innovación. Surge para atender las necesidades de la comunidad y del interés de BibloRed por ofrecer espacios que apoyen y contribuyan a la apropiación social de la ciencia, la tecnología y la innovación, brindando a los usuarios un lugar para desarrollar proyectos y prototipos, es un lugar para inspirarse, reconocerse, experimentar con el otro y comunicar ideas, iniciativas, proyectos y soluciones. La sala LABCO es una apuesta por la innovación social y ciudadana que nos permitirá desarrollar proyectos e iniciativas para dar soluciones a problemas comunes.



En LABCO entendemos a todas las personas como creativas y hacedoras, buscamos enlazar comunidades a través del trabajo colaborativo en donde todos los saberes y formas de ser se encuentren para descubrir innumerables posibilidades.

Sitio web: <http://https://biblored.gov.co/>

En Twitter: @BibloRedBogota <https://twitter.com/BibloRedBogota?s=08>

Instagram: @BibloredBogota <https://www.instagram.com/bibloredbogota/>

YouTube: <https://www.youtube.com/user/BibloRedBog>

Laboratorio, periferias y ruralidad

Modera: Gabriel Vanegas - Minkalab



Gabriel Vanegas

Estudios en Diseño Industrial (U.Javeriana), Maestría en artes y medios de comunicación (KHM, Colonia-Alemania), Doctorante en Arqueología de los Medios con Profesor Siegfried Zielinski (UDK, Berlin).

Siguiendo su trabajo en Medios de Comunicación y Tecnologías precolombinas, se encuentra actualmente trabajando en el Laboratorio Rural “minkalab - Colombia”.

Minkalab

Minkalab es un proyecto agro-cultural que fue fundado en 2014 en Colonia, Alemania, entre un grupo de artistas y activistas ambientales de Colombia, Alemania y Francia. Nos dedicamos a cultivar espacios donde los grupos indígenas locales, los pequeños agricultores y grupos afrocolombianos puedan resistir el aislamiento y la marginación a través del desarrollo de prácticas agroecológicas sostenibles que no sólo revitalizan la tierra, sino que recuperan la cultura y fortalecen la comunidad.

Ubicado en las montañas occidentales de Risaralda Colombia, Minkalab es una combinación de granja orgánica, reserva natural y espacio para reuniones comunitarias. Organizamos una variedad de talleres cada mes y servimos como un punto de encuentro regional para la experimentación con el medio ambiente, el arte y la tecnología, así como con los rituales tradicionales y la medicina holística. Además de nuestras actividades mensuales, también organizamos una gran reunión anual, también llamada Minkalab.

Nuestra reunión anual es la fuente de muchos proyectos de construcción, talleres de instrucción y discusiones participativas. En estos espacios se presentan y debaten las perspectivas de jóvenes y mayores, agricultores y artistas, tanto locales como internacionales, en diálogos interculturales para comprender los problemas de los demás y colaborar en la búsqueda de soluciones.

<https://www.minkalab.org/>

Selvatorium - Laboratorio de vida rural y residencia artística:

<http://intermundos.org/residencias/>

Selvatorium es un laboratorio vivo que gira entorno de la experiencia de una familia citadina que decide dejar la ciudad y busca construir su vida en la selva ubicada en las faldas de la Sierra Nevada de Santa Marta. Un lugar sagrado donde la naturaleza aún vibra con magia gracias al diario trabajo de sus habitantes; los indígenas Kogi, Arahua y Wiwas, quienes se dedican a tejer el pensamiento para proteger este territorio y el planeta entero. En este lugar, desde el 2008 esta primer familia y otras que se han vinculado al proceso formamos una comunidad con miembros fijos y otros que fluctúan. Entre nosotros y el hábitat hemos ido construyendo un espacio para vivir, crear, aprender, criar niños y compartir con terceros la experiencia del existir dentro naturaleza.

El objetivo es lograr una vida cómoda y plena para todos los miembros de la comunidad que genere 0 impacto negativo sobre el medio ambiente a nivel global y local y genere un impacto positivo para la comunidad vecina. A la vez nos interesa minimizar nuestra dependencia del sistema monetario y apuntar hacia la autonomía. Estamos convencidos que esta forma de vida nos llena como seres humanos y que es lo mejor que le podemos ofrecer a nuestros hijos; aun así tenemos muchos retos, especialmente estos relacionados con la salud, la seguridad, la agricultura, la construcción de vivienda, la educación de los niños, y la resolución de conflictos comunitarios y espirituales.

Las experiencias que vivimos, los experimentos que se llevan a cabo, los procesos que inventamos, las recetas que probamos, las reflexiones que tenemos, las obras que creamos; hacen parte del laboratorio vivo Selvatorium... Al compartir las múltiples experiencias llevadas a cabo en este espacio/tiempo, esperamos ahorrarle a otros hacer los mismos errores que hemos hecho y proponer soluciones prácticas a múltiples situaciones y necesidades.

Vanessa Gocksch = “AKA Pata de Perro.” Artista y gestora interdisciplinaria. Nacida 1972 en BXL. Vive en Colombia hace 20 años.

Estudió artes plásticas y se dedicó entre el 1991 y el 2001 a la escultura.

A partir del 2000 decidió empezar a jugar con los computadores y el internet para comunicar desde el entonces sellado país que era Colombia.

Co-fundó Intermundos una organización cuyo objetivo era generar redes entre

Subculturas de Colombia y del mundo. Comenzó trabajado en Bogota promoviendo el movimiento del hip hop por medio de una serie de documentales y una página web.



En el 2002 descubrió el mundo de las artes electrónicas, la técnica de mezclar video en vivo y decidió promover esta cultura en Colombia. En el 2003, fue precursora con el lanzamiento la escena del video en vivo en Colombia; y en el 2005 y 2006 participó en la organización de los primeros festivales Bogotrax. En 2007 gestó los dos primeros eventos públicos de cultura libre y electrónica en Medellín Pixelazo. En el 2006 inspirada por las artes electrónica, la costa caribe y el hiphop, seguido a esto cofundó el colectivo artístico/musical Systema Solar donde dirige la parte visual hace diez años; junto al cual logra reconocimiento internacional. Fundó en el 2012 el Selvatorium en la Sierra Nevada de Santa Marta, donde se estableció un programa de residencias artísticas. Y gestó entre 2014 y 2018, el Mango Jam; evento que promueve la soberanía alimentaria. Hoy día se dedica a coordinar una pequeña escuela alternativa de Lobitos del Selvatorium.

www.selvatorium.co

www.intermundos.org
mangojam.thedata.me
Instagram:
[@selvatorium](https://www.instagram.com/selvatorium)
[@lobitosselvatorium](https://www.instagram.com/lobitosselvatorium)
[@mango_jam_colombia](https://www.instagram.com/mango_jam_colombia)

Silo - Arte y Latitud Rural

<https://silo.org.br/>

Organización de la sociedad civil sin fines de lucro compuesta por mujeres. Silo se dedica a promover ciencia, arte y tecnología en zonas rurales y unidades de conservación ambiental, por medio de experiencias inmersivas y prácticas transdisciplinarias como laboratorios de experimentación y innovación ciudadana, residencias artísticas y programas de agroecología.

Cinthia Mendonça es artista e investigadora. Directora de Silo - Arte y Latitud Rural, una organización ubicada en Sierra de la Mantiqueira, Brasil. Ha realizado laboratorios cola-

borativos en Brasil desde 2012 y desde 2014 ha sido mentora del Laboratorio de Innovación Ciudadana / LABIC (una iniciativa de la SEGIB) y Medialab Prado (Laboratorio de la ciudad de Madrid). Actuando en los labs, ha acompañado el desarrollo de proyectos en países como Brasil, Colombia, México, España, Argentina y Costa Rica. Actualmente cursa el doctorado en Prácticas Artísticas Contemporáneas en la Universidad Estadual de Río de Janeiro.

<https://silo.org.br/>

Instagram: @silo.art.e.latitude.rural

Facebook: @silo.art.latitude.rural

twitter: @SiloLatitude



Centro Rural de arte - CRA (Argentina)

www.centroruraldearte.org.ar

CRA comienza sus actividades en 2008 y explora la incidencia que pueden alcanzar proyectos de arte que conjugan diversos lenguajes sobre temas que emergen en territorios rurales. Se crean plataformas operativas interdisciplinarias donde intervienen personas con saberes y procedencias diversas. Las actividades proponen distintos formatos de intercambio con la comunidad, talleres, charlas, residencias y diversos modos de creación e investigación.

Si bien durante varios años trabajó de modo nómada realizando alianzas con diversas instituciones del país, la sede de trabajo se encuentra en la localidad de Cazón donde ocurren la mayoría de las acciones desde los últimos años. Se desarrollaron una veintena de proyectos con la colaboración de entidades públicas y privadas donde participaron alrededor de 400 artistas y múltiples agentes culturales de otros campos.

María José Trucco, investigadora en el campo de las artes vivas. Licenciada en Artes Combinadas (FFyL, Universidad de Buenos Aires, 2004). Formación independiente en actuación, dramaturgia y dirección. Cursó la Especialización en Epistemologías del Sur, CLACSO.

Dedicada a la creación de proyectos interdisciplinarios de encuentro e intercambio, donde realiza tareas de creación, curaduría, comunicación, docencia, diseño de actividades y/o producción general. Provoca su atención la complejidad de los procesos y formas biológicas, la interfaz individual-colectivo-red y muy especialmente le interesa el alimento. Trabaja en calles, escuelas, viveros, casas, cárceles, escenarios, ferias de alimentos, parques nacionales, en colaboración con personas de conocimientos específicos diversos, en proyectos que ocurrieron en Argentina, Chile, Brasil, Colombia, Ecuador, México, España, Suiza y Australia. En 2008 inventan CRA I CENTRO RURAL DE ARTE con Eliana Rodríguez, Pablo Ramos y Luciano Bianchi.

Vive en Cazón, un pequeño pueblo de viveristas ubicado en la cuenca del Río Salado en Argentina.

Elina Rodríguez. Reside en la Ciudad de Buenos Aires. Su trabajo integra procesos de investigación, performance, docencia y curaduría. Estudió Composición Coreográfica en la Universidad Nacional de Artes de la ciudad de Buenos Aires Argentina. Participó de distintos proyectos artísticos en Argentina, España, Chile, Canadá, Colombia, Suiza, Brasil, Australia, Uruguay y Noruega. Ha recibido subsidios, becas y residencias tanto nacionales como internacionales.



Se interesa en lo inasible de los lenguajes de movimientos y en la movilidad como posibilidad de desjerarquización de vínculos, alteración de posiciones. Desarrolla su práctica desde este foco como fuerza colaborativa y contextual. Cada proyecto es concebido como plataforma de investigación que puede emerger a esferas públicas en diversos formatos, performance, instalaciones, derivas, conferencias, festivales, ferias, conversatorios, publicaciones.

Integra colectivo micro. El foco de exploración es la intersección entre el cuerpo, la voz y el movimiento. Diseña dispositivos que permitan compartir preguntas/acciones con quienes la posibilidad de hacer algo juntxs es remota pero afín al mismo tiempo. Se trabaja la noción de archivo como lugar que aloja esa coexistencia de la investigación entre remotos.

Co-creadora de CRA | Centro Rural de Arte. elinarodriguez.hotglue.me
www.centroruraldearte.org.ar

Labs en Crisis y la crisis de los labs

Modera: Juan David Reina



Juan David Reina

Investigador independiente. Estudios de Maestría en Estudios Ambientales y del Desarrollo, y de Doctorado en Ingeniería de la Universidad Nacional de Colombia. Ha desarrollado su trabajo alrededor del diseño colaborativo y de innovación comunal en territorios de Uganda, Nepal, Brasil, Perú, Estados Unidos y Colombia. Está radicado en Bogotá, Colombia.

<https://innovationjourney.wordpress.com/>

@juanda_reina (Twitter e Instagram).

@juandareina (Facebook).

Brenchies Lab

Es uno de los tres espacios de creación y experimentación ciudadana de Aruba, este lugar ofrece a la comunidad un espacio para la desarrollar proyectos de producción digital con sentido social.

Christie Mettes de Aruba, maneja una red de maker spaces en las bibliotecas de Aruba y uno maker bus que visita a las escuelas secundarias y primarias. También maneja un espacio de reciclaje de plástico, usando las máquinas de precious plastic y otras máquinas de fabricación digital como impresión 3D y cortadoras CNC. Con Brenchie's intentan crear soluciones para un desarrollo más sostenible para Aruba, incluyendo el servicio de reciclaje y más reciente los proyectos de monitoreo del medio ambiente. Además es maestra de estudios del medio ambiente en la Universidad de Aruba.



Laboratorio de Interconectividades

El Laboratorio de Interconectividades (Mx) es un espacio nómada de experimentación hackfeminista que ha trabajado desde principios de 2014 en el desarrollo de estrategias de autodefensa y cuidados colectivos digitales; en habitar internet como un territorio político y afectivo de lucha, goce y encuentro, y en la provocación de ecosistemas de cultura libre en distintas interfases de internet, México y Latinoamérica.

Liliana Zaragoza Cano

Lili Anaz es comunicóloga, fotógrafa, escritora y artista hackfeminista. Sus proyectos exploran la intersección entre arte, cuerpos, memoria, resistencias, tecnologías libres,

redes autónomas y cuidados colectivos digitales. Es coordinadora y co-fundadora del Laboratorio de Interconectividades y cómplice del proyecto Autodefensas Hackfeministas. También es autora del proyecto artístico transmedial Mirada sostenida. Formó parte del colectivo artístico Astrovandalistas. Como consultora y defensora, ha desarrollado y coordinado estrategias de comunicación, campañas sociales, acompañamientos y talleres para la promoción de derechos humanos y la erradicación de la violencia contra las mujeres e identidades LGBTQIA+.

Habita internet desde un refugio entre volcanes.

<https://lab-interconectividades.net>

Twitter: @Lili_Anaz

FB: Lili Anaz



Medialabmx

Medialabmx es una asociación civil y un espacio autónomo, con sede en la Ciudad de México, dedicado a la investigación de los vínculos entre arte, tecnología y política. Fundado en 2013, Medialabmx trabaja con distintas expresiones de los medios electrónicos y la tecnología artesanal, para el desarrollo de proyectos artísticos y pedagógicos que buscan cuestionar las herramientas, las formas de organización y los discursos que definen el panorama tecnológico actual.

Leonardo Aranda (México, 1981)

Artista electrónico egresado de la facultad de artes de la UAEM. Estudió la maestría en filosofía en la UNAM. Candidato a doctor por el departamento de Media Study en la Universidad del Estado de Nueva York en Buffalo, donde fungió como asistente de investigación en el Center for Architecture and Situated Technologies y en Coalesce, Center for Biological Art. Es director del Medialabmx, organización enfocada en la investigación sobre los vínculos entre

arte, tecnología y política. Su trabajo se centra principalmente en uso de nuevos medios y sus posibles intersecciones con política, participación y ciudadanía. Ha expuesto en diferentes espacios en México y en el extranjero en exposiciones colectivas y festivales en países como Rusia, Austria, Colombia, Estados Unidos, España, Canadá y Brasil. Ha sido reconocido con la beca de Jóvenes Creadores del FONCA 2010, así como con el Programa de Apoyo a la Producción e Investigación en Arte y Medios del Centro Multimedia en el 2008, donde también fungió como jurado en la edición 2012. Desempeñó labores de investigación dentro del taller de Imágenes en Movimiento del Centro Multimedia del 2009 al 2012. En el 2015 formó parte del equipo curatorial y del jurado en el festival Transito_MX 06. En el 2016 participó en IDEAS CITY, proyecto del New Museum. En 2017 formó parte de Interactivos 17 en el Medialab-Prado, Madrid, así como de Radical Networks en NY. Recientemente fue galardonado dentro del programa de residencia web Solitude-ZKM.

@medialabmx (Instagram, Twitter, Facebook)

Charla: Ecosistemas de innovación ciudadana, el caso de frenalacurva.net

En 24h el LAAAB impulsó una iniciativa llamada Frena la Curva, lo hizo junto a empresas, activistas, voluntarios, makers y laboratorios de innovación abierta. Esta plataforma escaló en apenas unos días por 22 países, creó un repositorio de iniciativas ciudadanas que supera las 1.000 acciones (la mayor guía en español del mundo). El mapa de Ushahidi de FLC superó el medio millón de visitantes y se extendió a 18 países. Todo ello gracias a una comunidad

digital de más de 1000 personas colaborando, una treintena de equipos transdisciplinares, incluida la convocatoria Desafíos Comunes que acumuló 140 iniciativas de 15 países y un festival que supuso la celebración de todo el proceso con 75 ponentes. ¿Cómo fue posible todo esto? ¿Cuáles son las claves que impulsaron esta experiencia? ¿Cuál es el modelo de innovación sistémica del LAAAB que propició esta comunidad digital?

Raul Olivan

Director General de Gobierno Abierto e Innovación Social en el Gobierno de Aragón, donde impulsa proyectos como LAAAB (Laboratorio de Gobierno Abierto), Social Impact Academy, Co-diseño de Servicios Públicos, Gobierno Fácil o CVOL (Una plataforma digital de voluntariado). Antes estuvo casi 10 años dirigiendo Zaragoza Activa, un ecosistema de emprendimiento e innovación social en una fábrica de azúcar rehabilitada, donde se impulsaron casi 500 proyectos empresariales gracias a programas como La Colaboradora, Semillero de Ideas, Made in Zaragoza, red ZAC o Remolacha Hacklab. Fue mentor del programa de Innovación Ciudadana organizado por la Secretaría General Iberoamericana (SEGIB), desde donde ha promovido nuevas metodologías de desarrollo comunitario en la intersección de lo público, lo privado y lo social, en el denominado cuarto sector, a través de laboratorios de gobierno y laboratorios de innovación ciudadana. En 2019 participó en el International Visitor Leadership Program del U.S. Department of State. Licenciado en Publicidad, Diplomado en Trabajo Social, es especialista en Técnicas de Participación Ciudadana (UZ) y Desarrollo Estratégico Urbano (CIDEU), actualmente cursa el Master de Filosofías de los Retos Contemporáneos (UOC). Ante la crisis del coronavirus, Raúl Oliván ha destacado poniendo en marcha la plataforma Frena la Curva, que se ha extendido y articulado de modo colaborativo a lo largo de España y una veintena de países, con el objetivo de canalizar la energía social y generar proyectos de emprendimiento e innovación social, tanto para la incidencia directa durante la crisis como para el proceso de recuperación, con el marco de los de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.



PAR TICIPA CION (ES) OTRAS

19 FII 2020

3

ACTIVIDADES PARALELAS

Mercado DAT Diseño, arte electrónico y tecnología



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES

VICERRECTORÍA
DE PROYECCIÓN
UNIVERSITARIA



COLOMBIA **co**



ViveLab
Manizales



Secretaría
DE TIC
Y COMPETITIVIDAD



-CNACC-FDC-



PAR
TICIPA
CION(ES)
OTRAS

19 FESTIVAL
INTERNACIONAL
DE LA IMAGEN

16PDC
Participatory Design Conference

VII

MERCADO DE DISEÑO

Arte electrónico y Tecnología



Universidad de Caldas



15 - 19 de junio 2020

www.festivaldelaimagen.com

www.pdc2020.org



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES

VICERRECTORÍA
DE PROYECCIÓN
UNIVERSITARIA



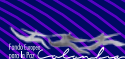
COLOMBIA CO



Secretaría
DE TIC
y COMPETENCIAS



-CNACC-FDC-



El *Mercado de Diseño, Arte electrónico y Tecnología* es un espacio de encuentro e interacción de diferentes propuestas que convergen en el diseño, las cuales se enfocan en las áreas de trabajo de: diseño editorial, diseño interactivo, apps y videojuegos, creación de transmedia y videos y animación. Además, es una apuesta para articular personas, procesos y experiencias de diferentes contextos y latitudes nacionales en un evento común realizado en el marco del Festival Internacional de la Imagen.

En su VII edición, el Mercado exploró nuevas formas de realización y migró cada una de sus actividades a las plataformas digitales, lo cual permitió que para este año se articulara a las actividades propuestas de Encuentros Manizales 2020 del Ministerio de Cultura, con las modalidades de Talentos y Relatos Regionales, y Nuevos Medios y Contenidos Interactivos, lo cual representó una oportunidad para fortalecer los procesos de aprendizaje del Mercado y diversificar los ejes temáticos. Se contó adicionalmente con tres componentes especiales, los cuales son: el proceso llevado a cabo con la CEPAL para el desarrollo de una estrategia nacional para el fortalecimiento de la cadena de animación digital con Costa Rica, Panamá y Colombia; las Jornadas de Animación lideradas por la Universidad Jorge Tadeo Lozano y la exhibición de iniciativas culturales y creativas desarrolladas por jóvenes del Bajo Putumayo en convenio con el CISP y la Fundación Instituto de Investigaciones de la Imagen, componente que permitió que los participantes visibilizaran sus trabajos y enriquecieran sus procesos de aprendizaje por medio del intercambio de saberes con expertos en el área de trabajo de su iniciativa.

PAR
TICIPA
CION (ES)
OTRAS

19 FII 2020

ACTIVIDADES PARALELAS

4

Jornadas Académicas de animación

20
JUNIO
15-19

JORNADAS ACADÉMICAS DE ANIMACIÓN



asifa
colombia

FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN 

 **UTADEO**
UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ, JORGE TADEO LOZANO

 **ANITA**

Semilleros de animación

Teniendo en cuenta la situación de los procesos de enseñanza en animación y basados en los encuentros de la iniciativa Red Académica Colombiana de Animación auspiciada por el capítulo colombiano de la Asociación Internacional de Films Animados –ASIFA–, se promueve esta dinámica de encuentro asincrónico de Semilleros de Creación e Investigación 2020 en el área de animación, en el marco del Festival Internacional de la Imagen. El encuentro busca fortalecer las redes entre grupos de creación e investigación entorno a temáticas de la realización audiovisual animada.

Los semilleros son colectivos de trabajo que buscan realizar investigaciones y desarrollos alrededor de temas que sean neurálgicos o que alberguen intereses grupales alrededor de temáticas que normalmente no se logran abordar al interior de los currículos, o incluso algunos casos en los que se pueden apoyar procesos de producción de animación con ciertos protocolos de capacitación y mejoramiento al estudiante.

Jornadas académicas de animación

Nuevas fronteras epistemológicas de la imagen en movimiento

En esta ponencia se tratará sobre la distribución cambiante y porosa de las fronteras epistemológicas entre campos audiovisuales. Paradigmas como la posmodernidad o la cuarta revolución industrial reiteradamente nos recuerdan que todo tipo de fronteras se han venido desvaneciendo paulatinamente desde la pasada generación. A su vez, conceptos como el de hinterlands, usado por la teoría del actor-red, enuncian que toda estructura social contiene fuerzas en pugna que pueden estabilizarse temporal y geográficamente, pero que nunca puede considerarse como definitivamente establecidas. Partiendo desde esta perspectiva, y empezando con una analogía de la música, que ha vivido un proceso de evolución, motivado por cambios tecnológicos similares al de las imágenes en movimiento, en esta ponencia se abordará en principio la relación dicotómica entre el cine y la “animación”, de cómo históricamente esta última ha estado hegemonícamente contenida en el campo del cine, y de cuáles son las nuevas voces que se han opuesto a esta postura, para posteriormente pasar a una perspectiva más amplia desde los estudios de imagen en movimiento, que se aleja de esta confrontación binaria, incluyendo en la discusión toda suerte de nuevos aparatos de imagen en movimiento que amplían la experiencia del espectador, mucho más allá de la discusión de la ilusión óptica de la persistencia retiniana.



Juan Manuel Acuña Guzmán

Universidad Autónoma de Occidente

Comunicador Social de la Universidad del Valle, se desempeñó inicialmente en fotografía documental (El proyecto del diablo, 1997, Tiempo de miedo, 2001) antes de encontrar la animación 3D como herramienta audiovisual. De este nuevo camino surge El último golpe del caballero (2004) fue el primer cortometraje en exhibirse en salas nacionales bajo la sombrilla de la Nueva Ley de Cine (2003), y que fue ganador en la categoría de mejor cortometraje animado en el festival internacional de cine de Viña del mar. Posteriormente estrenó, acompañado en vivo por la Orquesta Filarmónica de Bogotá interpretando la música original, el cortometraje Los Ciclos (2006), que fue realizado en parte gracias a los estímulos otorgados por el FDC y la Cinemateca Distrital de Bogotá. Recientemente, en el marco del Festival Internacional de Cine de Cali, estrenó su largometraje El Padre, El Hijo y El Espíritu Santo (2019), realizado en coproducción con la Universidad Autónoma de Occidente, utilizando la tecnología de captura de movimiento. Entre el 2000 y el 2012 se desempeñó como animador 3D freelance, asociado a empresas como Patofeofilms, Efe-X y Cinecolor Digital. Desde el 2013 viene dedicándose a la docencia e investigación. Actualmente se encuentra realizando estudios doctorales en diseño, relacionados con la relación entre dramaturgia humana y dramaturgia animada.

Integración de técnicas 3D análogas en procesos digitales para el desarrollo de videojuegos independientes

Respecto a los videojuegos, es muy fácil reconocer el 3D digital en los desarrollos de la mayoría de juegos del mercado, este liderazgo lo ganó a partir de los años noventa, con la llamada quinta generación de consolas, los avances tecnológicos del momento como los CD-ROM, (Solo, 2018) permitieron la exploración de una nueva técnica, el 3d digital, el cual ha ido mejorando a la par de los avances tecnológicos y se ha convertido en el estándar de las grandes empresas que llegan de manera masiva a un público comercial. Esto no quiere decir que sea la única manera de hacer un videojuego, existen los “indie games” o juegos independientes, los cuales son desarrollados por grupos pequeños de personas y esta independencia se ve en tres aspectos; la financiación, la cual suele ser a través de plataformas de micromecenazgo como Kickstarter; la creatividad, que implica que sus ideas no están limitadas por nadie, lo que hace que este medio se caracterice por tener un alto índice de experimentación, y por último su distribución, la cual se ha facilitado desde plataformas como STEAM, en la cual, cualquier desarrollador puede distribuir su juego sin necesidad de intermediarios.

Y es en este nicho con propiedades de experimentación, en la cual se apoya esta investigación, la cual busca testear la integración de una técnica análoga como el stop motion como estética visual, con los procesos de programación y desarrollo de videojuegos frente a unos usuarios. De manera cuantitativa y a través de análisis de casos de estudio, evaluar si esta unión análoga-digital tiene un valor relevante frente a la experiencia del usuario que la haga sobresalir al lado de videojuegos de este mismo nicho, analizando si las características propias de esta técnica de animación, y la manera en que puede entrar a interactuar con los signos establecidos socio-culturalmente, permitiendo reinterpretaciones de los mismos durante la experiencia de juego, son suficientes para permitir que un tipo de juego con estas características pueda sobresalir frente a otros de su nicho independiente.



Laura Julieth Moncada Aldana

Universidad Jorge Tadeo Lozano

Animadora 2D y stop motion desde hace siete años, graduada de Realización de Medios Audiovisuales y Multimedia en la Universidad Jorge Tadeo Lozano y estudiante de Diseño Interactivo en la misma institución, a través de su proyecto de grado con énfasis en investigación busca integrar su perfil profesional con el estudiantil, aprovechando para explorar, experimentar y conocer un poco más el mundo de los videojuegos.

El laboratorio de animación, una posibilidad de pensar la creación artística



Este espacio ofrece una mirada sobre algunas experiencias académicas en torno a la animación experimental, en donde el sentido creativo, la metodología de enseñanza y el conocimiento se mezclan como elementos indisolubles. La construcción de la imagen animada ofrece una alternativa de narración visual y su exploración desde el aula favorece el laboratorio de creación.

Andrea Sánchez Guerrero

Animadora, Productora y Docente Colombiana. Maestranda en Artes Plásticas y Visuales en la Universidad Nacional de Colombia. Especialista en Realización de Animación Stop Motion de la escuela ECIB de Barcelona. Directora de Cine en Animación de la Universidad del Cine de Buenos Aires. Docente de animación y producción. Jefe de producción de 1881 animation studio.



Edward J. Guerrero Chinome

Docente, Investigador y Creador colombiano. Doctorando en Artes y Educación en la Universidad de Granada, España. Maestro en Estudios Visuales por la Universidad Autónoma del Estado de México. Profesional en Diseño Gráfico por la Corporación Universitaria Unitec. Interesado en los fenómenos de la imagen en el contexto urbano, los accidentes visuales y el proceso editorial como proceso creativo de investigación y enseñanza.

Las cuerdas del titiritero: diálogos interdisciplinarios entre el teatro y la animación

Entendiendo su definición, “Acting” en animación no se traduce como oficio o disciplina, sino como acción de interpretación. Esto aterriza y da indicaciones de su uso en el campo de la animación. El manejo de referencias de video de acción en vivo busca que el actor agregue características físicas a su desempeño con el fin de enfatizar sus actitudes corporales durante la actuación. La representación en la realidad teatral es compartida tanto por el animador como por el actor, sin embargo, el concepto de staging o puesta en escena determinado por el espacio y el tiempo son completamente diferentes. En el teatro el performance o interpretación ocurre en el momento presente cuando es capturado o ejecutado. La puesta en escena de un actor le lleva de una acción a otra acción, una emoción a otra emoción, y su interpretación es única, evitando exactamente la misma reproducción. Por otro lado, el animador no tiene un tiempo presente, incluso si utiliza el video de referencia como un recurso, porque la utilidad de la referencia no es para el momento presente, sino para un futuro, cuando la imagen se va a abstraer.



Jesús Alejandro Guzmán Ramírez

Universidad Jorge Tadeo Lozano

Doctor en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas. Magíster en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas. Diseñador Visual egresado de la Universidad de Caldas y Realizador Profesional en Animación 3D de Image Campus – Buenos Aires. Docente de animación e ilustración tanto análoga como digital desde el 2003. Su perfil investigativo se relaciona con la construcción de representaciones virtuales de colectivos sociales y la inclusión de nuevas tecnologías en dichas comunidades, así como el desarrollo de proyectos vinculados a entender los procesos al interior de los fenómenos animados y el diseño.



Sergio Hernán Sierra Monsalve

Universidad de Caldas

A lo largo de su carrera profesional ha trabajado como profesor en diferentes universidades públicas, en las que se ha comprometido a enseñar áreas como la antropología teatral, la teoría del teatro moderno y posmoderno, el entrenamiento corporal, la práctica de las técnicas de actuación basadas en el diseño del movimiento físico y expresivo. Desde agosto de 2006, ha sido profesor asociado de tiempo completo en la Universidad de Caldas. Doctor en Estudios Teatrales.

Como investigador desarrolla un modelo interdisciplinario para la investigación de la creación basado en modelos de ciencias sociales y humanas como la antropología teatral, y la investigación de la creación basada en su tesis doctoral de investigación: metodología de las acciones dinámicas del cuerpo, que se basa en la creación de secuencias de movimiento del cuerpo que se admiten para el análisis y la proyección transmedia en el uso de dispositivos de captura como MOCAP y Kinect. Este modelo de investigación tiene como objetivo fortalecer el campo emergente de diseño de movimiento como una variable de conocimiento que se basa en la interacción del arte, el diseño, las humanidades y la tecnología.



José Ángel Cabuya Velandia

Universidad Jorge Tadeo Lozano

Diseñador Gráfico egresado de la universidad Jorge Tadeo Lozano, con énfasis profesional en la animación. Se ha desempeñado como animador y productor en cortometrajes 2D, stopmotion, y en especial 3D, enfocado en el Acting para la animación. Miembro activo del semillero de diseño de movimiento, de la universidad Jorge Tadeo Lozano, Colaborador en el desarrollo del 4to Encuentro Académico de Animación, segundo lugar en el festival de animación de Areandina, Andimotion, en la categoría de externos, mejor cortometraje de animación 2D y 3D.

Documental animado como herramienta pedagógica para la construcción de memoria colectiva

Colombia presenta un escenario de amnesia, indiferencia y falta de sentido de pertenencia por el país, teniendo repercusiones en la preservación de la memoria colectiva. Debido a lo anterior, surge la presente investigación de enfoque transdisciplinar desde el campo audiovisual y el campo del trabajo social con el fin de proponer el *Documental animado como herramienta pedagógica para la construcción de memoria colectiva* desde una perspectiva de innovación social.

La memoria colectiva es un proceso social de resignificación del pasado, el cual se construye de abajo hacia arriba, a partir de testimonios “no heroicos”, voces subalternizadas que se salen del marco de la “historia oficial” o tradicional para aportar un panorama más amplio de la realidad, generando resistencia al olvido. Es una corriente de pensamiento continuo, que muestra la historia oculta, visibilizando las narrativas y vivencias de los diferentes grupos sociales.

Para preservar y transmitir la memoria colectiva, se requieren diferentes soportes que permitan almacenar y divulgar las versiones del pasado. Para ello surge el documental animado, un híbrido dinámico capaz de dialogar con el pasado y aportar vida a la memoria reconstruyendo el tejido social. El documental animado como forma de expresión, aporta a la memoria colectiva visibilización y evocación; protección y sanación; preservación y reconstrucción.

Finalmente para la metodología de trabajo se desarrolló un taller virtual impartido por el Semillero de Diseño de Movimiento de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano y el Semillero PAZS.O.S de la Universidad de la Salle. El taller estuvo dirigido a gestores sociales, quienes han tenido acercamientos a territorios de diferentes problemáticas sociales. Durante el taller los participantes lograron reconstruir los diferentes recuerdos a través del documental animado para luego ser integrados en un “cadáver exquisito” de memoria colectiva. Los resultados del taller aportan un componente de innovación social permitiendo fortalecer la memoria colectiva en el país.



Juan David Aristizábal Gómez

Profesional en Publicidad y Diseño Gráfico de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Énfasis en flujos de trabajo de animación 3D. Joven Investigador de Colciencias. Integrante del semillero de investigación Diseño de Movimiento.

Alejandra Calderón Martínez

Trabajadora Social egresada de la Universidad de La Salle interesada en los temas de Memoria colectiva y Construcción de paz e integrante del semillero de investigación PAZS.O.S.

Animación 3D y tecnologías inmersivas aplicadas a la reconstrucción forense de escenas de crimen

El nuevo sistema penal acusatorio colombiano ha implicado la realización de juicios orales y el uso de los medios técnicos necesarios para lograr la mayor agilidad y fidelidad en su ejecución. Esta situación brinda una oportunidad valiosa para la intervención de la animación 3D en la elaboración de reconstrucciones de escenas de crimen, que pueden ser presentadas como pruebas en un juicio o como elemento de apoyo para entrevistar a testigos.

Este es un recurso recientemente empleado en Colombia, que ha demostrado con la acelerada evolución de las tecnologías digitales como se ha potenciado la generación de pruebas fidedignas y confiables. También se ha demostrado que propicia una mayor comprensión de los hechos al mejorar la comprensión y la retención de datos en la memoria, así como de evidencias espaciales y temporales complejas, gracias al uso de gráficos por computador y/o sistemas de realidad virtual. Por último, es un recurso altamente persuasivo, pues las personas tienen el doble de probabilidades de ser persuadidas cuando los argumentos son complementados con apoyos visuales.

Vale la pena señalar que tecnologías inmersivas como la realidad aumentada permiten reconstruir la situación sobre la locación real donde ocurrió el crimen, semanas, meses o años después del evento y ver elementos de evidencia virtual en su ubicación y estado original. También es posible hacer simulaciones y análisis de traumas corporales mediante el uso de Realidad aumentada para facilitar su presentación en un juicio o la explicación a público no especializado de procedimientos o situaciones anatómicas complejas.

En el caso de la Realidad virtual, un testigo, un juez o el jurado pueden vivenciar la situación para brindar declaraciones más enriquecidas. Domenic Raneri, ha empleado realidad virtual como recurso en varios juicios con mucho éxito. En Colombia, Leal ha realizado estudios de factibilidad desde el área del Derecho para emplear estos recursos en las cortes y los ha considerado eficaces: “La simulación de escenarios aplicada a la investigación en la Criminalística, hace prever que este es un medio probatorio eficaz, para dilucidar en la mente del Juez los hechos, mostrando en tercera dimensión las escenas que permiten recrear con el mayor acierto posible la verdad real sobre la cual el Juez tomará una decisión”.

El proceso de investigación forense exige rigor en el levantamiento, tratamiento y elaboración de las pruebas para ser presentadas en una corte. Este artículo presenta una propuesta metodológica para la realización de reconstrucciones animadas de escenas de crimen, a partir del análisis de algunos estudios de casos reales fruto del quehacer profesional del autor y de una juiciosa revisión de literatura.

Además, la perspectiva de esta investigación es continuar desarrollando otros estudios de caso, empleando realidad virtual y realidad aumentada para enriquecer la declaración de testigos al permitirles vivenciar nuevamente la escena del crimen en la corte y así potenciar testimonios más fundamentados.

Fernando Torres Ruiz

Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.

Diseñador especializado en Representación científica empleando ilustración, animación y recursos hipermedia para explicar conceptos complejos de una forma sencilla, clara y realista. Diseñador Industrial y especialista en Pedagogía del diseño de la Universidad Nacional de Colombia, actualmente estudia una maestría en Diseño y creación interactiva en la Universidad de Caldas. Tiene estudios de Anatomía médica y antropología forense en la Universidad Nacional de Colombia, así como dibujo anatómico y escultura. Ha sido ilustrador y animador de ciencia a lo largo de los últimos 20 años para libros, periódicos y revistas especializadas, así como para museos interactivos y aplicaciones hipermedia. Los últimos años se ha enfocado en crear ilustración y animación médica y se ha centrado en la realización de infografía y animación forense como pruebas periciales para presentar en juicios. Se encuentra investigando en aplicaciones en realidad aumentada y virtual (XR) como recursos persuasivos para reconstruir escenas de crimen. Docente por convicción y vocación en el programa de Diseño Digital y Multimedia de Unicolmayor y de Ingeniería multimedia en la Universidad Militar Nueva Granada. Ha trabajado como docente de pregrado en 9 universidades y como instructor/consultor con diversas empresas de Colombia.

Formando las bases para la cuarta revolución industrial: caso de estudio del centro de tecnología y artes visuales (cetav) del parque la libertad

Objetivos:

- Sistematizar el modelo educativo diseñado para desarrollar las competencias y habilidades para la cuarta revolución.
- Analizar los resultados para generar indicadores cuantitativos y cualitativos.
- Concluir sobre los aprendizajes y aspectos de mejora.
- Tener un modelo replicable para favorecer la innovación educativa para la transformación social.

El Parque La Libertad (2007) es un proyecto del Ministerio de Cultura y Juventud de Costa Rica gestionado en alianza público-privada por la Fundación Parque La Libertad. Concebido como un espacio de desarrollo humano e inclusión social, busca mejorar la calidad de vida de las comunidades aledañas mediante su desarrollo económico, social y ambiental, ofreciendo oportunidades para su formación técnica, artística, cultural y ambiental. Su Centro de Tecnología y Artes Visuales (CETAV), brinda a jóvenes de entre 17 y 24 años, la oportunidad de desarrollar competencias en áreas relacionadas a la tecnología y las artes visuales por medio de un modelo de inclusión social para la innovación, que busca fomentar el desarrollo humano a partir de opciones de especialización técnica alineadas con las demandas del mercado, en un programa de 20 meses de duración. Las especialidades del CETAV fueron definidas con el objetivo de encontrar nichos de oportunidad de empleo en industrias creativas, por estudios de oferta y demanda que señalan la necesidad de formación de

capital humano en programas técnicos especializados de corta duración, rápida incorporación al mercado, que incluyan el aprendizaje del inglés y el desarrollo de competencias como el trabajo en equipo, la comunicación y el desarrollo del pensamiento creativo. Creemos que la empatía, la creatividad y la capacidad de trabajar en equipo, son competencias urgentes y diferenciadoras y siendo nuestro público prioritario jóvenes de poblaciones en condiciones de vulnerabilidad, reconocemos el fortalecimiento de estas habilidades fundamental.

Para desarrollar estas competencias, diseñamos un eje transversal a la malla curricular específica de cada técnico que integra a todas las carreras en equipos multidisciplinarios y que es el objeto de este estudio.



Laura Pacheco

Directora del Centro de Tecnología y Artes Visuales CETAV del Parque La Libertad.

Con formación de bailarina de Danza Contemporánea y estudios avanzados en Antropología, se inicia en la producción audiovisual en 1991 en el campo de la publicidad.

En 1998 se asocia como Productora Ejecutiva y Directora de Producción con la cineasta costarricense Hilda Hidalgo, con la cual funda Aliciafilms y con la que trabaja por una década. Producen en Costa Rica, Italia, Francia, Bután, Benín y el Reino de los Países Bajos.

Su última producción fue la adaptación cinematográfica de la novela de García Márquez *Del amor y otros demonios* que se filmó en el primer trimestre del 2008 en coproducción con Colombia.

Fue Viceministra de Cultura 2008-2009 donde uno de los temas a su cargo fue el audiovisual.

Formó parte del grupo consultor que propuso la oferta del CETAV y la Fundación Parque La Libertad la invita como Directora del Centro de Tecnología y Artes Visuales CETAV desde sus inicios en el 2012.

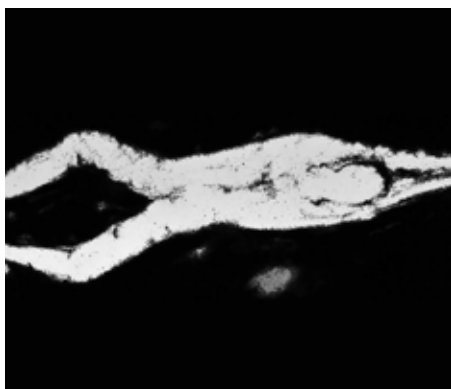
Comparación entre aspectos puntuales tanto técnicos como conceptuales para entender a Carlos Santa: la selva oscura y fantasmagoría

El objetivo del proyecto fue comparar aspectos técnicos y conceptuales puntuales de las obras “La Selva Oscura” (1994) y “Fantasmagoría” (2013) con la intención de entender cómo los cortos han cambiando y evolucionando a lo largo del tiempo, y cómo entienden estos cambios tanto Carlos Santa como algunos agentes externos.

Para muchos autores, la originalidad de la obra cinematográfica del realizador, viene dada gracias a una fuerte influencia renacentista y de una vieja tradición. A través de este estudio, logramos entender aquellas técnicas y referentes plásticos, literarios y musicales que le permiten mantener su consciente voluntad por alejarse de modas y estéticas marcadas por los grandes estudios; todo esto se ve representado en su obra “La Selva Oscura” donde, mediante imágenes alegóricas y citas directas a los textos, hace una fuerte referencia a La Divina Comedia, de Dante, y a La Eneida, de Virgilio.

Teniendo esto en cuenta, descubrimos que mediante el uso de distintas técnicas como el dibujo de arena sobre vidrio, pintura, grabado, entre otros, logra explorar los sentidos plásticos, poéticos, coreográficos y musicales de la animación. Siguiendo esta idea, la materialidad y las técnicas usadas configuran el universo de cada obra, pero como la imagen, es importante recalcar la plástica sonora, que para el animador es vital. En “Fantasmagoría” el diseño sonoro logra abordar una dimensión completamente distinta que sumerge a la audiencia en una ilusión audiovisual.

También encontramos que el realizador, hace uso del cuerpo humano como herramienta central para expresar estados y metáforas, que a partir de la técnica logra generar distintas sensaciones en el espectador. Por último, navegamos por las distintas arquitecturas del tiempo que plantea el realizador, pues estas no solo configuran como los espectadores entienden y viven los cortos, sino que también busca generar nuevas formas de abordar distintas disciplinas filosóficas.



Anny Sofía Uribe

E estudiante del programa de Realización en Animación de la universidad Jorge Tadeo Lozano. Ha participado en una serie de exposiciones como: Metamorfosis (La Cimbra, 2019) y APArte (Reyes Católicos, 2019). También hace parte del semillero de ilustración “Aquí no hay artistas” en el primer periodo de 2019.

La animación ha sido una forma en la que, mediante el movimiento, ha logrado expresar su gusto por la imagen. Le apasiona conocer y entender este mundo, por eso siempre intenta sumergir en sus creaciones a aquellos que las ven.

Gabriela Cartagena

Empecé estudiando artes plásticas en el 2016 en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, a mitad de esta carrera inició estudios de realización en animación, lo que le permitió encontrar posibilidades donde el arte y la animación se combinan despertando su interés por la animación experimental y el video arte. Ha participado en muestras de ilustración y animación, desde que curso ambas carreras, en la misma universidad, y en exposiciones de la Facultad de arte, esta exploración le ha permitido conocer diferentes hondas artísticas y como la animación puede llegar a ser un nuevo soporte para llegar a ellas.

Una lectura desde los intermediarios culturales sobre la creación, realización y circulación de los largometrajes animados colombianos

Aunque la lista de largometrajes animados realizados en Colombia junto con los que han sido coproducidos con otros países es relativamente corta en comparación con el volumen de producción de otras cinematografías más amplias como las de Estados Unidos, Francia, España, Japón, China, India o México, este proyecto presenta un abanico de producciones lo suficientemente heterogéneo en narrativas, técnicas y estilos como para convertirse en una muestra significativa y representativa del contexto propio, que es importante estudiar y hacer visible. Por otra parte, la creación de contenidos transmediales exportables a partir de la imagen animada es uno de los ejes claves de la política de desarrollo estratégico del país que ha propiciado un aumento local de producciones y ha atraído la mirada de diversos agentes internacionales interesados en la posibilidad de coproducción con Colombia bajo el auspicio de políticas creadas para tal fin como la actual Ley 1814 (Ley de Cine Colombiano) y la Ley 1556 (Ley Filmación Colombia), entre otras. Sin embargo, una de las principales dificultades que enfrentan actualmente los creadores, productores y comercializadores de las industrias culturales en Colombia es la falta de información especializada y actualizada sobre sus sectores. El sector audiovisual en general, así como el subsector de la animación no es la excepción y hasta hoy no ha contado con los instrumentos conceptuales sólidos y suficientes que faciliten la toma de decisiones tanto de carácter público como privado necesarios para generar una estabilidad en su producción y su circulación, así como definir mejores estrategias empresariales y precisar sus demandas frente a la política pública. Por su parte, el sector público no dispone de todos los recursos necesarios para investigar dichas necesidades y generar políticas, programas y proyectos que impacten positivamente el sector. Como respuesta a esta problemática, se presenta una propuesta de acercamiento metodológico y conceptual desde la perspectiva de los intermediarios culturales para investigar las dinámicas particulares que rigen este campo y para entender las potencialidades de su impacto social y económico, tanto en el país como en la región.

Juliana Barrero Castellanos

Tiene una amplia experiencia en investigación y diseño de política pública y estrategias para el desarrollo de los sectores creativos y culturales. Su trabajo reciente se ha enfocado principalmente en la sostenibilidad, circulación y consumo de bienes y servicios culturales por medio del estudio de redes e intermediación cultural. Entre sus habilidades se destacan: la estructuración y dirección de proyectos; el diseño e implementación de metodologías para la recolección y análisis de información cualitativa y cuantitativa; el desarrollo de métodos alternativos para el análisis y visualización de datos y la formulación de preguntas y soluciones relevantes y perspicaces.

Ricardo Arce López

Animador e investigador, es docente asociado de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Es Presidente del capítulo colombiano de la Asociación Internacional de Films Animados, ASIFA Colombia, y miembro de la Junta Directiva de ASIFA Internacional. Estudió Diseño Gráfico en la Universidad Nacional de Colombia, la Especialización en Televisión de la Pontificia Universidad Javeriana y la Maestría en Estética e Historia del Arte de la UTadeo. Ha participado en calidad de conferencista y de jurado en diferentes eventos nacionales e internacionales de animación. Es coautor del libro *La Animación en Colombia* hasta finales de los años 80.

Los libros ilustrados cobran vida en el cine animado

Debido a la riqueza visual y narrativa de los libros infantiles ilustrados, resulta tentadora la posibilidad de realizar adaptaciones cinematográficas a través de la animación. En cada caso el director se esfuerza por ofrecer una aproximación audiovisual a la obra escrita, apelando a la paleta de recursos cinematográficos, cuyos resultados cabe revisar. En el caso del cortometraje *El Pájarocubo*, se realizó la adaptación del libro ilustrado del escritor Marcos Mas, a través de la animación stopmotion. El trabajo adaptativo se abordó bajo preguntas claves como ¿Por qué hacer una adaptación? ¿Qué elementos son inamovibles? ¿Qué aporta el formato audiovisual? La revisión de referentes teóricos (McFarlane, 1996) y audiovisuales sobre la adaptación cinematográfica permitieron tomar las primeras decisiones. Estas referencias permitieron fundamentar la adaptación del *Pájarocubo*; que es una historia sobre un ave que vive encerrada en una jaula pero que sueña con su libertad. El texto se narra en verso y las imágenes ilustran los momentos más importantes de la historia.

El proceso de adaptación comenzó con la identificación del tono del narrador, el ritmo y las escenas destacadas, según la respuesta de los niños que leyeron el cuento. Desde el guión y el storyboard, se tomaron decisiones para la transposición de un lenguaje a otro: se mantuvo la narración en off con los versos originales y se eligió una voz grave de adulto para evocar al storyteller. La voz en off permitió realizar juegos variando las correspondencias entre lo que se ve en la imagen y lo que dice el narrador (Rosero, 2010).

Por otra parte, el verso aportó ritmo al cortometraje, clave al momento de realizar el montaje final. La propuesta de arte, permitió recrear un mundo tridimensional, gracias a la técnica del stopmotion. La apariencia de los personajes se despegó de la referencia en el libro ilustrado. En el plano sonoro se obtuvo una clara ventaja sobre el cuento ilustrado. La experiencia de adaptación evidencia la importancia de adaptar narrativas de un lenguaje a otro, porque aporta nuevos canales, sensaciones y elementos que potencian el valor artístico de una obra y le permite llegar a un público más amplio.



Jorge Alberto Vega Rivera

Universidad del Cauca.

Diseñador gráfico y audiovisual motivado por la narración de historias desde los soportes visuales o audiovisuales, como la ilustración, la animación y el cine. Profesor de la Universidad del Cauca, Departamento de Diseño. Director del grupo de investigación Laboratorio de Imagen Narrativa y Transmedia. Co-fundador de La Valiente Estudio. Director del *Pájarocubo* cortometraje de animación.

ESPA-DA-FIN: ¡Quien a los errores Gramaticales, da fin!

En el 2006 fue lanzado El Profesor Super O, por Señal Colombia, esta serie animada buscaba incentivar el buen uso del lenguaje, por medio de un superhéroe, El Profesor Super O, el cual realizaba correcciones gramaticales a los personajes de la serie que utilizaban mal el lenguaje Español. Por otra parte en 2014 Señal Colombia presentó una nueva serie llamada Don quijote de la láctea, el conocido personaje se anima en un ámbito espacial/robótico y su enfoque es encontrar el origen de las palabras. Estas series tuvieron una gran acogida entre la audiencia infantil y los adolescentes, los cuales aprendían y realizaban la corrección de su gramática. Tomando este concepto, **ESPA-DA-FIN: ¡Quien a los errores Gramaticales, da fin!** Retoma el concepto propuesto por estas series animadas, pero lo trasladó a la Internet, por medio de un portal, donde los usuarios podrán aprender el buen uso del lenguaje Español (Área et al, 2009), por medio de un personaje superhéroe, como es un Avatar-Tutor, el cual, por medio de diferentes situaciones, fomenta e incentiva el buen uso del Español mediante sus contenidos educativos los cuales hacen relación a la temática de cada grado estudiantil, como en Gómez et al, (2014) y en AKücklich y JBrereton (2006), pero sin dejar de lado el entretenimiento (Kioussis. 2002), ya que esta es la clave o el método propuesto para lograr una asimilación más efectiva de los contenidos educativos. El proyecto está orientado a una audiencia infantil, adolescente y también para adultos mayores. Los usuarios pueden registrarse en el portal, donde pueden acceder a los capítulos, realizar preguntas y conocer la historia del personaje (Avatar-Tutor). Actualmente el proyecto se encuentra en una fase de desarrollo de contenidos que le permita lograr su objetivo pedagógico, y en la actual contingencia por la pandemia COVID-19, pueda ser utilizado como un complemento a los contenidos formativos, para centros educativos que lo requieran, aunque el acceso puede ser realizado por cualquier persona, previo registro. Este proyecto nació como una iniciativa del semillero de investigación La Caja Multimedia MakerLab del Centro de Eléctrica, Electrónica y Telecomunicaciones del SENA. Como trabajo futuro se espera, que el proyecto pueda ser escalado como una herramienta de apoyo a los procesos educativos y pedagógicos (Comminit, 2011), gracias a la obtención de recursos, por medio de convocatorias de la línea SENNOVA.

Por último se hace referencia a que el proyecto busca a través de la innovación y la creatividad, salir de la monotonía, al exponer una temática pedagógica de contenido educativo y a la vez entretenidos, aprovechando la potencialidad de las herramientas tecnológicas actuales, que ofrecen una alternativa confiables para los procesos de formación.

Reinel Uriel Rojas

maryjuankpipelon@yahoo.com, rurojas6@misena.edu.co

Aprendiz del programa tecnólogo en Producción Multimedia del SENA-CEET Centro de Electricidad, Electrónica y Telecomunicaciones, con conocimientos y destrezas en publicidad, tiene un fuerte especialmente en el dibujo y las ilustraciones, desarrollo de contenidos educativos y empresariales, ha participado en el desarrollo de pósters y contenidos transmedia para el semillero de investigación del SENA-CEET La Caja MakerLab Multimedia.



Alejandro Preciado

Aprendiz de sexto trimestre del programa Tecnólogo en Producción Multimedia del SENA-Centro de Electricidad, Electrónica y Telecomunicaciones. Regional Distrito Capital.

Aprendiz del programa tecnólogo en Producción Multimedia del SENA-CEET. Centro de Electricidad, Electrónica y Telecomunicaciones, con conocimientos y destrezas en bocetación, ilustración y animación 2D, desarrollo de contenidos educativos y empresariales, ha participado en el desarrollo de posters y contenidos transmedia para el semillero de investigación del SENA-CEET La Caja MakerLab Multimedia.

El cronotopo en el diario de viaje animado, una mirada Bajtiniana sobre las películas: Madagascar, carnet de voyage, Amar y Viagem a Cabo Verde



El objetivo del presente trabajo será abordar la manera en que está representado “el viaje” en los siguientes diarios de viaje animados: Madagascar, carnet de voyage (Bastien Dubois, 2009), Amar (Isabel Herguera, 2010) y Viagem a Cabo Verde (José Miguel Ribeiro, 2010). Le daremos prioridad al análisis del lenguaje animado utilizado para conformar estas películas.

El trabajo se concentrará en la manera en que se emplaza la dimensión espacio-tiempo en los diarios de viaje animados. Para ello, retomaremos los aportes de Mijaíl Bajtín sobre la categoría cronotopo y lo combinaremos con la perspectiva sociosemiótica de Eliseo Verón, sobre análisis en la producción de sentido.

En el diario de viaje, las variables espacio-tiempo son fundamentales en la construcción del relato, de lo “vivido”. Asimismo, funcionan como testimonio para documentar el viaje, el traslado. Se analizarán en detalle dichas variables y los distintos procedimientos que generan distintos efectos de sentido, que en su conjunto, producen un reconocimiento sobre el producto definiéndolo como diario de viaje.

El objetivo será abordar los efectos de significación que produce la dimensión espacio-temporal en las obras seleccionadas. La manera en que se representa el tiempo y el espacio nos permitirá abordar qué procesos de significación son puestos en juego. Así como también, permitirá evaluar su incidencia en la construcción del efecto documental; la representación del “YO” (autoral, artista, animador) que se realiza en el diario; la mirada que se construye sobre el hombre y el mundo.

En síntesis, nos enfocaremos en el análisis de la dimensión espacio-tiempo para abordar qué tipo de tiempo es el que se construye, qué procesos de significación se producen al interior y exterior del documental y en su circulación en el campo artístico teniendo en cuenta las particularidades del lenguaje animado.

Luciana Pinotti

Universidad Nacional de las Artes

Licenciada en Comunicación Social en la Universidad de Buenos Aires y maestranda (tesista) de Crítica y Difusión de las Artes en la UNA. Forma parte del grupo de investigación en animación Poéticas Animadas de la UNA. También es docente en la misma universidad (tutora especialidad a distancia), UBA (Socioantropología) y la UNGS (Teoría de la Cultura I). En la actualidad, se encuentra realizando su tesis de Maestría sobre la temática de los Diarios de Viaje Animados.

La técnica bidimensional más adecuada para realizar contenidos animados desde una clase de animación

Se realiza un proceso de observación que se contextualiza desde la perspectiva de inserción en la creación de contenidos digitales, en el contexto del desarrollo de las industrias culturales y es problematizado desde la perspectiva académica y con la visión de la realización de contenidos digitales de calidad producidos en forma continua.

En este contexto, se analizan dos procesos de producción de animación bidimensional (2D), mediados de manera digital y realizados al interior de una clase de animación, para ser observados a manera de estudio de caso; con el fin de comparar las técnicas y de esta manera identificar qué proceso de producción se podría implementar de manera óptima en el desarrollo de productos animados, con características comerciales en la categoría de animación bidimensional (2D), que se pudiera realizar desde un espacio académico, por parte de estudiantes universitarios de un programa de Diseño gráfico. La comparación de las técnicas fue realizada en los momentos de desarrollo de la clase denominada técnicas de animación, espacio académico perteneciente al programa Diseño gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores, la cual se realiza en aulas de sistemas dispuestas por la Universidad, en espacios académicos de 3 horas con encuentros cada 8 días, en el transcurso de 16 semanas.

Por lo tanto, el objetivo principal del proyecto es comparar dos procesos de producción de animación bidimensional (2D), en el contexto de los espacios académicos de un programa profesional en Diseño gráfico, respecto a la creación de un producto animado desde espacios académicos y con la capacidad instalada de una institución universitaria; con una intención posterior, de identificar cuál método de animación se podría adecuar mejor al desarrollo de contenido animado, realizado desde espacios académicos por estudiantes de Diseño gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores.

Oscar Rojas Ramirez

PhD Candidato Diseño y Creación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Candidato a Doctor en Diseño y Creación y Magíster en Diseño y creación Interactiva de la universidad de Caldas-Colombia, especialista en Artes Mediales de la universidad de Córdoba-Argentina, especialista en Edumática de la



universidad Autónoma de Colombia, Publicista y Diseñador gráfico, con énfasis en procesos digitales y animación.

Experiencia de más de 15 años como docente, en donde ha desarrollado diversas actividades y desempeñado distintos cargos, como líder en el área de tecnología en programas académicos de diseño gráfico y artes, ha sido docente cátedra, medio tiempo, tiempo completo y de planta, su experiencia académica abarca diferentes programas profesionales, como diseño gráfico, publicidad, comunicación, diseño industrial y artes, en donde ha dirigido espacios académicos que tienen que ver con el desarrollo de imagen digital, diseño web y multimedia, animación e imagen en movimiento. Ha participado en proyectos de investigación como investigador principal y coinvestigador, en donde ha enfocado su trabajo de investigación en el desarrollo, concepción y realización de contenidos para los diferentes medios de comunicación y la generación de procesos interactivos, es miembro del grupo de investigación “Comunicación, Cultura y Tecnología” de la facultad de Ciencias de la Comunicación de la institución Universitaria los Libertadores.

Su desarrollo como profesional, ha estado enmarcado en los procesos de diseño digital, desempeñándose como director multimedia, como diseñador gráfico y creativo en agencias de publicidad y como animador y director de animación en proyectos encaminados a series de televisión, series web y piezas multimediales.

Politizar desde la invención (del movimiento): efectos documentalizantes en la animación de Córdoba (Argentina)

La *animación* se configura a partir de una macro-operación que implica la ilusión del movimiento de manera franca apelando a distintos lenguajes y poniendo en tensión la materia significativa desde un ejercicio que debilita las posibles fronteras entre *lo real* y *lo ficticio* (sus categorías y géneros) al tiempo que combina la exploración técnico-estética. La ubicuidad del fenómeno vuelve compleja su exploración, sin embargo en este trabajo el interés radica en la interrogación acerca de las modalidades empleadas para visibilizar (en general desde la denuncia) situaciones socio-políticas de exclusión y vulnerabilidad de derechos.

Una cartografía (nunca exhaustiva) de las discursividades contemporáneas que emplearon a la animación (desde el lenguaje y el dispositivo) para tematizar acontecimientos socio-políticos se expandió tensionando el *realismo* con cierta recurrencia. La revisión que se comparte focaliza su atención en la producción post 2010 de Córdoba (Argentina) en la que se entremezclaron experiencias muy diversas en cuanto a las competencias profesionales que se actualizaron; construcciones en las que fue habitual la enunciación institucional o comunitaria; y que dialogaron con otras imágenes (de acción en vivo, por ejemplo) para generar un efecto de realidad.

Una agenda plural y compleja de interpelaciones sobre lo social y evocaciones del pasado irrumpió en la animación cordobesa, destacándose tópicos tales como la denuncia hacia las políticas y acciones de la última dictadura militar en *Animando memoria(s)*, una reivindicación de la historia del sindicalismo local en *La Falda El programa político de los trabajadores*, las dramáticas consecuencias de las inundaciones del año 2015 en las Sierras Chicas en *Emerge*



Unquillo, y la implementación del Código de Falta en la ciudad capital que propicia la exclusión de grupos vulnerables en *Mi gorra brilla ¿qué es realidad, qué es fantasía, qué es ilusión?*, entre otras. Estas obras animadas, que comenzaron a circular a partir de la segunda década del Siglo XXI, han materializado diversas operaciones que pusieron en tensión el “real” imaginado y donde los efectos de indicialidad no resultaron indiferentes.

Cristina Andrea Siragusa

Universidad Nacional de Córdoba – Universidad Nacional de Villa María (Argentina)

Doctora en Semiótica por la Universidad Nacional de Córdoba. Investigadora y Docente de la Universidad Nacional de Villa María (UNVM) y de la Universidad Nacional de Córdoba (UNC), se ha especializado en el estudio de la producción audiovisual (obras cinematográficas, series televisivas) de acción en vivo y de animación desarrolladas en los diversos territorios nacionales de Argentina en los últimos años. Es compiladora de los libros, junto a Alejandro González, de *La televisión animada. Una explosión estilística en las pantallas argentinas* (UNVM, 2017) y *Poéticas de la Animación Argentina 1960-2010*. Córdoba, Rosario y Buenos Aires (Editorial La Barbarie, 2013).

Las imágenes posibles: la representación femenina en Guida desde su cuaderno de artista

El presente trabajo indaga en las imágenes pertenecientes al cuaderno de artista del cortometraje animado *Guida* (2014), dirigido por la animadora brasileña Rosana Urbes, a fines de ahondar en los potenciales rasgos poéticos y representacionales de los cuerpos feminizados que de allí emergen. *Guida* relata la historia de una mujer que culmina tras 30 años su vida laboral en una oficina de archivos, y se encuentra con un nuevo tiempo para sí misma, dando lugar a un descubrimiento de nuevos hábitos, cuidados y placeres. El cortometraje plantea una relación del personaje con el tiempo por venir y con el re-descubrimiento del cuerpo, reflejado continuamente en una nueva coreografía de sus días, donde habitan movimientos sueltos, livianos y libres.

En el sitio web de la animadora, una galería de imágenes sobre el proceso creativo saca a la luz un ejercicio de la esfera privada: pequeños bocetos y fragmentos de su cuaderno evidencian la búsqueda del trazo, el peso y los movimientos que tendrán las imágenes animadas del cortometraje. Esta intimidad revelada da lugar a la posibilidad de un acercamiento sensible que nos permita llegar al arché, ese intersticio entre el papel en blanco y el primer esbozo de lo que será la construcción material de la imagen.

Tomando como disparador la pregunta acerca de las distintas formas de reivindicación de los cuerpos feminizados dentro del lenguaje animado contemporáneo, se propone una lectura sobre la imagen-boceto como un intento de desplazamiento de la mirada, apartándose de la obra como resultado para revisar los recorridos procesuales de la artista y las posibilidades que brindan las diferentes técnicas de animación para ser capaces de imprimir gestos en/desde sus materialidades.



María Constanza Curatitoli

Facultad de Artes – SECyT
Universidad Nacional de Córdoba

Licenciada en Cine y Tv; Doctoranda en Artes (FA – UNC); Becaria SECyT – UNC. Integrante del equipo de investigación Travesías por la audiovisualidad de Córdoba: El espacio y los espacios (2010-2020)- SECyT-UNC. Adscripta al Centro Experimental de Animación – CEAN y a la Cátedra “Arte y Modernidad” (Dpto. de Cine y TV - FA - UNC). Productora del Festival Internacional de Animación de Córdoba ANIMA y Foro Académico Internacional de Animación de Córdoba – FAIA.

Animación de escuela: territorio en disputa entre el arte y la academia

La mayoría de las producciones animadas que surgen en escuelas de cine, animación y audiovisual suelen tener poca difusión más allá de las paredes de las aulas; lo cual es razonable puesto que su finalidad no es tomar corporeidad como “obra” acabada, sino que se trata de producciones cuya utilidad radica, mayormente, en servir como instrumento de aprendizaje. Sin perjuicio de ello, algunas películas de animación “de escuela” sí son realizadas proyectando un posterior recorrido por festivales. Nos interesa en este trabajo detenernos en esas producciones, que por sus características técnicas y expresivas logran superar las aulas y logran encontrar sus propias pantallas. Las animaciones de estudiante suelen ser muy diversas en cuanto a temática y resolución estética; y pueden oscilar entre lo independiente y experimental a lo más clásico y trivial. En cualquier caso, partimos del supuesto que las películas animadas producidas en el marco de instituciones educativas son un tipo de objeto artístico, que expresa las intencionalidades de sus animadores/realizadores como actores de este campo cultural y social.

Consideraremos para este trabajo a producciones vinculadas a la Universidad Nacional de Córdoba y a la Universidad Nacional de Villa María, producidas en el período 2010 – 2019 y que hayan tenido algún tipo de difusión e impacto en el medio. Ambas instituciones pertenecen al sistema educativo público de Argentina y se encuentran radicadas en la provincia de Córdoba. Otro aspecto que las asemeja es que no poseen una carrera específica de animación, sino que incluyen a la enseñanza de la animación como una única materia en currículos de cine y artes audiovisuales.

Por último, arriesgamos que el mapeo de ese conjunto de obras aportará a la construcción del audiovisual animado cordobés como objeto que es territorio de cruce entre los procesos académicos y la producción artística.

Alejandro R. González

Universidad Nacional de Villa María / Universidad Nacional de Córdoba

Alejandro R. González es un activista de la animación en Argentina. Es animador, profesor de animación (UNC, UNVM) e investigador sobre animación. Director Artístico del Festival Internacional de Animación de Córdoba – ANIMA; Coordinador del Centro Experimental de Animación (CEAN) de la UNC. Sus trabajos (audiovisuales y teóricos) han participado de festivales, muestras y congresos de todo el mundo. Su producción teórica focaliza en los aspectos históricos y poéticos de la animación argentina y latinoamericana.

Women reinventing the key points today BY: women network WIA - Colombian chapter

Panelists: 5 speakers

Moderator: Lola Barreto - Organizer of WIA colombia

Language: English-Spanish

Women Reinventing the Key Frames TODAY

Abstract

Women who re-inventing key frames from home!

What are the practices and new methods that animation studios and artists are implementing during the pandemic? And how do women live it on a daily basis?

Learn about the experience of 5 talented women who have made animation their way of life. How do they as solo artists or as team members of animation studios implement new ways of doing during these difficult pandemic times?. Find out about the successes and what is the place of Colombia within the global panorama with international guests. There will be time to ask questions at the end of the panel.

Master of Ceremonies - Alejandro Guzmán

Welcome to the Women in Animation panel within version 19 of the International Image Festival, which aims to integrate an event of international importance and to invite the design community to think more about the various meanings that the design role can assume. Since design is a transversal area within the field of animation, we have invited Women in Animation to share their experiences of how change is taking place in the different disciplines that interact in creation of animated content.

I welcome Marge Dean president of Women In Animation and Lola Barreto our panel moderator and Organizer of the network of women in animation in Colombia.





Marge Dean

President of Women In Animation

<https://womeninanimation.org/>

Emmy-Award winner Margaret Dean is the Head of Studio for Crunchyroll, the world's most popular anime brand. In this role, Dean is responsible for the development and production of original content, operating from studios in Los Angeles and Tokyo. Prior to Crunchyroll, Dean was the General Manager of Stoopid Buddy Stoodios, the largest stop motion studio in Southern California, where she supervised production of Emmy award-winning "Robot Chicken" (Adult Swim) and "Buddy Thunderstruck" (Netflix) as well as expanded Stoopid Buddy's range of work to include 2D and 3D CGI. Known for building studios and animation pipelines, Dean has been responsible for the design or re-design of several studios large and small, including Columbia-TriStar TV, Warner Bros. Animation, Mattel's Playground Production, Omaton (Steve Oedekerk), Technicolor Animation and Wildbrain Entertainment.

ABOUT Women In Animation

As the popularity of animation has grown, it now reaches audiences of diverse age, gender, ethnicity, and culture. As this growth continues, so does the need to ensure that animation content represents the world as it should be – a world where women are equally represented, both behind the scenes and on the screen, to move culture forward.

Women are known for the ability to value, tap into, and use our creativity and abilities to influence. And women's influence in animation is one that rounds out the industry, grows revenues, and contributes to that forward cultural momentum.



Lola Barreto

Organizer of Wia's COL

<https://www.facebook.com/wiacolombia/>

<https://vimeo.com/user10709622>

https://www.linkedin.com/in/lolabarreto/?locale=en_EN

Director and designer of projects for animation, ICT and transmedia content. She has carried out in recent years works that exalt cultural heritage, arts and science for different fields of communication. She promotes design thinking and the exploration of emerging technologies through the creation of fictional universes. After working in Canada for several years, she founded Autóbótika (2009), a Colombian company specialized in transmedia, vfx and animation design. Co-creator and general producer of the animated science fiction series Gravity 1 (2018) in which more than 100 artists participated in Colombia. Her most relevant productions have been: Colombia Bicentennial (Winner of the Steel Pencil for best animation design and ephemeral architecture, 2010), 'The history of PEACE' (2013), 'Colombia is Magical Realism' (2013), 'Water for a Fish' (2015), 'Lentes' (Winner at EFFF, Russia, 2020), 'Borrado' (2017), 'Vorágine 31' (2020), 'Reparaciones' (in production) and the 3D animated feature film 'Pixi Post' (2016) among other works. She directed more than 80 spots for Nickelodeon's Uk rebrand in 2005, directed the video game 'Afterlife Empire' (2015), worked as a concept designer and animator of theme park projects for Wanda Entertainment at Loopmedia INC and was the visual designer for the cultural magazine 'This Is Turtle Island' for Aboriginal Peoples Television Network of Canada- APTN. She is an active member of ASIFA and is currently organizing the Women in Animation - Colombia Chapter Initiative.



Fernanda Frick

FFrickstudio.com

Fernanda Frick (Santiago, Chile. 1991) is an animation director, illustrator and comic artist. “Here’s the Plan”, her 4th short-film, was selected in various festivals around the world including Nashville International Film Festival, SANFIC, Chilemonos, Anima Mundi and the Premios Quirino. In 2019, she published “Trazos”, her first graphic novel with Editorial Planeta and had a project in development with Netflix. Currently, she manages her independent studio FFrick Studio (<http://ffrickstudio.com>).



Cecilia Traslaviña

Animator, Visual Artist and Lecturer

<http://cecihyde.wix.com/cecilia-traslavina>

www.moebiusanimacion.com

Cecilia Traslaviña is an animator, visual artist with a master in literature. She works as a professor and researcher in the Department of Visual Arts of the Javeriana University in Bogotá. Colombia. In her work, she explores childhood memories and the unconscious, leaning on nonlinear narratives with techniques from the visual arts and literature.

She has collaborated with various artists and audiovisual schools in the creation of collective works that address diverse themes and genres from an experimental perspective.

She has done curatorships on experimental animation in Colombia and Latin America, which have been presented in various stages nationally and internationally. She is an active member of Moebius-Animation: www.moebiusanimacion.com, whose objective is to amplify the voices of Latin American experimental animation

Her works have been selected in numerous national and international film festivals. She has been a member of the jury at festivals such as the Annecy International Animated Film Festival, France. Animafest, Zagreb. VIS. Vienna Independent Short Film Festival. Etude and Anima, Krakow. Bogotá Experimental Film Festival / CineAutopsia. Animateka, Ljubljana. Bogotá Cinematheque Calls.



Silvia PrietoV

Director at Lucy Animation

<https://www.silviaprietov.com/>

Director and producer of Lucy Animation Studio. Visual Arts Studies (Undergraduate), Master of Visual Arts and Classical Animation at Vancouver Film School (Full Scholarship Winner, 2013 Contest). Winner of the Animex Awards festival (Harmony 2015) and winner of BFM (Bogoshorts Film Market 2019) for best web series in development. With experience of more than five years in 2D animation projects. Lead animator for Nickelodeon’s Pig Goat Banana Cricket series during 2016. Director, producer, and art director for approximately fourteen Ted Ed, two internationally recognized animated feature documentaries (“The Bit Player” and “The Condor and The Eagle”), an episode of Marvel TL DR (The Man Thing); music videos by renowned artists, and two series in development (Madhouse and Martian Leaks).



Andrea Cataño

Mighty Animation. Producer and animation director

<https://www.mighty.mx/>

Co-Creator, Co-Director and Writer of “WWJD” (What Would Jesus Do?)

Winning series of Animation Ventana sur BSAS-Argentina, presented at the MIFA market of the International Film Festival of Animation d’Annecy-France, winner of the BTG Bridging the GAP Tenerife-Spain Grant and currently in pre-production.

With participation in different Colombian and international projects for Caracol television, Semana, ASUS, SEESO, STARBURNS INDUSTRIES, NBC, WB, SBS, as well as animation studios in Spain, Mexico, the United States and Australia, among others. Producer of the animated short “Travesías” for LaFinka Studio and Parque Explora. Currently Line Producer of Mighty animation in Guadalajara, Mexico.

With more than 8 years in the animation industry, she is especially dedicated to the development and commercialization of animated projects, advising projects in the Bible and Pitch stage on their way to different festivals, platforms and / or studios.



Carolina Delgado

Animator at Framestore

<https://www.framestore.com/>

<https://vimeo.com/424572844>

<https://www.artstation.com/ckarolit>

Carolina is a Colombian 3D character animator with more than 10 years of experience in content creation for different entertainment platforms, commercials, video games, television series, web content and movies. She is currently working for Framestore Montreal, a leader in visual effects production for major distributors including Netflix, Disney, HBO and Marvel studios.



Laura Benavidez

Animation Filmmaker

otroabismo.tumblr.com

Queer artist and animation filmmaker, MA student in the animation of the Estonian Academy of Arts. She is interested in poetic experimentation through drawing, comics and animation, she works with the body to question concepts of gender, sexual identity, intimacy and memory. She currently works as a freelance animator.



Magdiela Hermida Duhamel

WIA Los Angeles

Magdiela Hermida Duhamel is an animation professional with production experience from page to post and everything in between. Throughout her career at various studios (FX Networks, DreamWorks Animation, Marvel Studios, Warner Brothers Animation, FOX,) she has contributed to multiple projects that include “Trollhunters: Tales of Arcadia”, “Uglydolls” and Marvel Studio’s first animated series, “What If...?”. She is currently the Production Manager for Nickelodeon’s The Casagrandes. Magdiela champions and advocates for diversity both in front and behind the camera and her true passion is helping open doors into the industry for underrepresented groups. To help achieve this goal, Magdiela founded LatinX in Animation, a non-profit organization under the Latino Film Institute created to build a community for Latinx professionals that work in different roles throughout Animation, VFX, and Gaming industries. She currently serves as its Co-Director.

PAR/
TICIPATION (S)
OTHERWISE

16PDC

Participatory Design Conference

KEYNOTES / CHARLAS MAGISTRALES

Producción comunal de imágenes: trabajo comunal y memoria indígena. // Communal production of images: communal work and indigenous memory

Gladys Tzul Tzul

Indigenous communal worlds are inhabited by plurals, diverse and countless images that enable the reproduction of life, of parties, mourning and rites. This conference will present an introductory overview of the dynamics of communal work and indigenous memory that imagine, recompose, produce and enjoy multiple manifestations of communal iconography.

Comunalizando la participación: La co-investigación y el co-diseño pluriversales // Communitizing Participation: Pluriversal Collaborative Research and Co-design practices

Arturo Escobar

This talk develops a particular approach to participation(s) otherwise, based on a two-fold premise: first, that the imperative of selective de-globalization –clearer now than ever with the Covid-19 crisis–, requires not only the re-localization of productive activities but the re-communalization of social life within a relational perspective; second, that to the extent that design has a role in this process, it needs to be based on equally relational (non-dualist, decolonized) approaches to collaborative knowledge production that contributes to the communitizing group's autonomy. Thus reconceived, “participation” becomes a problematizing practice at the interface of design and ontological politics

PAR
TICIP
TION (S)
OTHERWISE

PDC 16

1

Full papers

Artículos de Investigación (ES)
Artigos de Pesquisa (PT)

Revitalización de saberes ancestrales y diseño participativo. Co-diseño de un juego comunitario

M.d.i Ana Lucía Garcés
Universidad Nacional Autónoma de México
Quito, Ecuador
lugarcesd@gmail.com

RESUMEN

Esta investigación aborda el diseño participativo y el co-diseño como un proceso de pensamiento creativo. Capaz de generar innovaciones en el ámbito social, por su capacidad para empoderar a los participantes en el desarrollo de sus propias ideas y motivar la expresión creativa en un entorno colaborativo. Los conceptos y modelos de diseño participativo y co-diseño desarrollados en este estudio, se relacionan con lineamientos de la pedagogía popular y la investigación acción para adaptarlos al estudio de caso. El estudio de caso se realizó en el pueblo Maya de X Yatil, Estado de Quintana Roo, en México en el 2015. Este artículo demuestra como métodos de diseño participativo pueden ser aplicados para promover formas de colaboración en naciones indígenas, inspirando a jóvenes a aprender y enseñar sus conocimientos ancestrales a las siguientes generaciones. Como resultado de esta investigación se desarrolló un juego comunitario co-diseñado con la comunidad y una guía de actividades del taller de diseño participativo. En los dos casos se promovió una activa participación comunitaria

Palabras Clave

Diseño participativo; co-diseño; educación popular; investigación acción; conocimiento ancestrales; revitalización cultural.

INTRODUCCION

En este artículo se describe la interpretación de modelos prácticos y conceptuales tomados del diseño participativo y el co-diseño para utilizarse en la revitalización de los conocimientos ancestrales en naciones indígenas. Estos modelos se complementan con lineamientos de la investigación acción y la educación popular, para adaptarlos al caso de estudio realizado en el pueblo Maya de X Yatil, Estado de Quintana Roo, México.

La contribución de esta propuesta, al tema de la 16th Biennial Participatory Design Conference (PDC) -Participaciones

otras-, es el diseño de procesos democráticos y accesibles que promueven la activación comunitaria en un contexto social y educativo latinoamericano. De esta manera se apoyan formas y espacios de participación que incluyen un dialogo de saberes y proponen una aplicación del diseño participativo en el ámbito de la educación intercultural.

Las expresiones culturales, como: la medicina tradicional, la preparación de alimentos, la creación de artesanías, la música, la danza, las ceremonias, los juegos y las lenguas indígenas están desapareciendo de las comunidades alrededor del mundo. La gradual erosión cultural provocada por la globalización, la falta de oportunidades económicas y la emigración – ponen a estas tradiciones en riesgo de perderse para siempre. En este sentido es necesario que la sociedad en su conjunto, en cada uno de los países dedique mayores esfuerzos para "detener la pérdida de estos conocimientos y fomentar su uso y revitalización"[13].

Estudios consideran que la población indígena en América Latina es de aproximadamente treinta millones de habitantes [6]. Los pueblos indígenas reconocidos por los estados latinoamericanos son seiscientos cuarenta pueblos. Los países con mayor población indígena son Perú con aproximadamente ocho millones de habitantes, México con seis millones de habitantes, Bolivia con cinco millones y Guatemala con cuatro millones de habitantes [6].

Por otra parte, en este territorio se registran ochocientos cincuenta lenguas y dialectos. Más del veinte porciento de estas lenguas trascienden las fronteras nacionales, es decir que se utilizan en dos o más países. En la actualidad la quinta parte de los pueblos indígenas han perdido su lengua materna y el veinte y seis porciento de las lenguas indígenas se encuentran ante un riesgo de desaparecer [6].

En varios países a pesar de la implementación de programas educativos en poblaciones indígenas, no se asegura la revitalización de su cultura y el uso de lenguas maternas. Muchos de estos programas siguen un modelo unificado de educación que no alcanza a integrar su diversidad cultural. Para preservar estas tradiciones las poblaciones indígenas podrían fortalecer sus prácticas con nuevos métodos que procedan de disciplinas como el diseño y el diseño participativo e integrar a la población en la revitalización de sus saberes para democratizar la producción y acceso al conocimiento.

DISEÑO PARTICIPATIVO, CO - DISEÑO Y EDUCACION POPULAR

Los inicios del enfoque de diseño participativo (DP) se ubican en la década de los 60's y 70's, que fueron momentos de fuertes cambios sociales en el mundo. De acuerdo con Chiara del Gaudio este escenario vinculado al diseño provocó: la participación del "usuario" en los procesos creativos, el aprendizaje del conocimiento local y popular, así como la promoción de la creatividad local y la actividad comunitaria [4]. Liz Sanders por su parte reconoce que las prácticas sociales en el diseño son una respuesta a una época de consumo que llegó a su límite provocando impactos ambientales negativos [14]. De igual manera para Alison Clark la década de los 70's fue un punto crucial, en donde la profesión de diseño se cuestionó su rol social y ecológico en la creación de productos. Esto provocó una nueva cultura crítica del diseño hacia valorar la cultura local y popular como un modelo alternativo de diseño [1].

En las metodologías de diseño participativo las personas que se involucran en el proceso creativo son considerados expertos en la comprensión de sus propias formas de vida [14]. En esta práctica se busca una participación igualitaria [16], así como empoderar a los participantes para influir en su propio proceso. En este escenario se plantean varios roles de intervención, determinados por el espacio de acción y la relación entre los participantes. Yanki Lee considera importante definir los espacios de participación utilizando un concepto social/espacial, desde donde reconoce los aportes desde el ámbito de los profesionales y de los participantes. Y menciona que "cuando estos dos ámbitos se reincorporan surge el espacio de la colaboración" [7]. Dentro del espacio de la participación se distinguen momentos de innovación, colaboración, emancipación y motivación que pueden formar parte del mismo proceso. Por tanto los roles de participación dependen de la intención de cada proceso y deberían ser discutidos dentro del grupo de trabajo para determinar el tipo de proceso que se quiere generar.

Desde esta perspectiva el diseño participativo es un parte aguas para las prácticas que cuestionan el diálogo entre los profesionales y los "usuarios" dentro del proceso de diseño. Las autoras Mattelmäki y Sleeswijk al hacer referencia a las notas de Liz Sanders, mencionan que el diseño participativo es el siguiente nivel del diseño centrado en el usuario. Sanders hace énfasis en el rol final del usuario, en su opinión "los participantes son los jugadores más importantes en el proceso de diseño" [11].

De acuerdo con Ezio Manzini la actividad de co-diseñar es "un proceso dinámico en el cual los participantes intervienen compartiendo su conocimiento particular y sus capacidades de diseño" y a su vez se representa como "una gran conversación en la que grupos dialogan y plantean las iniciativas de diseño desde sus diferentes formas de colaboración y conflicto" [10].

Sanders y Stappers al referirse al co-diseño identifica la aplicación colectiva de nuevos tipos de técnicas creativas

que generan participación en el proceso de diseño. Con lo que el co-diseño se convierte en "la creatividad colectiva aplicada a un proceso, en donde grupos de personas, sin un entrenamiento previo en diseño, trabajan juntas en el desarrollo de un proceso de diseño" [15]. En este sentido las personas que se comprometen en el proceso asumen el rol de co-diseñadores y los profesionales se ubican en el rol de facilitadores del proceso. El proceso de co-diseño comprende varias fases, como: el co-descubrimiento, la co-ideación y la co-implementación [10]. En cada fase interviene un enfoque, métodos, técnicas y herramientas acordes con el nivel de percepción e interés del grupo de participantes. Estas fases se integraron al desarrollo del caso de estudio tanto en el taller de diseño participativo como en el proceso de co-diseño con la comunidad.

En este sentido sería posible considerar que los procesos de participación en el ámbito del diseño son una respuesta a los movimientos de cambio social y económico que se han dado tanto en la década de los 60's y 70's, como actualmente. El diseño participativo sentó las bases para esta práctica dentro de la disciplina y el co-diseño es la interpretación de esta filosofía de acuerdo a los momentos de cambio actuales. En este sentido es importante considerar la interpretación y aplicación del co-diseño en relación a los medios de comunicación y a la conectividad que estos generan.

Para completar las bases teóricas de esta investigación, es importante mencionar algunos conceptos de la educación popular que permitieron implementar un proceso participativo comunitario enfocado en revitalizar los conocimientos ancestrales. Los conceptos desarrollados por el educador brasileño Paulo Freire en *La Pedagogía del Oprimido* [5] guiaron la experiencia de campo, promoviendo el empoderamiento de los participantes hacia el desarrollo de su propio proceso creativo. El primer concepto aplicado fue el de "sujetos dialógicos" utilizado para referirse a los participantes. Para Freire los "sujetos dialógicos son personas críticas que reconocen el poder de hacer, de crear y de transformar. Esta característica esta presente en toda la humanidad a pesar que en algunas culturas se ha visto disminuida" [5]. El autor plantea la acción y reflexión como una forma de acercarse al mundo, generando diálogos entre sujetos dialógicos que se basen en la igualdad, la superación, en reconocer la contribución de los otros y en que la pronunciación del mundo pueda hacerse desde las palabras de todos los sujetos.

El segundo concepto habla sobre reconocer los niveles de percepción de los participantes en relación a sí mismos y al mundo en el que se encuentran. Freire desarrolla una metodología enfocada en la educación desde una postura diferente del educador e investigador. "Esta diferencia empieza por la pregunta: ¿qué hace el educador? y ¿entorno a qué va a dialogar con los sujetos? Es decir cual será el contenido programático de la educación"[5]. Sobre lo que el autor comenta: "para responder esta pregunta es necesario el acercamiento al pueblo para conocer y dialogar sobre la objetividad en la que se encuentran y la conciencia que de

esta objetividad están teniendo. Conocer los varios niveles de percepción que tengan de sí mismos y del mundo en el que y con el que se encuentran" [5]. Por lo tanto el contenido del programa debe respetar la visión particular del mundo que tenga o esté teniendo el pueblo.

Es importante mencionar que dentro de este modelo el pueblo y el educador/investigador son sujetos que se encuentran en el mismo nivel de colaboración y diálogo, en el que los dos plantean su pensamiento, los niveles de percepción sobre la realidad y la visión del mundo en la que se encuentra.

El tercer concepto es el "tema generador", este fue un elemento estratégico utilizado en la metodología para esta investigación. Para Freire el tema generador tiene que ver con las vivencias más profundas, y lo plantea desde la perspectiva de las situaciones límites. Basándose en el profesor Álvaro Viera Pinto quien menciona que las situaciones límites no son "el entorno infranqueable en donde terminan las posibilidades, sino el margen real en donde empiezan las posibilidades" [5].

Para el historiador ecuatoriano Fernando Moncayo todo tema generador, por más elemental que parezca puede suscitar un análisis crítico y objetivar nuestra percepción de la realidad. De esta manera los "temas generadores deben ser temas que nos remitan a nuestra vida, a nuestra cultura, a nuestra historia. Estos temas generadores pueden establecerse según los recursos humanos y los recursos naturales del medio, según el calendario agrícola, el calendario festivo, los intereses de los jóvenes, las actividades de la vida cotidiana. Estos temas generadores se encuentran en el diálogo con el pueblo o con el grupo de trabajo y en el interés por desarrollar un tema en común" [12].

Desde esta perspectiva da la impresión que los fundamentos del diseño participativo [16] tienen una relación filosófica con los planteamientos de la educación popular [5]. Sin duda estas posturas siguen una línea de pensamiento que favorece la creación de nodos de colaboración. Estas acciones se vuelven cada vez mas necesarias en momentos de cambio global en los que la crisis económica y las manifestaciones ciudadanas buscan alternativas para mejorar las condiciones sociales y económicas mundiales. Para el diseñador Ezio Manzini esta postura se plantea como "la actividad de diseño que se ocupa de los problemas que no han sido resueltos por el estado o por la empresa privada. Generalmente las personas involucradas en estos planteamientos no tienen la posibilidad de ser escuchados. De aquí surge la naturaleza ética del diseño social"[10].

Además de las referencias teóricas que fueron un punto de partida en la investigación, también se incluyó el análisis de experiencias de diseño participativo que fueron seleccionados por: su ubicación geográfica; por la adaptación de herramientas tecnológicas y por las estrategias desarrolladas para incluir a un grupo diverso de participantes. En este artículo se describen los proyectos mas representativos. La tesis de doctorado presentada por Chiara Del Gaudio *Design Participativo e Inovação Social: a influencia dos factores*

contextuais, tesis presentada en el programa de pos graduación en diseño de Universidad Católica de Rio. Esta investigación fue una de la referencias importantes para observar la implementación de métodos de diseño participativo en el contexto latinoamericano. En su metodología se reconocieron las potencialidades de la acción de diseñar en contextos sociales frágiles, de conflicto o marginalizados para promover y potenciar procesos locales de innovación social a través de experiencias participativas y estrategias de diseño.

El programa Co-design civic media group, es un proyecto de investigación del MIT enfocado en diseñar herramientas que permitan amplificar las voces de las comunidades. Para esta investigación se adaptó la idea de reconocer las voces que a menudo están excluidas de la esfera pública, para conectarlas con nuevas audiencias. Así como la creación de sistemas que permitan aumentar la participación y fomentar la inclusión. Dentro de la metodología se considero importante enfocar el diseño participativo desde las historias de vida, porque mientras mas personas conozcan su historia serán capaces de transmitir y compartir el valor de su cultura.

La investigación colaborativa Narri es un proyecto creado por las diseñadores Petra Ahde, Kirsikka Vaajakallio, Young-Ae Hahn, Sanna Lavta-Ranta de Finlandia con el apoyo de la Universidad de Arte y Diseño de Helsinki y el Instituto de Tecnología de Illinois. Las autoras utilizan el juego como estructura de interpretación, para conducir sesiones similares en diferentes contextos. En esta investigación se implementó el diseño de juegos como una herramienta para que los participantes puedan crear sus historias y compartirlas con el grupo. Esto facilitó el intercambio de conocimientos entre los participantes y facilitadores. Desarrollar juegos como parte de la metodología es una forma atractiva para ser utilizada por personas con diferentes conocimientos, habilidades e intereses y a su vez crea una estructura que puede ser fácilmente replicada en diferentes contextos.

La metodología que se presenta a continuación se implementó en base a conceptos de diseño participativo y educación popular, así como modelos de co-diseño y diseño participativo. Como resultado se desarrolló un proceso de participación que revitalizó los conocimientos ancestrales en el pueblo maya de X Yatil, Estado de Quintana Roo, México. Y facilitó la creación de redes de colaboración entorno a la transmisión de estos conocimientos y el co-diseño de un juego comunitario basado en el uso de plantas locales. Desde esta perspectiva se considera al diseño participativo como un proceso de pensamiento creativo que promueve innovaciones en el ámbito social por su capacidad de empoderar a los participantes para fortalecer procesos locales.

MÉTODO

El proceso de diseño participativo que se describe a continuación se desarrolló entre agosto y diciembre del 2015. A través de una estancia de investigación entre el programa de maestría en diseño industrial de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y la Universidad Intercul-

tural Maya de Quintana Roo (UIMQroo). Para identificar el estudio de caso, se realizaron varias visitas guiadas por profesores de la UIMQroo de las áreas de agroecología, vinculación comunitaria y educación intercultural. Los datos recopilados en estas visitas se complementaron con entrevistas a expertos y un grupo focal con estudiantes de la UIMQroo.

El equipo de investigación formado por Brendon J. Gross y Ana Lucía Garcés definió el pueblo Maya de X Yatil, Municipio de Felipe Carrillo Puerto, Estado de Quintana Roo al sur de México, como el lugar para el estudio de caso. Esta decisión se tomó dada la accesibilidad de los dirigentes para empezar un diálogo entorno a la propuesta de revitalizar los conocimientos tradicionales a través de métodos de diseño participativo. Así como por la colaboración de Don Juan Witzil Cima, quien fue el punto de partida para crear una relación de confianza con la comunidad. Con su apoyo se realizó el acercamiento a varias familias del pueblo, se identificaron espacios ya establecidos como la Iglesia Maya y se definió la Telesecundaria para iniciar el taller de diseño participativo. Además se presentó la propuesta al grupo de Dignatarios Mayas, con quienes se discutió la necesidad de crear un proceso participativo para preservar y transmitir la cultura y la lengua maya para las futuras generaciones.

Para empezar el proceso participativo se establecieron las necesidades con la comunidad en función de mantener, usar y difundir sus conocimientos ancestrales. Estas necesidades se plantearon a través de los siguientes objetivos: revitalizar los conocimientos tradicionales por medio del diálogo intergeneracional; desarrollar vínculos de confianza con los jóvenes y con la comunidad a partir de la toma de decisiones y la participación en un entorno creativo; integrar la investigación a una estructura propia de la comunidad para no generar nuevos espacios.

Diferentes estrategias se utilizaron para involucrar a la comunidad de X Yatil en un proceso participativo, como: una serie de encuentros con el grupo de mujeres en la Casa Ejidal, conversaciones informales con adultos y adultos ma-



Figura1. Ubicación del pueblo maya de X-Yatil, Estado de Quintana Roo, México.

yores en la Iglesia Maya y un taller de diseño participativo con jóvenes en la secundaria de la localidad. A continuación se describen las estrategias desarrolladas para fomentar un ambiente de participación en la comunidad. Dando principal énfasis a la conceptualización y organización del taller de diseño participativo (TDP) y al proceso de co-diseño que se desarrollo para la creación del juego comunitario. Para reseñar las estrategias cabe mencionar que el tema generador del proceso participativo fue *"comida y plantas medicinales del pueblo de X Yatil"*, este tema fue seleccionado de acuerdo al interés del grupo de jóvenes del TDP. A partir de este tema los encuentros con el grupo de mujeres y las conversaciones informales con adultos y adultas mayores se enfocaron en profundizar estos conocimientos para promover su interés entre los jóvenes de la comunidad.

Encuentros con mujeres en la Casa Ejidal

Los encuentros con las mujeres en la Casa Ejidal se realizaron durante los meses de octubre, noviembre y diciembre del 2015. La difusión e invitación se realizó por medio de un altavoz y por invitaciones puerta a puerta. El dialogo en estos encuentros semanales giro entorno a los usos de las plantas tradicionales en alimentos y medicinas. Se intercambiaron y prepararon recetas de cocina y se encontraron nuevas recetas para los productos que se cultivan X Yatil. Los encuentros con el grupo de mujeres se desarrollaron de forma paralela al TDP realizado en la Telesecundaria. Por lo que estas conversaciones fueron una retroalimentación para

[1] Brendon J. Gross. Educador en estudios medio ambientales. Su pasión por la enseñanza le ha llevado a trabajar en escuelas de diferentes países, aprendiendo su idioma y culturas. Cuenta con aproximadamente 10 años implementando programas de educación en Chicago, México, y Ecuador con jóvenes y adultos. Sus estudios en educación le han permitido desarrollar metodologías para involucrar a jóvenes y adultos en aprender sobre su cultura y entorno en inglés y español. www.jugandomuuch.com

Ana Lucía Garcés. Maestra en diseño industrial y diseñadora gráfica. Su experiencia relaciona el diseño gráfico, editorial y de servicios con el desarrollo de proyectos comunitarios. Ha aplicado estos conocimientos en programas educativos, sociales y culturales desde hace 10 años, trabajando con jóvenes, niños y adultos de Ecuador y México. Investiga herramientas de diseño participativo para crear proyectos y desarrollar materiales en conjunto con comunidades. www.jugandomuuch.com

[2] De acuerdo con la Ley de derechos, cultural, organización indígena del estado de Quintana Roo, Dignatario Mayfa: Son los indígenas que tienen cargo y representación, en un centro ceremonial de acuerdo a sus usos, costumbres y tradiciones. Recuperado el 25 de enero 2017 de <http://www.iadb.org/research/legislacionindigena/leyn/docs/Mex-Mex-Quintana-Roo-Ley-Derechos-Cultura-Organizacion-Indigena-.doc>.

el TDP y viceversa. Entre estos dos grupos se generó una red de colaboración por medio de los facilitadores.

Conversaciones informales e investigación etnográfica

La investigación sobre usos de plantas tradicionales fue parte de la investigación *Preservar los usos de plantas tradicionales en Canáan y X Yatil*, realizada por Bredon J. Gross como parte de la beca para profesores extranjeros del Ministerio de Relaciones Exteriores de México. Esta investigación se basó en observaciones, entrevistas y visitas a las milpas, para conocer sobre los usos de plantas. Se entrevistaron a adultos del pueblo en la Iglesia Maya y a sabios reconocidos por el manejo de plantas medicinales, como: Don Juan Witzil Cima. Durante la investigación se identificaron y recolectaron las plantas significativas para la comunidad de acuerdo a su uso cotidiano en comida, medicina, ceremonia y construcción. Esta clasificación permitió organizar la información para el co-diseño del juego comunitario sobre plantas locales.

Taller de diseño participativo (TDP)

En la Telesecundaria Anselmo Tamay se formó un grupo de estudiantes con quienes se realizaron ocho sesiones del taller de diseño participativo (TDP). Para permitir la participación del grupo de jóvenes tanto los Dignatarios Mayas como los directores de la institución educativa acordaron presentar la propuesta de los talleres como una actividad optativa para el grupo de octavo grado. Para empezar el taller se presentó a los directores un cronograma de actividades de octubre a noviembre del 2015. Estas actividades se realizaron en la sala de uso múltiple y en espacios al aire libre de la institución.

El primer acercamiento para empezar el taller de diseño participativo (TDP) fue la invitación a los estudiantes de octavo grado de la Telesecundaria Anselmo Tamay. En esta primera reunión se socializó el objetivo de revitalizar los conocimientos ancestrales por medio de un proceso de diseño participativo; se relataron las historias de vida de los facilitadores Brendon J. Gross y Ana Lucía Garcés; se respondieron preguntas sobre las capacidades del diseño y se observaron ejemplos de diseño en su comunidad.

Para lograr un ambiente de participación dentro de un espacio normalizado como la escuela, se empezó por presentar una convocatoria abierta y voluntaria. De esta convocatoria se formó un grupo mixto de 15 participantes entre 14 y 16

años. Además se crearon acuerdos de forma colectiva para facilitar un buen ambiente de trabajo. Uno de estos acuerdos fue realizar una reunión semanal de 3 horas durante 8 semanas en la sala de uso múltiple de la telesecundaria.

Una de las actividades centrales del TDP que fomento la creación de un ambiente de participación y compromiso, fue la discusión y elección del "tema generador". Para dinamizar esta discusión se utilizó la frase "sí para mí, no para los demás". Esta premisa consiste en respetar mi opinión aunque no sea lo que todos quieren. Y respetar lo que quieran los demás aunque no sea lo que yo busco. Con esta idea cada participante planteó su tema de interés, se formaron grupos a partir de la relación entre las propuestas. El tema generador elegido fue "*Comida y plantas medicinales de X Yatil*", con esto se creó la posibilidad de hablar de la cultura del pueblo desde el interés común de los participantes del TDP.

En la conceptualización del TDP se integraron varias referencias como: el libro *Participatory Design Theory and Technics* de Henry Sanoff [16]; *Design, When Everybody Designs* de Ezio Manzini [10]; *Articles from Maketools*. com de Liz Sanders [14]; *Design participativo e Inovacao Social* de Chiara del Gaudio [4]; *La Pedagogía del Oprimido* de Paulo Freire [5]; *Elementos de la fiesta popular en Ecuador para la educación* de by Fernando Moncayo [12]; *Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming* de Ellen Lupton [8]; la página web *Community planning Project* editada por Nick Wates. La conceptualización del TDP también se enriqueció con métodos de investigación acción participativa, educación popular y experiencias de organizaciones locales.

La característica metodológica del TDP, fue la integración de métodos basados en las referencias antes descritas. La flexibilidad de la guía de actividades permitió considerar el nivel de participación, compromiso y evaluar los resultados parciales de cada sesión para integrarlos en la siguiente sesión. Las ocho sesiones se dividieron en dos etapas: La primera enfocada en las actividades rompe hielo y la segunda en las actividades centrales que responden al desarrollo de un laboratorio en donde se integran habilidades de participación, investigación y diseño.

Las actividades centrales detalladas en la Figura 2. representan el proceso de definición del problema y generación de ideas en el proceso de diseño participativo.

En cada una de las actividades se describe el concepto que aborda dentro del marco general de la investigación y los resultados parciales que se obtienen.

En la definición del problema o co-descubrimiento se aplicó el mapeo comunitario con el objetivo de conocer como los jóvenes se ven a sí mismos dentro de su comunidad. Esto se logró identificando sus recorridos diarios, así como los lugares que son importantes y reconociendo los elementos que son importantes y consideran parte de su cultura. En la segunda sesión tomando como punto de partida la pregunta ¿qué conozco sobre mi pueblo? y ¿cómo lo comparto?. Se generó un mapa conceptual que permitió

[3] Investigación "*Preservar los usos de plantas tradicionales en Canáan y X-Yatil*" realizada dentro del programa para profesores extranjeros del Ministerio de Relaciones Exteriores de México. 2015

[4] Las escuelas Telesecundarias en México, son un programa educativo que promueve la educación a distancia a través del uso de tecnologías digitales. Este programa sigue un modelo de educación unificado, que no integra la diversidad cultural. En múltiples Telesecundarias indígenas, la colaboración entre la comunidad y los maestros ha permitido organizar actividades limitadas para cubrir las necesidades de mantener y difundir cultura local. (Mantilla, 2018: 166-169).

	OBJETIVO	CONCEPTOS	RESULTADOS
1 MAPEANDO LA COMUNIDAD	Conocer como los jóvenes se ven a sí mismos dentro de su comunidad, identificando sus recorridos diarios, los lugares importantes que frecuentan y los conocimientos que reconocen como parte de su cultura.	Construcción de conocimiento comunitario; Aprendizaje del conocimientos local y popular.	Diseño colectivo de un mapa del pueblo en donde se ubicó la información importante para los participantes. Se identificaron temas de interés entorno a su cultura.
2 MAPA CONCEPTUAL	¿Qué conozco sobre mi pueblo? ¿Cómo lo compartí? Describir la relación entre los conocimientos de los adultos mayores, adultos y jóvenes y su forma de transmisión.	Reflexión crítica; Aplicación de herramientas visuales.	Mapa conceptual de los elementos que se identifican como conocimientos de los adultos mayores, adultos y jóvenes.
3 TEMA GENERADOR	Si para mí no para los demás Elegir el tema generador.	Tema generador; Situación límite; Toma de decisiones.	Selección del tema "Comida y plantas tradicionales de X'Yáil.
4 COMPROMISOS DE TRABAJO	Definir los compromisos entre los participantes y los facilitadores para el Taller de diseño participativo.	Individuos y grupos dialogan y plantean iniciativas.	Facilitador en el mismo nivel de colaboración y diálogo.
5 SECUENCIAS IMÁGENES/VIDEOS CORTOS	Vincular los conocimientos de las familias a través de secuencias fotográficas y videos cortos que representan las actividades cotidianas de preparación de alimentos, desarrollo de técnicas y preparación de ceremonias.	Transmisión de haberes y saberes; Construcción y divulgación de conceptos a través de la tecnología.	Participación de varias familias en el registro de estas imágenes. Observación y lectura de imágenes dentro del TDP, compartir los conocimientos de los participantes sobre el tema. Creación de tarjetas individuales con el registro de las recetas y técnicas.
6 BRAINSTORMING VISUAL	Representar objetos cotidianos a través de signos. Desarrollar la capacidad de síntesis visual y expresión gráfica.	Transferencia de conocimientos del diseño a los participantes; Creaciones y manifestaciones simbólicas.	Un mural formado por 80 signos de objetos cotidianos con su nombre en maya y español. Cada participante seleccionó una imagen y la reprodujo con estencil usando el concepto gráfico de fondo y figura.
7 DISEÑANDO UNA LOTERÍA	Diseñar una lotería en español y maya basada en elementos que se utilizan cotidianamente, retomar el resultado del ejercicio de brainstorming visual.	Transferencia de conocimientos del diseño a los participantes; Tácticas de diseño participativo; Aplicación de herramientas visuales.	54 tarjetas con la representación de objetos cotidianos con su nombre en maya y español. Re creación del juego popular de lotería mexicana.
8 CREAR CUENTOS A TRAVÉS DE INVESTIGACIÓN	A partir de una receta de cocina tradicional se investigó en el pueblo su preparación, las épocas de siembra y cosecha de los alimentos, los utensilios que se utilizan, las ceremonias en las que se ofrece esta comida y las leyendas tradicionales.	Revitalización de los saberes y haberes; Transmisión intergeneracional de los conocimientos; Construcción de los conocimientos en comunidad.	Desarrollo de tres cuentos a partir de la preparación de recetas tradicionales. Narración y presentación de posters que se compartieron con todo el grupo.

Figura 2. Esquema de las actividades centrales Taller de diseño participativo TDP.

describir las relaciones entre los conocimientos de los adultos mayores, adultos y jóvenes y su forma de transmitirlos.

En el proceso para la generación de ideas o co-ideación se exploró en las capacidades de expresión gráfica e investigación de los participantes. Para esto se utilizaron métodos de investigación que resulten en formas gráficas de expresión como mapeos, bocetos, diagramas de relación, mapas mentales, brainstorming visual para generar ideas sobre el tema de interés. Las actividades que se generaron fueron: la secuencia de imágenes enfocada en vincular los conocimientos de las familias a través de secuencias fotográficas y videos cortos que representan las actividades cotidianas de la preparación de alimentos, desarrollo de técnicas y preparación de ceremonias. Brainstorming visual utilizado para representar objetos cotidianos a través de signos para desarrollar la capacidad de síntesis visual y se integró el uso de la lengua Maya. De esta manera se creó un mural de signos sobre objetos cotidianos de la comunidad en Maya y Español. El diseño de un juego de lotería fue una actividad que resultó del proceso de diseño en sí mismo. A partir de los signos desarrollados se reinterpretó el juego popular de la lotería mexicana adaptando sus contenidos a los objetos cotidianos de la comunidad. Finalmente en esta etapa de

generación de ideas se desarrolló un juego alrededor de la comunidad en donde los jóvenes debían buscar pistas e investigar sobre diferentes recetas de cocina.

El trabajo continuo desarrollado durante esta etapa del taller fortaleció la confianza en el proceso de diseño participativo. Durante este tiempo los jóvenes identificaron sus propios intereses, empezaron a proponer y a tomar decisiones. Las actividades generaron investigaciones que profundizaron en los conocimientos ancestrales integrando los conocimientos de la comunidad y, presentándolos a través de juegos y narraciones creados por los participantes.

Como resultado de este proceso los participantes se involucraron en crear un proyecto colectivo que les permitió compartir con su comunidad los conocimientos aprendidos sobre su tema de interés. Cabe mencionar que a lo largo del TDP los facilitadores recibieron de forma paralela la retroalimentación de los adultos mayores y del grupo de mujeres en base a los resultados parciales de cada sesión.

Co-diseño a partir de conocimientos ancestrales

El juego que se describe a continuación fue el resultado final del proceso de diseño participativo. El mismo que integró las habilidades desarrolladas durante 8 sesiones con

el grupo de jóvenes, los usos de plantas locales definidos a través la investigación etnográfica y el proceso participativo con los adultos mayores y las mujeres de la comunidad.

Para desarrollar este juego comunitario se co-diseñaron dos materiales: tarjetas individuales con la representación y uso de cada planta y 15 pistas de lotería para generar el juego. La figura 3. Es un ejemplo de las 28 tarjetas que se crearon para representar las plantas tradicionales mas representativas para la comunidad y registrar sus usos para comida, medicina, ceremonia y construcción. Cada tarjeta incluye la representación gráfica de las plantas, su nombre en lengua Maya y Español y cuatro iconos que identifican los usos antes descritos. En la figura 4. se representa la parte posterior de cada tarjeta con cuatro recuadros destinados para registrar los usos de cada planta. Las tarjetas se complementan con 15 pistas de lotería que corresponden a la figura 5. con la representaciones gráfica aleatoria de las 28 plantas, además de su nombre en maya y español.

El proceso para co-diseñar este juego adaptó la actividad número 7. *diseñar una lotería* desarrollada durante el TDP. Esta fue la base para reinterpretar el juego popular de la lotería mexicana utilizando los conocimientos de la comunidad. Para empezar el co-diseño de este juego los participantes del TDP validaron una lista de 28 plantas, por medio de una encuesta para reconocer los conocimientos previos sobre los uso de plantas locales. Posterior a este primer reconocimiento, los jóvenes representaron gráficamente las plantas utilizando diferentes materiales de arte. Las referencia para estas representaciones fueron fotografías y muestras de algunas plantas. Además se co-diseñaron cuatro iconos, para registrar los usos de comida, medicina, ceremonia y construcción, que tuvieran relación con su entorno.

La integración de la lengua Maya en este juego resulto de la necesidad de los adultos mayores y profesores por crear un material que revitalizara la lengua dentro de la comunidad. Los nombres de las plantas en maya se validaron con el profesor de lengua maya Hilario Poot de la UIMQRoo. El equipo de investigación estuvo a cargo de digitalizar y reproducir el material para la etapa de co-implementación.

A diferencia de la *lotería mexicana*, este juego se completa al escribir al reverso de las tarjetas los usos de las plantas para comida, medicina, ceremonia y construcción. Los jóvenes son los encargados de entrevistar a sus familiares utilizando las 28 tarjetas antes de jugar, esta acción permite que se integren los conocimientos de las abuelas que en su mayoría solo hablan Maya. De esta manera se crea un proceso de aprendizaje que involucra conversar con los abuelos, escribir sus conocimientos sobre plantas y leerlos para jugar. La dinámica del juego se describe a continuación a través de la co-implementación que se realizó con varias familias de la comunidad y en espacios públicos.



Figura 3. Parte frontal de la tarjeta. Juego comunitario sobre usos de plantas tradicionales del pueblo Maya de X-Yatil.



Figura 4. Parte porteros de la tarjeta. Juego comunitario sobre usos de plantas tradicionales del pueblo Maya de X-Yatil.



Figura 5. Pista del juego comunitario sobre usos de plantas tradicionales del pueblo Maya de X-Yatil.

[5] La lotería mexicana es un juego de azar similar al bingo que utiliza imágenes en lugar de números. Esta formada por 54 tarjetas con iconos representativos de la cultura mexicana cada uno con su nombre y número. Al reverso de cada tarjeta contiene una adivinanza o leyenda que la describe. Para jugar, cada jugador tiene por los menos una pista con imágenes aleatorias en una cuadrícula de 4 x 4.

Co-implementación del juego comunitario

La co-implementación del juego comunitario se dió en varios espacios del pueblo, con la participación de niños, jóvenes del TDP y el grupo de mujeres con sus familias. La figura 6. *Esquema de la dinámica de co-implementación del juego comunitario* describe la secuencia empleada



Figura 6. Esquema de la dinámica de co-implementación del juego comunitario.

Los pasos presentados en la figura 6. describen la dinámica del juego realizada con cinco familias de la comunidad. Un ejemplo de estas experiencias de co-implementación se dió en la casa de una de las mujeres que participo de los encuentros en la Casa Ejidal. En esta familia dos participantes del TDP registraron los usos de las plantas hablando con las abuelas en lengua Maya y apuntándolos en Español. El grupo completó los usos de 28 plantas y empezaron a jugar, los jugadores tuvieron entre 5 y 60 años de edad. La familia jugó aproximadamente una hora y media, al inicio los facilitadores guiaron el juego y después fue un integrante de la familia quien lo dirigió. La intención de estas sesiones de co-implementación del juego fue que cada una de las familias participantes se sintiera segura de usar el juego y de repetirlo en diferentes ocasiones. Además se incentivó a las familias para que después de terminado el juego incluyeran otras plantas y usos para que el juego sea un proceso abierto

sobre el que se pueda incluir más información. Al finalizar el juego, la familia eligió a un responsable, quien tendría el compromiso de guardar y conservar el material para ser utilizado en otras ocasiones.

En las sesiones de co-implementación se entregó a las familias un juego completo con 28 tarjetas y pistas, cada familia personalizó su juego con sus conocimientos sobre los usos de las plantas. Los conocimientos registrados se mantuvieron con las familias y se compartieron con otros niños y jóvenes de la comunidad en las sesiones organizadas en las instituciones educativas y en espacios públicos como la Casa Ejidal y la Iglesia Maya. De esta manera el objetivo de la investigación se centró en el proceso de diseño participativo y en el desarrollo de una herramienta para que la comunidad registrara y difundiera sus conocimientos, mas no en recopilar de la información sobre los usos de las plantas locales. Con esto se protege la integridad de los saberes que se compartieron durante el proceso.

LIMITACIONES EN EL PROCESO DP

A continuación se describen las limitaciones encontradas en diferentes etapas del taller de diseño participativo, así como en el proceso de participación con la comunidad.

Uno de los obstáculos que se presentó durante el estudio de caso fue desarrollar el taller de diseño participativo dentro de la telesecundaria. Debido a que la estructura de las escuelas formales no siempre promueve que los jóvenes hagan preguntas a los adultos y adultos mayores con el fin de profundizar en su propia cultura. En la telesecundaria en donde se realizó el TDP se observó que la mayoría de los maestros no hablan la lengua maya y viven fuera del pueblo. En este sentido la escuela se convierte en un espacio separado de la vida comunitaria, en donde la comunicación intergeneracional es escasa y son pocas las acciones para recrear las tradiciones locales en el ambiente educativo.

El trabajo realizado dentro de la telesecundaria fue interesante en varios aspectos como: encontrar un espacio en donde los jóvenes ya están reunidos, observar el interés de los profesores por ofrecer nuevas actividades y conocer el interés de los jóvenes por su cultura. Sin embargo se considera que este no es el ambiente ideal para desarrollar estos talleres, porque la comunicación en el aula genera un diálogo unilateral que provoca una falta de interés y poca participación por parte de los alumnos. Este fue uno de los mayores obstáculos dentro del proceso de diseño participativo, porque en cada una de las sesiones del taller fue necesario crear el ambiente para generar una dinámica en donde los participantes se sintieran cómodos para expresarse y proponer sus ideas. Esto se consiguió siguiendo una metodología que promoviera la toma de decisiones y la participación. Un punto clave para crear este ambiente de trabajo, fue que los participantes eligieran su tema generador y se empoderaran de su proceso creativo.

Por otra parte, la dificultad en el proceso de participación con las mujeres fue la fluctuante participación en las reu-

niones. El grupo de mujeres tuvo algunos inconvenientes en cohesionarse por la variedad de responsabilidades de las participantes y la falta de tiempo para destinarlo al taller. Finalmente fueron cuatro familias las que se involucraron durante todo el proceso, con quienes se desarrollaron varias sesiones y se co-implemento el juego comunitario.

La participación de los adultos y adultos mayores tuvo la dificultad de reunir en un espacio a varias familias para hablar sobre sus conocimientos. Se planificaron dos reuniones en la Casa Ejidal e Iglesia Maya, a las que no llegaron participantes. A partir de esta experiencia se decidió empezar con entrevistas a personas dentro de sus actividades cotidianas, sin tratar de generar un nuevo espacio de reunión que probablemente interrumpía con su ritmo de vida.

DISCUSIÓN

Redes en torno a la transmisión de conocimientos tradicionales

Con el estudio de caso fue posible crear una red en torno a la transmisión de conocimientos tradicionales. A partir del tema comida tradicional y plantas locales, establecido por la comunidad se vincularon niños, jóvenes, adultos y adultos mayores en investigar, registrar y jugar en base a este tema. En este sentido se ve al diseño como un facilitador de redes creativas, que parte del consenso y del diálogo para identificar soluciones con la comunidad.

Durante la investigación se observó un distanciamiento de los jóvenes hacia su cultura, ocasionado por varias razones: la forma en la que se valora la cultura desde el modelo educativo, las repetidas actividades enfocadas en ciertos rasgos culturales y el uso de tecnologías de la información. Como resultado del TDP, los jóvenes se vincularon a la comunidad utilizando una propuesta creativa, que promovió la necesidad de abrir espacios para un diálogo directo entre adultos, jóvenes y niños en espacios como la escuela, la Iglesia Maya, la Casa Ejidal y principalmente en los hogares. De esta manera se observa que uno de los resultados de esta investigación fue la creación de una red para fomentar la participación y mantener los conocimientos ancestrales en la comunidad.

Es importante reconocer que los jóvenes en este pueblo son una generación escolarizada y bilingüe. Lo que permitió integrar los conocimientos a sistemas escritos. Sin embargo este es un escenario privilegiado en relación a otros pueblos indígenas, en donde sería necesario adaptar esta metodología.

Uso y revitalización de la lengua maya

Los conocimientos tradicionales en los pueblos indígenas se transmiten principalmente por medio de la tradición oral. Para María Luz Chapela las culturas se construyen como un tejido de manifestaciones simbólicas que crean significados y se configuran a través del lenguaje [2]. Para el pueblo indígena de X Yatil y los pueblos del municipio de Felipe Carrillo Puerto, Estado de Quintana Roo, México la lengua utilizada es el maya sin ninguna variante lingüística.

A partir de la investigación de campo se observó que dentro de las familias y en las ceremonias se mantiene la lengua Maya. Sin embargo en el ámbito educativo el material didáctico es limitado. Esto se debe a que aún hay pocos profesionales indígenas capacitados para hacerse cargo de la implementación de una educación bilingüe.

En este sentido uno de los aspectos importantes para esta investigación fue la revitalización de la lengua Maya, la integración de este elemento se dio por recomendación de los Dignatarios Mayas. De esta manera el juego se convirtió en una herramienta de apoyo para los sistemas de lecto-escritura Maya en la escuela, colegio y dentro de las familias. Entorno a este tema surgen varios puntos por investigar como la adaptación de la metodología para comunidades monolingües. En este escenario el uso de la imagen a través de tecnología digital, sería una importante herramienta de comunicación, para esta labor es importante considerar el aporte interdisciplinario de diseñadores, educadores, lingüistas y programadores.

Diseño de juegos para el aprendizaje

El juego es una manifestación de entusiasmo y arrebato que nos permite probarnos a nosotros mismos dentro de ciertos límites de tiempo, espacio y sentido [3]. También es una actividad con la que se desarrollan la sensibilidad, la creatividad y la expresividad. El juego en el ambiente escolar es la posibilidad de plantear vínculos con los participantes desde el diálogo entre iguales reconociendo el valor del otro, de sus experiencias y de sus historias de vida.

En el proceso de diseño participativo con el pueblo Maya de X Yatil, el juego fue una táctica para promover la participación y la curiosidad. Utilizar el juego popular de la lotería y recrearlo en base al uso de plantas locales, facilitó el uso y apropiación de esta herramienta por parte de las familias. De esta manera se reconoce la importancia de los juegos populares como una fuente de investigación amplia, para recrearlos en base a los intereses de las nuevas generaciones.

En esta investigación se considera el co-diseño de juegos comunitarios basados en juegos populares como una posibilidad para vincular el diseño, la cultura y la educación popular. En este sentido se toma en cuenta la amplia trayectoria del diseño de juegos dentro de las metodologías de diseño participativo, por permitir la creación de nuevas categorías y perspectivas para que los participantes puedan crear sus historias y contarlas. El diseño de juegos en comunidad es una forma atractiva y divertida para ser utilizada por personas con diferentes conocimientos, habilidades e intereses.

La importancia de reconocer una educación comunal

Para describir el estudio de caso realizado en el pueblo de X Yatil se retoma el término *educación comunal* propuesto por Jaime Martínez Luna. Sobre lo que comenta "la educación

[6] INALI. (2008). Catálogo de lenguas Indígenas. enero 2017, de INALI Sitio web: <http://www.inali.gob.mx/clin-inali/http://www.inali.gob.mx/clin-inali/>

comunal es la que resuelve necesidades, no es una educación para el estudiante, es una educación que realizan todos, con base en proyectos definidos por todos, y que con ello, logra una verdadera integración entre escuela y comunidad".

En relación a la experiencia de investigación, en el TDP y en el trabajo con la comunidad, se observó como a partir de un tema propuesto por los jóvenes se generaron redes al interior de la comunidad. El interés por la comida y plantas medicinales, fue el detonante para que adultos y abuelos contribuyeran con sus conocimientos al aprendizaje de los niños y jóvenes. Este es un ejemplo de la educación comunal a la que Martínez hace referencia.

Al igual que el concepto de *educación comunal*, se encuentra el concepto de *educación popular* planteado por Paulo Freire [5]. Para Freire la educación popular es la forma de trabajar en base a los intereses de la comunidad. Considerando que desde esta acción las comunidades pueden apropiarse de su propio aprendizaje. Por lo tanto los conceptos de educación comunal y de educación popular son dos modelos que se consideran importantes en esta investigación para implementar un proceso de diseño participativo en comunidades urbanas y rurales.

ALCANCES Y REFLEXIONES A FUTURO

La relevancia de este estudio se encuentra en el ámbito del diseño participativo vinculado a la educación intercultural. Su énfasis en mantener, usar y revitalizar los conocimientos tradicionales en pueblos indígenas fue una aproximación a las posibilidades que el diseño participativo puede generar en relación a la educación y a la cultura. Por lo que este trabajo marca una pauta para que futuras investigaciones profundicen los vínculos entre estas disciplinas.

El alcance de la investigación se plantea a través de la implementación y adaptación del proceso descrito a lo largo de este artículo. Por ejemplo, un reto importante sería adaptar la metodología al trabajo en comunidades monolingües, en donde el uso de la imagen podría ser una importante herramienta de comunicación. Además profundizar en el uso de tecnología digital sería importante para desarrollar una metodología para personas que no son lecto-escritoras. Por lo tanto desarrollar una metodología de diseño participativo incluyente que considere las condiciones educativas, sociales y culturales de cada comunidad sería una importante continuación para este estudio.

A partir de esta experiencia se considera que el proceso de diseño participativo puede crear varias posibilidades si se plantea como un facilitador para revitalizar las lenguas indígenas. Una de las estrategias para crear estos espacios de encuentro entre niños, jóvenes, adultos y abuelos son los juegos populares. Por lo que el co-diseño puede encontrar en la recreación de estos juegos una posibilidad para vincular el ámbito del diseño, la cultura y la educación, desde la recreación, el arte.

Finalmente se consideran algunos puntos para potenciar esta metodología de trabajo vinculados a un sistema produc-

tivo. Esto quiere decir que la metodología de diseño participativo enfocada en transmitir los conocimientos ancestrales de un pueblo indígena, pueda generar un valor hacia las organizaciones y productos que se realizan en esta comunidad. De igual manera es importante crear conexiones con otras iniciativas y redes fuera de la comunidad, que permitan crear diálogos para difundir estos conocimientos, emprendimientos y procesos.

AGRADECIMIENTOS

A los estudiantes que participaron en las ocho sesiones del taller de diseño participativo, al grupo de Dignatarios Mayas y al grupo de mujeres de la comunidad, que con su apoyo y retroalimentación apoyó el co-diseño del juego comunitario enfocado en revitalizar los conocimientos ancestrales de la comunidad. Un especial agradecimiento a Don Juan y Doña Jacinta Witzil Cima y su familia -sin su apoyo esta investigación no habría sido posible.

Este trabajo fue financiado por el Instituto Ecuatoriano de Fomento al Talento Humano, con la beca (2014_AR2Q7461)

REFERENCIAS

- [1] Clark Alison. 2007. Design Anthropology. Object Cultures in transition. Bloomsbury Academic, London, UK, 50.
- [2] Chápela Luz María. 2006. Los Muchos Significados de las Cosas. Coordinación General de Educación Intercultural y Bilingüe SEP, Ciudad de México, MEX, 9.
- [3] Chápela Luz María & Vargas Rodrigo. 2006. De una, de dola, de tela canela. Coordinación General de Educación Intercultural y Bilingüe SEP, Ciudad de México, MEX, 82.
- [4] Del Gaudio Chiara. 2014. Tesis de doctorado Design Participativo e Inovação Social: a influencia dos fatores contextuais. Universidad Católica de Rio, Rio de Janeiro, BR, 41.
- [5] Freire Paulo. 1969. La Pedagogía del Oprimido. Tierra Nueva, Montevideo, UY, 72 - 82.
- [6] IIP-UNESCO, OEI. 2011. Cuaderno SITEAL. Sistema de Información de Tendencias Educativas en América Latina y el Caribe, La situación educativa de la población indígena y afro descendiente en América LATINA. IIP-UNESCO Sede Regional Buenos Aires, Buenos Aires, ARG.
- [7] Lee Yanki. 2007. Design Participation Tactics: involving people in the design of their built environment. Doctoral thesis. Hong Kong Polytechnic University, Hong Kong, CN, 33.
- [8] Lupton Ellen. 2011. Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming. Princeton Architectural Press, New York, EUA.
- [9] Mantilla Gálvez Diana. 2018. "El impacto de la educación telesecundaria en México y su relación con la educación intercultural: el caso de la telesecundaria Tetsijt-

silin en la Sierra Norte de Puebla." *Tla-melaua* 12 (44): 164-180.

- [10] Manzini Ezio. 2015. *Design, When Everybody Designs*. MIT Press, Cambridge Massachussets, EUA, 45 - 65.
- [11] Mattelmäki Tuuli & Sleeswijk Visser Froukje. (2011). *Lost in CO-X Interpretations of Co-design and Co-creation*. IASDR, Delft, NLD, 4.
- [12] Moncayo Fernando. 2014. *Elementos de la Fiesta Popular Sacra para la Educación*. IPANC CAB, Quito, EC, 12.
- [13] Oviedo Gonzalo, Noejovich Flavia y Zamudio Teodora. (2007). *Resumen Ejecutivo. En Desafío Para el Mantenimiento de los Conocimientos Tradicionales en América Latina* COB, CDB, Argentina, Ecuador, Canadá, 1-10.
- [14] Sanders Liz. 2013. *Perspectives on participatory design*. Maketools, recuperado el 7 de abril del 2016. <http://www.maketools.com/articles-papers/Sanders2013Perspectives.pdf>.
- [15] Sanders Liz & Stappers Pieter. 2008. *Co-creation and the new landscapes of design*, *Co-Design*, 4:1, 5-18, DOI: 10.1080/15710880701875068.
- [16] Sanoff Henry. 1990. *Participatory Design Theory and Technics*. Bookmasters, Ithaca, EUA.

De la asimetría al diálogo horizontal. El diseño participativo en la relación entre artesanos y diseñadores en México

Mercedes Martínez González
ENES Morelia, UNAM
Morelia, Michoacán, México
mmartinezg@enesmorelia.unam.mx

RESUMEN

En el presente trabajo se busca, a través de un estudio de caso, conocer los alcances del diseño participativo mediante *Design Anthropology* (DA) como base para la construcción de diálogos horizontales entre artesanos y diseñadores en México. En el proceso se describen brevemente los resultados obtenidos de siete proyectos realizados a lo largo de cuatro años de trabajo de campo en una comunidad purépecha. Se concluye que no solo puede concebirse el diseño participativo como parte medular de DA, sino a la inversa; cuando se trata de la construcción de diálogos entre diseñadores también es posible pensar en *Design Anthropology* para el empoderamiento de grupos vulnerables y la apropiación de objetos compartidos.

Palabras Clave

Design Anthropology; antropología del diseño; artesanos; diseñadores; diálogos; conocimiento; México.

INTRODUCCION

“El pasado miércoles un nuevo caso de plagio ocupó la atención nacional e internacional [...] Carolina Herrera “tomó” los textiles tradicionales de los pueblos originarios mexicanos y los puso en sus prendas. Lo que no hizo fue contactar, visitar, conocer, consultar a las comunidades que históricamente elaboran estos textiles los cuales, además de ser expresiones artísticas y culturales propias de los pueblos, son su medio de vida” [34]

Recientemente en México han aumentado el número de denuncias públicas en los medios de comunicación y en las redes sociales que describen relaciones asimétricas entre artesanos y diseñadores, de las cuales solo algunas se convierten en demandas legales. Esto ha sucedido principalmente en el campo de la moda y diversos actores han alzado la voz contra empresas nacionales e internacionales por el plagio descarado de iconografía tradicional.

Sin embargo, este tipo de relaciones no son recientes, no son exclusivas del diseño de modas y no se dan únicamente entre diseñadores internacionales y comunidades indígenas, pues parece ser que este patrón se ha reproducido en diversos campos, a distintas escalas y en diferentes contextos.

Novelo [32], refiriéndose a la artesanía urbana, habla de la existencia de “talleres artesanales modernos que producen objetos decorativos y mobiliario según los modelos (o prototipos) que hacen artistas y diseñadores formados académicamente en universidades...”. Algunas repercusiones de este modo de “hacer por encargo” son las transformaciones que se dan en la organización de los procesos artesanales, que se acercan más a la maquila. El Fondo Nacional para el Fomento de las Artesanías [7] por su parte, considera la existencia de “numerosos programas y acciones destinados a hacer modificaciones en el diseño de productos con el propósito de volverlos más atractivos para los consumidores”. Entre los efectos negativos de estos programas este organismo menciona “la pérdida de identidad de los objetos que se elaboran” y la decepción de los artesanos cuando no es posible encontrar mercado para estos nuevos objetos, ambos derivados de la falta de formación de los diseñadores para trabajar con artesanos.

Además, usualmente son los diseñadores quienes se acercan a los artesanos con la intención de crear objetos híbridos dirigidos a mercados urbanos, ya que lo *hecho a mano* suele otorgarle un valor agregado al producto, especialmente cuando se conjuntan “atributos de la élite cultural con otros de la cultura popular” [18].

El diseño llegó a México como profesión entre 1961 y 1971 [41, 46] y parece ser que desde sus inicios ha estado vinculado a la artesanía. Un caso que ejemplifica la temporalidad de esta relación y la pertinencia de pensar en la asimetría se deriva de un evento que es un referente de la historia del diseño mexicano, las Olimpiadas que se celebraron en 1968, en las que existió la necesidad de crear “un lenguaje gráfico de comunicación contemporáneo y de expresión cultural mexicana” [38]. El logotipo es bien conocido y se atribuye a Lance Wyman, Manuel Villazón y Eduar-



(CC BY-NC 4.0) PDC 2020, June 15 -19, 2020, Manizales, COL. Vol 3

[1] La ONG Impacto [34] ha documentado cuarenta y seis casos de apropiación cultural de textiles tradicionales del 2014 a la fecha, entre los que se encuentran marcas mexicanas, estadounidenses, francesas, italianas, argentinas, españolas, indonesas, británicas y australianas.

do Terrazas [46]; pero hace poco más de diez años se desató una polémica sobre su autoría en la que el propio Eduardo Terrazas, Carolina Rivas y Daoud Sarhandi [40] aseguraron que el estadounidense Lance Wyman se apropió del diseño. Pedro Ramírez Vázquez, quien fuera el arquitecto que estuvo a cargo de la coordinación de las Olimpiadas, adicionalmente mencionó la participación de artistas huicholes en la concepción del logotipo, entre otros, de Pedro de Haro [38].

Aunque probablemente fue un equipo el que trabajó en el diseño del logotipo, parece importante destacar de este caso dos factores: 1) el hecho de que en un evento determinante para la historia del diseño en México ya existan argumentos que describen la asimetría entre artistas huicholes y diseñadores mexicanos, pues el reconocimiento a la labor de los primeros en el diseño del logotipo fue prácticamente inexistente; 2) la poca influencia de los países que conservamos una lógica no occidental en el escenario del diseño mundial [45] ya que en su página web, a la fecha, Lance Wyman [21] no menciona la colaboración ni de otros diseñadores mexicanos ni de los artistas huicholes en el diseño del logotipo de las Olimpiadas en México.

Ante la reciente respuesta de la sociedad hacia el plagio [42], la explotación y la apropiación de iconografía tradicional indígena por parte de los diseñadores, es de llamar la atención que muchos de los despachos o asociaciones que se dedican al diseño de objetos híbridos mencionan en sus catálogos que la colaboración con los artesanos en el proceso se hace mediante el diseño participativo, y aunque la mayoría hace referencia a la comunidad con la que trabaja, muy pocos incluyen el nombre del artesano que participó en la creación de un determinado objeto. Esto no solamente implica un cuestionamiento hacia el pago que recibió el artesano por su trabajo —que podría parecer la pregunta más obvia—, sino acerca del derecho sobre el objeto y la autoría del mismo, puesto que la marca que los promueve suele ser la del diseñador. En numerosos casos las iniciativas de colaboración entre artesanos y diseñadores han sido promovidas por el Estado; otras tantas veces son empresas privadas que buscan entrar a mercados nacionales o internacionales, lo cual puede verse reflejado en el estilo de las páginas web y catálogos que regularmente están en inglés.

Sabemos que el diseño participativo surge en los países escandinavos con la intención de involucrar a los trabajadores en la toma de decisiones para hacer más eficiente su trabajo y por tanto, mejorar la productividad de la industria [36]; pero este contexto es muy diferente al latinoamericano —específicamente se hará referencia al mexicano— ya que al ser un país con una economía dependiente que ha pasado por procesos de colonización, el desarrollo de la industria ha sido formal y temporalmente muy distinta.

Desde una perspectiva política, el diseño participativo involucra a los usuarios con la intención de empoderarlos y hacer que se apropien de los objetos producidos [44] entonces, ¿cómo se puede hablar de empoderamiento y de diseño participativo cuando la creación de un objeto se sustenta en

la asimetría?, ¿hasta qué punto es válido hablar de diseño participativo solo porque en la creación de un objeto intervienen varias personas?, ¿cómo es posible generar diálogos más horizontales? [19] y ¿qué rol tiene *Design Anthropology* en el proceso?

Buscando otras maneras de hacer, de conocer y de relacionarnos

A partir de un estudio de caso, estas preguntas impulsan la búsqueda por construir otro tipo de relaciones a través del diseño participativo mediante *Design Anthropology*. Para tal efecto se explora el uso de metodologías híbridas en el conocimiento del contexto cultural del Otro, del artesano, y se coincide con Anastassakis y sus colaboradores [1] al ver la participación y colaboración como elementos centrales de *Design Anthropology*.

Dado que la discusión acerca de la traducción al español de *Design Anthropology* sigue abierta, se ha considerado utilizar el término en inglés o de acuerdo a sus siglas (DA) para hacer referencia a las contribuciones que cada una de estas dos áreas hace hacia la conformación de “un nuevo estilo de conocimiento, con métodos y prácticas propios” [36]; un campo académico emergente que ha crecido de manera acelerada [36] y que surgió de las reflexiones y colaboraciones que se llevaron a cabo a través de la Red de Investigación en *Design Anthropology* [39] en la que participan, entre otros investigadores, Ton Otto, Rachel Smith, George Marcus, Tim Ingold, Paul Rabinow, Wendy Gunn, Thomas Binder, Mette Kjaersgaard y Alison Clarke. Como resultado de estos encuentros se editaron dos libros colectivos que han tenido una fuerte influencia en distintos lugares del mundo [10, 43] y entre las preguntas que impulsan la reflexión sobre la interacción entre estos dos campos son, ¿qué contribuciones puede hacer el diseño hacia la configuración de una nueva antropología? [14,15,16,17] y ¿qué papel tiene la antropología en la construcción de un diseño más humano, sensible con el “contexto de relaciones sociales y materiales” [20]

En México, el primer investigador que habla de un “puente” entre la antropología y el diseño es Martín Juez [23], cuyos antecedentes directos son aquellos estudios antropológicos que a partir de la segunda mitad del siglo XX se cuestionan acerca de las funciones sociales de los objetos [2, 4, 8, 30].

Es necesario señalar que los proyectos que aquí se presentan se han inspirado tanto en la antropología del diseño de Martín Juez [23], como en la *Design Anthropology* descrita por los investigadores escandinavos en colaboración con autores estadounidenses y británicos.

De Martín Juez [23] se tomaron algunas de las técnicas que él propone, como la historia de vida del objeto, a través

El diseño participativo en México ha estado más cercano al campo de la arquitectura y del urbanismo. Algunos ejemplos interesantes son los trabajos de Óscar Hagermann [11] y Gustavo López Padilla.

de la cual se han rastreado distintos niveles de relación entre las personas y las cosas. Se coincide además con este autor [24] cuando describe a la artesanía y al diseño como dos modos de hacer que cada vez se acercan más, especialmente tratándose de México y Latinoamérica.

Design Anthropology nos llevó a entender al diseño participativo como eje medular de este nuevo estilo de conocimiento y a experimentar sus posibles aplicaciones al contexto de esta investigación. Se coincide plenamente con Tunstall [45] al ver en DA una metodología descolonizadora tanto para la antropología como para el diseño, así como al considerar la necesidad de establecer parámetros conceptuales, estéticos y creativos propios de los países de *Tercer Mundo*.

Así que, siguiendo la tradición antropológica que establece largos periodos de trabajo de campo, durante cuatro años se han buscado colaboraciones con una comunidad purépecha de alrededor de 5000 habitantes, seleccionada por su especialización en la elaboración de muebles de madera y textiles de telar de cintura.

Uno de los objetivos ha sido visibilizar, mediante la expresión de viva voz de los artesanos, modos de ser y de hacer de los objetos locales y sus productores. A la vez que se busca, a través DA y la antropología del diseño, conocer otras maneras de dialogar.

Una preocupación frecuente de los pobladores es la pérdida de sus tradiciones y el poco interés de las nuevas generaciones por conservarlas. Así que, a diferencia de las colaboraciones usuales entre diseñadores y artesanos que se centran en la elaboración conjunta de un objeto, los casos que aquí se presentan se han construido a partir de un proceso abierto que se centra en escuchar.

Hasta el momento se han desarrollado siete proyectos con la misma comunidad en los cuales se ha trabajado con distintos sectores de la población: niños, jóvenes, adultos y ancianos; varones y mujeres; artesanos y no artesanos. Además, siguiendo la historia de vida de los objetos desde que nacen hasta que mueren [23] y las relaciones que se crean entre las personas a partir de las cosas, a través de esta comunidad se realizó trabajo de campo en otros dos lugares, una población que se describe a sí misma como mestiza y a la ciudad más cercana.

La colección de datos se llevó a cabo a través de entrevistas abiertas y semi-estructuradas a distintos sectores de la población (niños, jóvenes, adultos y ancianos), conjugada con la co-creación de distintos productos de diseño: imágenes realizadas con distintas técnicas, como fotografía y dibujo; animaciones elaboradas por niños y jóvenes; así como prototipos funcionales. En el proceso hemos utilizado además distintos soportes: papel, libros y cuadernillos;

que hemos conjugado con diversas tecnologías, como el *video-mapping* arquitectónico y la realidad aumentada.

El corte de la investigación es cualitativo. Para el análisis de la información se han utilizado distintos métodos, variables de acuerdo al proyecto y a lo que se busca hacer y conocer. Cabe destacar que en todos los casos se han implementado técnicas híbridas que conjuntan la antropología y el diseño, tanto para la obtención de la información como para el análisis de datos. Por ejemplo, en el caso de las fotografías construidas y de los cuentos animados por infantes se utilizó la oralidad para obtener conocimiento antropológico y se complementó con el análisis de las imágenes que produjeron los participantes.

La evaluación del *video-mapping* y del libro “El cuento detrás del cuento”, que utiliza realidad aumentada para describir la historia de vida del objeto de madera en relación al contexto en que se elabora, se llevó a cabo mediante entrevistas semi-estructuradas a distintos actores. El nivel de participación en los proyectos se estableció en relación al número de colaboradores y a su diversidad. Por ejemplo, en “El cuento detrás del cuento” la creación del producto implicó la participación de adultos, jóvenes, ancianos y niños de tres comunidades distintas, además de los estudiantes y académicos de distintas áreas de la universidad.

Pero un común denominador de todos los proyectos es que la colección de datos, las evaluaciones y la retroalimentación se han llevado a cabo durante el proceso de diseño y a través de los productos realizados.

Otto y Smith [36] consideran que “los productos primarios de las intervenciones de DA no son necesariamente artículos o monografías etnográficas, aunque éstos sean bienvenidos, porque las propuestas de diseño suelen convertirse en realidades materiales”. Así que en la figura 1 se describe el tipo de productos obtenidos y la manera en que algunas de las intervenciones se transformaron en prototipos y en otros productos de diseño; muestra además los proyectos y el nivel de participación de los usuarios en el proceso.

Como se puede ver en este esquema, a diferencia de las técnicas que suele utilizar la antropología para el trabajo de campo etnográfico, el primer acercamiento a la comunidad fue a través del diseño, aunque en un principio los objetivos de la investigación tenían un carácter más antropológico puesto que se centraban en conocer la comunidad y en entender el contexto en el que se elaboran los objetos locales.

El primer proyecto consistió en un taller de fotografía en el cual la tallerista mostraba el uso de la cámara y dejaba completamente abierta las posibilidades expresivas. La intención era realizar una fotografía construida en la que los participantes tuvieran la posibilidad de editar las imágenes digitalmente. Esto les permitiría incluir en la composición visual elementos del imaginario local, al mismo tiempo se les proporcionaban herramientas técnicas a los interesados en el taller. El producto principal fue una exposición en el centro del pueblo mediante la cual se generó una discusión colectiva, además de un artículo de investigación [25].

Se utiliza el término Tercer Mundo en concordancia con el texto de la autora [45]

De acuerdo a Martín Juez [23] los objetos se describen en relación a su interacción con lo humano, y en este sentido es posible llamar “objeto” a un cepillo de dientes, a un cartel o a una ciudad.

Como puede observarse en el diagrama, solamente hubo cinco participantes, mientras que la planeación y ejecución del taller estuvo a cargo de la autora de este texto.

Winschiers-Theophilus, Bidwell y Blake [48], utilizan el término “diseñador externo” (designer from the outside), para hablar de los diseñadores que no pertenecen a la comunidad y el de “diseñador interno” (designer from the inside) para nombrar a los diseñadores de la comunidad. Se coincide además con Otto y a Smith [36], al considerar el diseño como una capacidad humana universal, aunque la manera en que se lleva a cabo varía en diferentes sociedades y culturas. Así que en concordancia con estos argumentos se utilizará en este texto diseñador interno para hacer referencia a las contribuciones del Otro (el artesano y/o habitante de la comunidad) en el proceso de diseño participativo que se ha llevado a cabo.

Winschiers-Theophilus, Bidwell y Blake [48] describen además la necesidad de que los diseñadores externos conozcan las reglas de la comunidad, que escuchen, y afirman que

la participación local debe responder a la interpretación local [12]; y en este sentido, DA es la metodología adecuada para este estudio de caso.

Así que, a diferencia del trabajo de campo etnográfico tradicional que suele centrarse más en la oralidad, en este primer proyecto la comunicación entre la diseñadora externa y los diseñadores internos se estableció, en todo momento, con la imagen fotográfica de por medio. Esto le permitió a la investigadora conocer a grandes rasgos las reglas de la comunidad y algunos de los elementos importantes en la construcción de la identidad colectiva.

El segundo proyecto consistió en la realización de un taller de cuento animado con niños de la comunidad en el cual participaron veintidós personas (diecisiete niños, un estudiante universitario y la autora de este texto). En este caso los infantes narraron libremente historias sobre cuatro temas previamente seleccionados por la investigadora y luego hicieron una representación visual de los escenarios y de los personajes. A través de este ejercicio los diseñadores

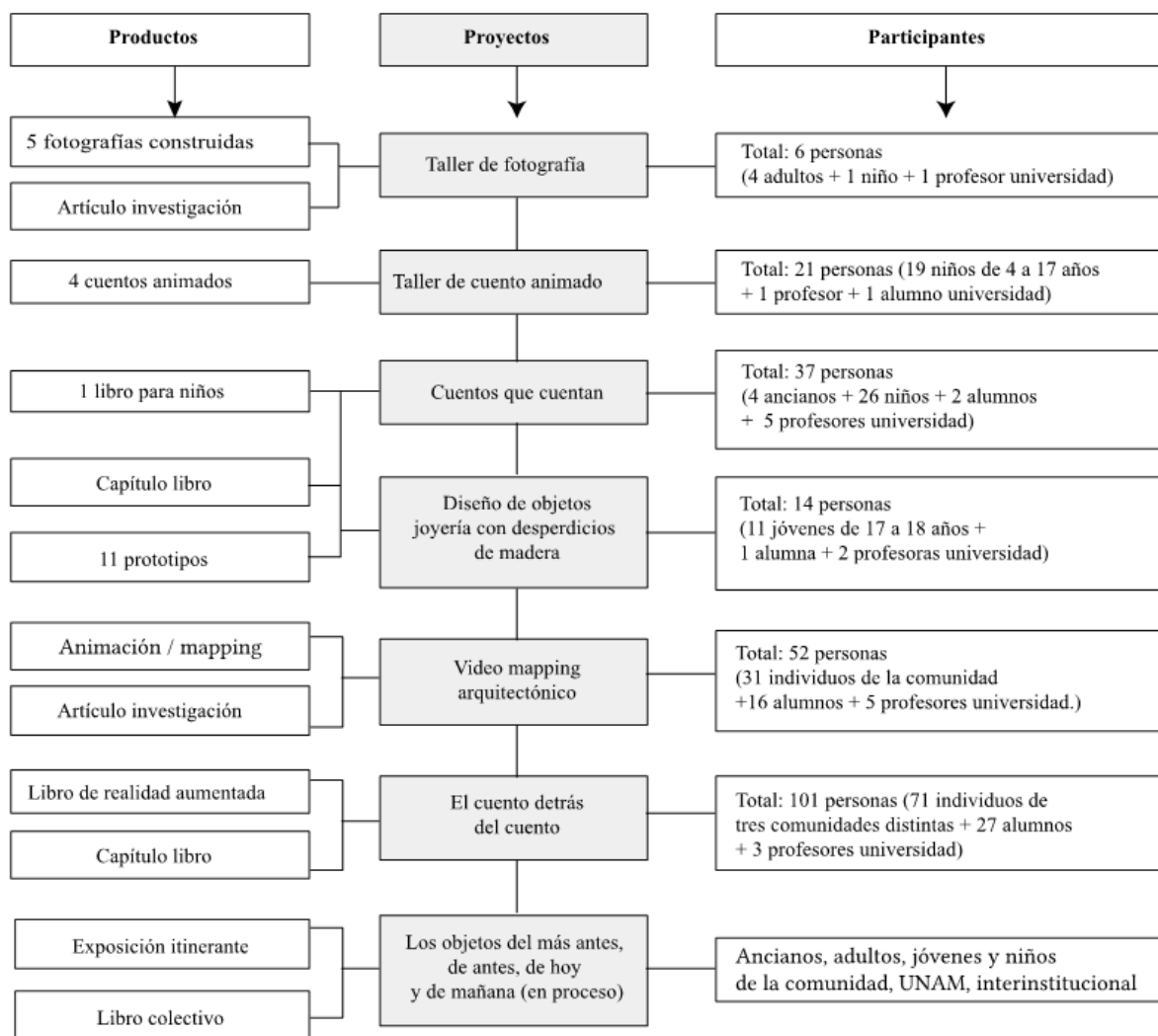


Figura 1: Esquema de proyectos participantes y productos obtenidos

externos conocieron la visión de los infantes sobre su comunidad y acerca de las tradiciones locales. El resultado obtenido fueron cuatro cuentos narrados e ilustrados por los infantes a través de los cuales se estableció un diálogo con los niños, a la vez que se tuvo acceso a algunas historias sobre el pueblo y se logró determinar el grado de conocimiento que este sector tiene sobre el saber-hacer local.

A través del tercer proyecto se logró entablar un diálogo entre dos generaciones, los ancianos y los niños. A través de entrevistas realizadas a los adultos, se recopiló una serie de narraciones acerca de los objetos, aunque las historias versadas hablan también de la fundación del pueblo y hacen referencia a mitos locales. Luego se llevaron estas entrevistas a los niños de primer grado de secundaria, que entonces tenían entre doce y trece años de edad. Ellos ilustraron las historias de sus abuelos (véase figura 2) y, para sorpresa de la investigadora, esto visibilizó el poco conocimiento de algunos infantes sobre las narraciones de sus abuelos, preocupación constante en los argumentos de los adultos y ancianos de la comunidad. De este proyecto se desprendió un libro para niños bilingüe (purépecha – español) en el cual participaron lingüistas que cuidaron que la variante del idioma fuera la de la comunidad, lo cual hizo que se integrara al proyecto una lingüista de la población [27].



Figura 2: “Cerro viejo”, es el lugar que la comunidad identifica como el lugar donde vivían sus antepasados en el más antes. Ilustración realizada por niños para el libro “Cuentos que cuentan”

A lo largo de su historia, diversas instituciones gubernamentales, artistas visuales y diseñadores han intervenido en esta comunidad en distintas ocasiones, lo cual ha transformado el saber-hacer local en más de una ocasión. Con lo

cual, durante estos cuatro años se ha podido apreciar a través de las entrevistas (abiertas y semi-estructuradas) realizadas durante el trabajo de campo que, a diferencia de lo que se hubiera pensado en un principio, ninguno de los artesanos busca la intervención de diseñadores en la concepción de los objetos que producen, pues son especialistas en las técnicas y forman parte de la identidad local. Sin embargo, un argumento frecuente de los artesanos es el deseo de que los objetos que producen sean más valorados tanto al interior como al exterior.

El cuarto proyecto comenzó con la reconstrucción de la historia de vida del mueble de madera, desde que nace, hasta que muere. Esta técnica fue creada por Martín Juez [23] y se centra en pensar un objeto desde su concepción en la mente del diseñador, hasta su muerte o desecho. La historia de vida del mueble de madera determinó —mediante discusiones con los pobladores— el momento en el cual sería pertinente la intervención del diseñador externo y los actores que podrían llevarla a cabo.

Durante el trabajo de campo previo a este proyecto se encontró que los artesanos no buscan modificar los objetos que elaboran debido a que: a) forman parte de su identidad; b) son especialistas en las técnicas que ejecutan; c) han pasado por diversas intervenciones externas a lo largo de su historia, y no todas las experiencias han sido positivas. Es por esto que se consideraron alternativas para crear nuevos productos que no repercutieran en los objetos tradicionales y a su vez, que pudieran generar un ingreso económico adicional.

Así, se decidió crear joyería con desperdicios de madera, ya que usualmente se queman. Los jóvenes de entre 17 y 18 años, quienes suelen trabajar en el taller de sus padres por las tardes y que están próximos a terminar sus estudios, fueron señalados por la comunidad como posibles agentes de cambio y productores de nuevos objetos. A través de un taller de joyería en el Colegio de Bachilleres se elaboraron propuestas de diseño en las que los diseñadores externos contribuyeron con técnica y se dejaron abiertas las posibilidades creativas y expresivas a los diseñadores internos.

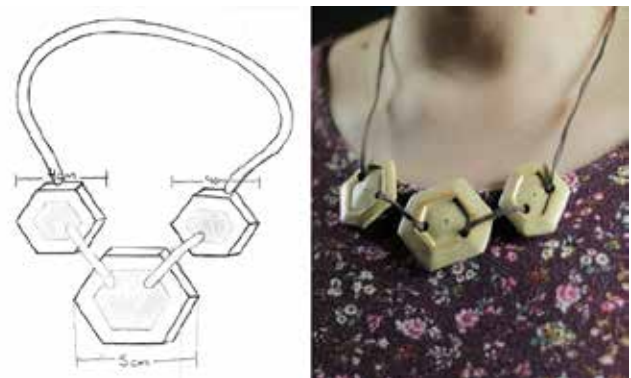


Figura 3: Gargantilla elaborada con desperdicios de madera. Diseño de José Daniel Hernández. Colegio de Bachilleres de Cuauajoc, Michoacán, 2017.

[5]Por saber-hacer técnico se hace referencia a un conjunto de conocimientos y saberes humanos. “En los saber-hacer incorporados puede existir una competencia sin actuación, quiere decir que se sabe hacer pero no se hace; y una competencia con actuación, que es cuando se sabe hacer y se hace” [6]

El quinto proyecto definitivamente marcó un referente en la relación de los diseñadores externos con la comunidad y consistió en la creación, y posterior proyección, de un video *mapping* arquitectónico (véase figura 5). Se comenzó con un taller cuyas dinámicas estaban enfocadas en la reflexión colectiva acerca de los elementos de identidad local, para luego hacer una representación audiovisual en la cual participaron niños, jóvenes, adultos y ancianos [26]. La fecha de proyección (2 de noviembre del 2018), el guión audiovisual y las características del *mapping* fueron decididas en conjunto. La duración de este proyecto fue de seis meses, con sesiones de cinco horas a la semana en la comunidad, y tres horas semanales adicionales con alumnos universitarios.

El sexto, y último proyecto terminado se denominó “El cuento detrás del cuento”. Tuvo una participación total de ciento un personas (setenta y un individuos de tres comunidades diferentes, veintiséis alumnos universitarios y cuatro académicos) y la duración fue de un año. Este dato muestra un creciente interés por esta investigación a lo largo del trabajo de campo y refleja un aumento considerable en el nivel de participación de los usuarios. El producto principal de “El cuento detrás del cuento” es un libro que busca crear un diálogo directo entre los lectores y los narradores, que son personas de dos comunidades distintas. Se comenzó con el registro de una serie de entrevistas a distintos narradores, adultos y ancianos; luego se editaron mínimamente para que sirvieran como guión de animación durante un taller que se realizó con jóvenes y niños de estas dos comunidades. Finalmente se utilizó realidad aumentada para que el usuario pudiera tener una doble lectura, la de los adultos y la reinterpretación visual que hicieron los jóvenes. La intención de

este producto es mostrarle al lector - usuario el contexto en el cual se desarrolla una historia, que escuchen de viva voz lo que significan los objetos para las poblaciones productoras, además de establecer un diálogo mediante el diseño participativo entre dos generaciones provenientes de dos comunidades rurales distantes cuya relación se establece a través de la historia de vida del mueble contemporáneo.

A lo largo de este periodo se ha seguido una misma línea de trabajo en la cual dentro del proceso de creación la función de los diseñadores externos está más encaminada a la resolución de problemas técnicos y se han dejado abiertas todas las posibilidades estéticas, creativas y expresivas a los diseñadores internos participantes

Cuando nos conocimos mejor y nos hicimos amigos

El esquema de Arnstein [3] consiste en ocho escalones agrupados en tres niveles que define como: “no participación”, “tokenismo” y “grados de poder ciudadano” mediante los cuales describe la participación en relación a la iniciación. Otros investigadores hacen referencia a dicho esquema, especialmente cuando se tratan temas de relaciones de poder [5, 13, 14, 29, 35]. En esta investigación se puede ver claramente que el nivel de participación se ha desplazado conforme ha transcurrido el trabajo de campo y se reconocen tres momentos que han sido determinantes en las relaciones que se construyeron entre los diseñadores externos e internos (o artesanos).

1) El primero, en el contexto del trabajo de campo etnográfico se denomina *rapport* que sucedió cuando se realizó el taller de fotografía construida a través del cual la diseñadora externa conoció a grandes rasgos a la comunidad y los participantes vieron algunas de las posibles salidas de la investigación.

2) El segundo momento ocurrió con el quinto proyecto, cuando la investigación se colocó en lo que en el esquema de Arnstein [3] define como “sociedad”, que es cuando los participantes “acuerdan compartir la planeación y las responsabilidades de la toma de decisiones.” Esto sucedió en el desarrollo del audiovisual que se proyectaría como video-mapping arquitectónico. Los diseñadores internos describen esta etapa como “cuando nos conocimos mejor y nos hicimos amigos”; para los diseñadores externos también fue un momento determinante por varias razones: 1) la duración fue mucho mayor que la de los proyectos anteriores. Las animaciones se realizaron en sesiones de cinco horas, una vez por semana, durante un periodo de seis meses. Este factor repercutió en el acercamiento y conocimiento del Otro; 2) la elección, y posterior representación visual de los elementos que conforman la identidad local le dio a los diseñadores externos la posibilidad de obtener un conocimiento más profundo sobre la comunidad; 3) el soporte de gran tamaño

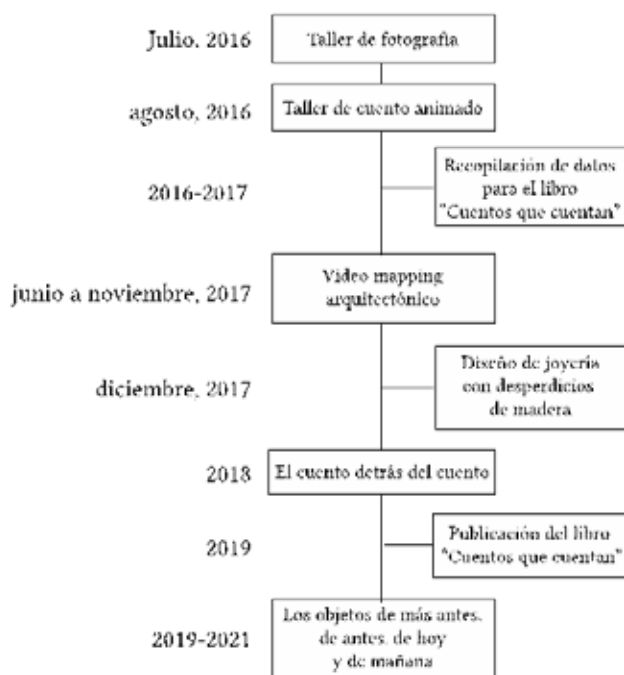


Figura 4: Línea del tiempo de proyectos

[6]Guber [9] describe brevemente el *rapport* como “una relación armónica, cordial y empática”

del video-mapping arquitectónico generó una retroalimentación directa de los resultados obtenidos en el proyecto y permitió que los espectadores se apropiaran del producto; 4) el proceso de diseño implicó la participación de diversos sectores de la población (niños, jóvenes, adultos y ancianos) a través de la cual fue posible conocer las tradiciones locales vistas a través de distintas generaciones; 5) la producción de una serie de imágenes en movimiento no solo generó información antropológica a detalle, sino que mostró, además, la secuencia temporal de los eventos representados.

En los primeros proyectos la evaluación de los resultados la llevaban a cabo los diseñadores externos; a partir del



Figura 5: Video-mapping arquitectónico en Cuanajo, Michoacán, México. 2 de noviembre del 2018

video-mapping arquitectónico los participantes realizaron animaciones, fotografías y evaluaciones de manera independiente, incluso sin la presencia e intervención de los diseñadores externos.

Es importante destacar que todos los proyectos se han coleccionado en una plataforma trilingüe (español, purépecha e inglés) en línea [28] y de libre acceso, en la que se explica con mayor detalle cada etapa. La intención de incluir la información en purépecha es que las experiencias se compartan de viva voz con otras comunidades, no solamente entre alumnos y académicos interesados en el tema. El proceso de traducción también ha tenido distintas etapas, al principio los textos originales eran de los diseñadores externos y un hablante hacía la traducción escrita, sin embargo, durante el trabajo de campo se ha podido constatar que la principal vía de transmisión del purépecha es la oralidad, por lo que en los últimos proyectos se ha integrado un archivo de audio grabado por los pobladores, lo que ha dado mayor libertad a los participantes de hablar en los términos que prefieran.

3) El último momento sucedió en un proyecto que actualmente está en curso: una exposición interactiva itinerante sobre los objetos que se elaboran en la comunidad. A diferencia de los demás, la idea inicial surgió de la comunidad; los núcleos temáticos de la exhibición fueron determinados

por los propios pobladores en relación a las concepciones del tiempo purépecha; y absolutamente todas las decisiones sobre los objetos que se van a mostrar, acerca de la manera en que se presentarán y la estética de la muestra vienen de los artesanos. Por esto consideramos que el proyecto se coloca en el nivel de participación que Arnstein [3] define “delegar el poder”, cuando el rol dominante de toma de decisiones lo adquiere el ciudadano, o en este caso, el diseñador interno.

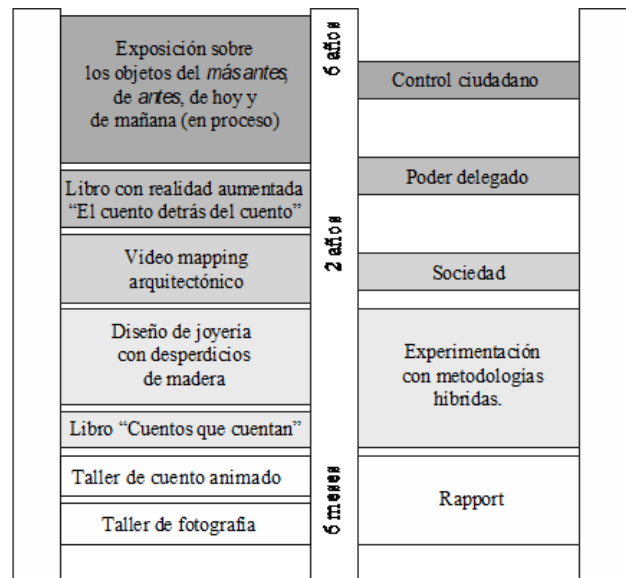


Figura 6: Fases de participación del diseñador interno en el proceso. Adaptación del esquema de Arnstein [3].

Cabe señalar que, como se describe en la figura 6, no todas las etapas del esquema de Arnstein [3] corresponden con las experiencias que aquí se presentan. Se podría decir que las primeras fases han sido sustituidas por lo que en el trabajo de campo etnográfico se conoce como *rapport*, lo cual sucedió al inicio, durante los primeros seis meses de trabajo de campo; luego hubo una etapa de experimentación con metodologías híbridas en la cual se trabajó con distintos sectores de la comunidad (niños, jóvenes y adultos) y esto dio pie a un mayor conocimiento del contexto, a la vez que se consideraron posibles caminos para la elaboración de productos en conjunto. Los momentos que mejor describen las etapas de Arnstein es la de “sociedad”, el “poder delegado” y el “control ciudadano”, al que se aspira llegar al concluir el proyecto que actualmente está en curso.

El objeto de madera del más antes, de antes, del presente y del futuro.

Por ser el más representativo, y con la intención de mostrar con mayor detalle los procesos que se llevan a cabo, se seleccionó el proyecto que se está realizando actualmente.

La idea de diseñar, planear y elaborar una exposición sobre los objetos locales surgió de los artesanos y entre los objetivos que se persiguen está fomentar su valoración al

exterior —con posibles futuros compradores— y al interior —especialmente entre los niños y jóvenes—.

La duración de este proyecto será de tres años (mucho más largo que los anteriores) y actualmente está concluyendo el primer año de trabajo que coincide con la primera etapa. A pesar de que por estos motivos es difícil medir el grado de participación y las repercusiones de su ejecución dentro y fuera de la comunidad, se ha elegido porque muestra, desde sus inicios, un cambio determinante en la relación entre artesanos y diseñadores.

Este proyecto no podría haberse dado sin el trabajo de campo que lo precede, así que aquí se resumirá la visión que distintos sectores de la población tienen sobre las artesanías locales:

Los ancianos suelen hacer referencia a los objetos del pasado y vinculan el saber-hacer con el medio ambiente, especialmente son importantes los cerros que rodean al pueblo, los mitos de fundación y describen distintos momentos históricos a través de la elaboración y uso de los objetos tradicionales (como es la Revolución Mexicana vista a través de los ojos de sus padres y abuelos).

Los adultos en cambio, describen con precisión el saber-hacer de “antes” en relación al contemporáneo. El evento que marca la transición entre el presente y el pasado es la llegada de la electricidad al pueblo en 1963 [33], momento en que las herramientas manuales para trabajar la madera se transformaron en talleres mecanizados y se comenzaron a sobre explotar los recursos naturales.

Los jóvenes son el sector más abierto al cambio, algunos reciben educación escolarizada por las mañanas y en las tardes trabajan en los talleres familiares; otros, mediante un programa gubernamental, recientemente han comenzado a aprender las técnicas artesanales de la comunidad.

Hasta cierto punto, los niños desconocen las particularidades de la labor artesanal (la describen como el trabajo de los adultos). Chamoux [6] describe este tipo de conocimiento como “saber-hacer incorporado”, que define como “una competencia sin actuación: se sabe hacer, pero no se hace”. Los infantes conocen los procesos, materiales y herramientas utilizadas en la elaboración de un objeto, pero generalmente no lo hacen. Se puede decir además que los niños tienen distinto nivel de conocimiento en relación a su pertenencia, o no, a una familia de artesanos.

La exposición estará conformada por cuatro núcleos museográficos que han sido elegidos por los pobladores en base a una concepción temporal purépecha.

1. El más antes:

Según Muñoz Morán [31] “...el *más antes* es un tiempo de fundaciones, de asentamientos en el cerro, de frailes e incluso, de historias, cuentos y leyendas sobre sucesos fuera de lo normal”.

Los creadores de este núcleo serán los ancianos de la comunidad, que son quienes conocen y cuentan historias relacionadas con su origen.

La oralidad —mediante la entrevista abierta y semi-estructurada— será la principal técnica de recolección de información, que luego será reinterpretada visualmente a través de dibujos e ilustraciones elaborados por otros sectores, como son niños y jóvenes, con asesoría de los ancianos.

2. Antes:

Antes es el periodo comprendido entre el nacimiento de los ancianos, el tiempo revolucionario y los años sesenta del siglo XX. En esta población este periodo está marcado por la llegada de la electricidad al pueblo, en 1963.

A través de un colectivo de artesanos y de distintos sectores de la comunidad se han localizado una serie de objetos y herramientas del pasado que la propia población ha resguardado. Estos serán exhibidos físicamente y con apoyo de productos audiovisuales que mostrarán los modos de hacer de *antes*, los movimientos corporales que se ejecutaban con las herramientas manuales y su conexión con los objetos que se producían con la tecnología de entonces.

El objetivo de este núcleo es reconstruir la memoria colectiva, además de compartir con los niños y jóvenes la importancia de estos objetos en la historia de la comunidad.

3. El presente:

Los principales actores de este núcleo son los artesanos contemporáneos, tanto las mujeres que elaboran textiles como los varones que trabajan la madera. Nos hemos reunido en varias ocasiones con este grupo y, dado que ellos están conformados como colectivo, en muchas ocasiones se organizan de manera independiente —sin la presencia de los diseñadores externos— y con esto, toman decisiones por su cuenta. Los artesanos han decidido que en este núcleo deberán estar representadas todas las técnicas contemporáneas, tanto de los textiles, como del trabajo en madera.

La intención de los objetos del presente es promover el comercio justo mediante la demostración de las técnicas artesanales y mostrar el modo en que estos objetos se insertan en el contexto de la cultura purépecha.

4. El futuro:

Siguiendo a Otto y Smith [36], quienes se preguntan la manera de crear intervenciones desde *Design Anthropology* que puedan abrir perspectivas hacia un futuro emergente, así como respecto al conocimiento que surge de la DA a través de “una acción e intervención etnográficamente significativa, válida y efectiva”, se ha decidido terminar la exposición con el objeto del futuro. Este núcleo será el último que se trabaje pues se busca que en el proceso se logre dar mayor independencia a los artesanos sobre las decisiones que se tomen en relación a sus deseos y aspiraciones, y que los objetos sean el reflejo del modo de vida que la propia comunidad elija.

[7] Sobre la deforestación en comunidades purépecha, véase Works and Hadley [47]; Marr and Sutton [22].

[8] Hasta donde sabemos, la concepción temporal purépecha del presente y el futuro coinciden la occidental.

Con el diseño de los objetos del futuro se espera que el control ciudadano —en este caso, de los diseñadores internos— quede en manos de la comunidad.

En síntesis,

Lo que hemos podido corroborar durante las distintas fases de esta investigación y los proyectos que la conforman es que:

1. El trabajo de campo prolongado ha aumentado el nivel de participación de los diseñadores internos en el proceso creativo. Esto se refleja sobre todo en las últimas etapas del esquema de Arnstein [3], mientras que los primeros dos años de trabajo se describen a través de la experimentación que se llevó a cabo con metodologías híbridas, con las que se buscaba comprender el tipo de información a la que se tendría acceso y la variedad de productos por generar.
2. El trabajo de campo prolongado se refleja también en la cantidad de tiempo que los diseñadores externos pasan en la comunidad; su incremento ha sido proporcional al nivel de participación de los diseñadores internos.
3. La profundidad de la relación entre diseñadores externos e internos que se deriva del trabajo de campo prolongado es lo que abre la posibilidad a la creación de proyectos conjuntos que cada vez implican mayor cercanía y duración. El taller de fotografía fue de diez horas distribuidas en una semana, el video-mapping arquitectónico se elaboró durante un periodo de seis meses, el cuento con realidad aumentada implicó un año de trabajo y la exposición se realizará en un periodo de tres años.
4. Estos dos factores han repercutido en la toma de decisiones a lo largo del proceso, en las que los diseñadores internos involucrados participan desde la concepción de la idea, hasta la evaluación de los resultados.
5. Estos proyectos influyen directamente en la enseñanza del diseño e impulsan el aprendizaje situado, motivan a los estudiantes universitarios a conocer otros contextos y fomentan relaciones horizontales.
6. La intervención multidisciplinaria ha sido indispensable para el buen resultado de los productos. Hasta ahora han colaborado: diseñadores, antropólogos, lingüistas, literatos, historiadores del arte, curadores de museo y programadores.
7. Esta investigación no solamente ha impulsado la apropiación de los objetos producidos en conjunto por parte de los usuarios, sino que ha generado un interés de la comunidad por reflexionar sobre los objetos locales, su cultura y sus tradiciones.
8. El carácter de los productos ha transitado de la individualidad a la colectividad.
9. Sería importante definir a futuro si la metodología utilizada en estos proyectos funciona en otros espacios y contextos, por ejemplo, en la creación conjunta de una pieza artesanal.

10. Dado que el diseño y desarrollo de la exposición es un proyecto en curso, será necesario verificar a futuro si efectivamente, el control ciudadano queda en manos de los diseñadores internos.

CONSIDERACIONES FINALES

Dado que el objetivo principal ha sido visibilizar los objetos locales al interior y exterior mediante un proceso abierto, las propias discusiones y colaboraciones entre artesanos y diseñadores derivadas de la metodología utilizada han determinado las colaboraciones conjuntas. Esto en ocasiones ha implicado un alejamiento de la concepción colectiva del objeto como producto de diseño para entenderlo como un elemento importante de identidad, que forma parte de la cultura de quien lo produce. En otros casos el objeto se ha transformado en historias compartidas materializadas en audiovisuales, interactivos o libros.

A lo largo del proceso no solo se ha obtenido aprendizaje mutuo [48], sino que se ha aprendido a pensar haciendo juntos, y a hacer pensando, lo que ha implicado la construcción de relaciones profundas y de largo plazo que difícilmente serían posibles si se utilizaran metodologías distintas a *Design Anthropology*.

Se reconoce la importancia de medir el éxito de un proyecto en términos de empoderamiento mediante el nivel de participación del Otro en el proceso y el momento de iniciación. Pero cuando se trata de diseño participativo mediante *Design Anthropology* se hace evidente la necesidad de incorporar parámetros que describan el tipo de relaciones que se establecen, y dado que es un campo en proceso de conformación, es fundamental entender el modo en que se obtiene conocimiento mediante el hacer compartido, y viceversa.

Se quiere pensar que el proceso transcurrido durante estos cuatro años comenzó siendo lineal: la etnografía proveía conocimiento antropológico que antecedía al diseño, y luego se utilizaba como método para evaluar los resultados obtenidos. Los procesos seguían líneas rectas en las que la antropología y el diseño llevaban caminos paralelos, y aunque a veces se juntaban, la mayor parte del tiempo permanecían separados, uno después del otro.

Las relaciones que se establecieron entre artesanos y diseñadores en este momento respondían al modo de hacer lineal, las contribuciones de los diseñadores internos y externos se llevaban a cabo de manera paralela, y aunque a veces se tocaban, solían permanecer separados la mayor parte del tiempo, uno hacía después del otro.

El cambio surgió cuando nos volvimos “socios”, entonces el hacer y el conocer se integraron, como sucedió con las relaciones entre diseñadores internos y externos, se hicieron más cercanas y con esto se comenzó a hacer y a pensar juntos. Pero en las últimas etapas de esta investigación estas líneas relacionales, de construcción, participación y conocimiento, se transformaron. El diseño participativo mediante *Design Anthropology* es capaz de generar proce-

sos circulares en los cuales la antropología y el diseño se integran de tal modo que se vuelven inseparables. El diseño genera conocimiento antropológico de manera constante, no hay un antes y un después, está en continuo movimiento; simultáneamente la antropología está generando conocimiento que permite que los diseñadores internos y externos se encuentren, se entiendan. En síntesis, mediante DA se piensa haciendo y se hace pensando en un ciclo sin principio ni fin, en líneas circulares, y en base a esta experiencia esto solo se puede lograr a través del tiempo que se invierte en consolidar relaciones y modos de hacer, derivadas de un trabajo de campo prolongado.

AGRADECIMIENTOS

Muchas gracias a la comunidad de Cuanajo, Michoacán, México, por todas las experiencias que hemos compartido en la realización de estos proyectos, especialmente a Rodrigo Aparicio, Ayde Aparicio, Guadalupe Íñiguez, Pedro Prudencio, Charbel Morales, Héctor Morales y Guadalupe Nolasco, por su amistad. Agradezco también a los académicos y alumnos de la ENES Morelia, UNAM, que han participado en las distintas etapas que lo conforman. Esta investigación se realiza gracias al financiamiento económico de UNAM-DGAPA-PAPIIT IN406219.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] Anastassakis Zoy, Barbara Szaniecki, María Cristina Ibarra, Cassia Mota, Imaíra Medeiros, Moema Oliveira, Marina Sirito y Marina Costard. 2016. Design and Its Movements in Times of a Widespread Participation. PDC 16 (Agosto, 2016), 84-85. DOI:<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2948124>
- [2] Appadurai Arjun. 1986. The social life of things. Cambridge University Press, Cambridge.
- [3] Arnstein Sherry. 1969. A Ladder of Citizen Participation. Journal of the American Planning Association 35 (4): 216-224.
- [4] Baudrillard Jean. 1995. El sistema de los objetos. Siglo XXI Editores, Madrid.
- [5] Brendehaug Elvin. 2013. How Local Participation in National Planning Creates New Development Opportunities. Springer, Nueva York.
- [6] Chamoux Marie Nöelle. 1992. Trabajo, técnicas y aprendizaje en el México indígena. Centro de Estudios Superiores de Antropología Social, México.
- [7] FONART. 2018. Manual de diseño artesanal. Fondo Nacional para el Fomento de las artesanías, Ciudad de México. Recuperado el 14 de marzo del 2020 en http://artesianiatextil.com/wp-content/uploads/2018/04/manual_diseno_artesanales.pdf
- [8] Gell Alfred. 1998. Art and Agency: An Anthropological Theory. Clarendon Press, Oxford.
- [9] Guber Rosana. 2004 [1991]. El salvaje metropolitano. Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo. Paidós, Buenos Aires.
- [10] Gunn Wendy, Ton Otto y Rachel Charlotte Smith eds. 2013. Design and Anthropology: Theory and Practice, Londres y Nueva York.
- [11] Hagerman Óscar. 2014. Oscar Hagerman. Arquitectura y diseño. CONCACULTA, Ciudad de México.
- [12] Hakken David y Paula Maté. 2014. The Culture Question in Participatory Design. PDC 14 (Octubre, 2014), 87-89. DOI:<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2662197>
- [13] Harder Marie, Gemma Burford y Elona Hoover. 2013. What Is Participation? Design Leads the Way to a Cross-Disciplinary Framework. Design Issues, 29(4): 41-57.
- [14] Hegel Christine, Luke Cantarella y George Marcus. 2019. Etnography by Design. Scenographic Experiments in Fieldwork. Bloomsbury, Londres.
- [15] Ingold Tim. 2010. Drawing together. Materials, Gestures, Lines. En Ton Otto y Nils Bubandt, eds. Experiments in Holism. Theory and Practice in Contemporary Anthropology: Miley Blackwell, Malasia, 299-313.
- [16] Ingold Tim. 2014. That's about Etnography!, Hau. Journal of Etnographic Theory (4): 383-395.
- [17] Ingold Tim. 2015. Líneas. Una breve historia. Gedisa, Barcelona.
- [18] Julier Guy. 2015. La cultura del diseño. Gustavo Gili, Barcelona.
- [19] Kam Matthew, Divya Ramachandran, Anand Raghavan, Jane Chiu, Urvashi Sahni y John Canny. 2006. Practical Considerations for Participatory Design with Rural School Children in Underdeveloped Regions: Early Reflections from the Field. ACM IDC 06, 25-32 DOI:<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=1139085>
- [20] Kjæsgaard Mette y Ton Otto. 2012. Anthropological Fieldwork and Designing Potentials. En Wendy Gunn y Jared Donovan eds. Design and Anthropology: Theory and Practice, Londres y Nueva York, 177-191.
- [21] Lance Wayman. 1999. Lance Wayman. Recuperado el 14 de marzo del 2020 en <http://www.lancewayman.com/>
- [22] Marr Paul y Christopher Sutton. 2004. Impacts of Transportation Changes on the Woodworking Industry of Mexico's Purépecha Region. Geographical Review, 94 (4), 440-461.
- [23] Martín Juez Fernando. 2002. Contribuciones a una antropología del diseño. Gedisa, Barcelona.
- [24] Martín Juez Fernando. 2003. Diseño local con tecnología global. Revista del Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares, 55, 44-48.
- [25] Martínez González Mercedes. 2020. Entre hacedores de cosas. El diseño y la antropología en el estudio de los objetos de Cuanajo, Michoacán, México. Cuadernos de Diseño, 82 (21), 157-172.
- [26] Martínez González Mercedes y Fernando García García. 2020. El espejo en que nos vemos juntos: la antropología y el diseño en la creación de un video mapping arquitectónico con una comunidad purépecha de México. Cuadernos de Diseño, 90 (21), 125-144.

- [27] Martínez González Mercedes ed. 2019. Cuentos que cuentan. Historias de Cuanajo, Michoacán, México. Universidad Nacional Autónoma de México y Laboratorio Nacional de Materiales Orales, Michoacán.
- [28] Mercedes Martínez González coord. 2019. Experiencias obtenidas en Michoacán, México, desde la antropología y el diseño. Recuperada el 14 de marzo del 2020, en <http://www.enesmorelia.unam.mx/antropologiadisenio>
- [29] Tesis de maestría:
Mason Garland Anne. 2016. A Critical Analysis of Participation and Empowerment in Community Development: An Ethnographic Case Study from Chiapas, Mexico. Virginia Polytechnic Institute, Blacksburg.
- [30] Mauss Marcel. 1967[1923-1924]. The Gift: Forms and Functions of Exchange in Archaic Societies. Norton Library, England.
- [31] Muñoz Morán Óscar. 2009. Lugares del más antes. El cerro y el pueblo en la historia purépecha. Relaciones (119), 159-190.
- [32] Novelo Victoria. 2008. La fuerza de trabajo artesanal mexicana, protagonista ¿permanente? de la industria. Alteridades, 18 (35), 117-126.
- [33] Nuño Gutiérrez María Rosa. 2015. Cuanajo. Discursos de una identidad amenazada. Universidad de Guadalajara, Guadalajara.
- [34] ONG Impacto. 2012. Recuperada el 14 de marzo del 2020 en <http://impacto.org.mx/2019/06/17/mira-mira-ella-lleva-un-diseño-exclusivo-de-carolina-herrera>
- [35] Opazo Daniel, Matías Wolff, M y María José Araya. 2017. Imagination and the Political in Design Participation. Design Issues, 33 (4): 73-82.
- [36] Otto Ton y Rachel Charlotte Smith. 2013. Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing. En Wendy Gunn, Ton Otto y Rachel Charlotte Smith eds., Design and Anthropology: Theory and Practice, Londres y Nueva York, 1-32.
- [37] Otto Ton y Rachel Charlotte Smith. 2016. Cultures of the Future: Emergence and Intervention in Design Anthropology. En Rachel Charlotte Smith, Kasper Tang Vangkilde, Mette Gislev Kjersgaard, Ton Otto, Joachim Halse y Thomas Binder eds. Design Anthropological Futures, Londres y Nueva York, Bloomsbury, 19-36.
- [38] Ramírez Vázquez Pedro. 2013. La más efectiva identidad gráfica de México. Entrevista con Pedro Ramírez Vázquez. Código 46. Recuperado el 14 de marzo del 2020 en <https://revistacodigo.com/arquitectura/entrevista-pedro-ramirez-vazquez/>
- [39] Research Network for Design Anthropology. 2015. Recuperada el 20 de diciembre de 2019 en: <https://kadm.dk/en/research-network-design-anthropology>
- [40] Rivas Carolina, Daound Sarhandi y Eduardo Terrazas. 2005. This is 1968... This is Mexico. Eyemagazine 56. Recuperado el 14 de marzo del 2020 en <http://www.eyemagazine.com/feature/article/this-is-1968-this-is-mexico>
- [41] Salinas Flores Óscar. 2009. Historia del Diseño Industrial. Trillas, México.
- [42] Senado de la República. 2019. Ley de Salvaguarda de Conocimientos, Cultura e Identidad de los Pueblos y Comunidades Indígenas y Afroamericanos. Recuperada el 14 de marzo del 2020, en: <http://comunicacion.senado.gob.mx/index.php/informacion/boletines/46971-avalan-comisiones-ley-de-salvaguarda-de-los-conocimientos-cultura-e-identidad-de-los-pueblos-y-comunidades-indigenas-y-afromexicanos.html>
- [43] Smith Rachel Charlotte, Kasper Tang Vangkilde, Mette Gislev Kjersgaard, Ton Otto, Joachim Halse y Thomas Binder eds. 2016. Design Anthropological Futures. Bloomsbury, Londres.
- [44] Thinyane Marmello, Karthik Bhat, L. Goldkind Lauri y Vikram Cannanure. 2018. Critical participatory design: reflections on engagement and empowerment in a case of a community-based organization. PDC 18, 20-24 DOI: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3210586.3210601>
- [45] Tunstall Elizabeth. 2013. Decolonizing Design Innovation: Design Anthropology, Critical Anthropology, and Indigenous Knowledge. En Wendy Gunn, Ton Otto y Rachel Charlotte Smith eds. Design Anthropology: Theory and Practice, Bloomsbury, Londres y Nueva York, 232-250.
- [46] Vilchis Esquivel María del Carmen. 2010. Historia del Diseño Gráfico en México. INBA/CONACULTA, Ciudad de México.
- [47] Works Martha y Keith Hadley. 2004. The Cultural Context of Forest Degradation in Adjacent Purepechan Communities, Michoacan, Mexico. The Geographical Journal (170), 22-38.
- [48] Winschiers-Theophilus Heike, Nicola Bidwell y Edwin Blake. 2012. Community Consensus: Design Beyond Participation. Design Issues 28 (3), 89-100.

Taller de Diseño e Innovación Comunitaria - TaDIC: Reflexiones sobre una experiencia de diseño participativo en Colombia

Claudia Grisales

Estudiante de doctorado, Informática
Universidad de Illinois
Urbana-Champaign, Estados Unidos
clg3@illinois.edu

Laura Arosa

Estudiante de maestría, Diseño
Universidad Nacional de Colombia (UN)
Bogotá, Colombia.
laarosae@unal.edu.co

Miguel Sánchez

Estudiante de doctorado, Diseño Industrial
Universidad de Artes y Diseño Industrial
Linz, Austria. Estancia de Investigación UN
misanchezb@unal.edu.co

Farly León

Estudiante de Maestría, Física
Facultad de Ciencias, UN
fleonm@unal.edu.co

Gustavo Ramírez

Egresado, Diseño Industrial
Facultad de Artes, UN
pedernera@hotmail.com

Laura Espitia

Egresada, Psicología
Facultad de Ciencias Humanas, UN
lmespitial@unal.edu.co

Cristian Ayala

Estudiante, Física
Facultad de Ciencias, UN
cdayalar@unal.edu.co

Juan S. Camacho

Egresado, Biología
Facultad de Ciencias, UN
jscamachob@unal.edu.co

Laura Villamil

Egresada, Diseño
Facultad de Artes, UN
lavillamilv@unal.edu.co

Fabio Fajardo

Docente, Física
Facultad de Ciencias, UN
fefajardot@unal.edu.co

RESUMEN

En Colombia se han adelantado varias iniciativas de co-diseño con enfoque comunitario que buscan fortalecer la capacidad creativa local para la innovación futura. Las narrativas al respecto suelen centrarse sobre los éxitos y resultados, sin ahondar en las dificultades que emergen de estas experiencias inmersivas de diseño participativo (DP), organizadas también bajo la misma filosofía en una compleja colaboración entre partes institucionales, académicas, comunitarias y gubernamentales. El presente artículo surge de un proceso de reflexión colectiva sobre la planeación y ejecución de un encuentro de co-diseño comunitario realizado

en Tumaco, Colombia en 2019. Presentamos aprendizajes y retos de la experiencia de apropiación de una metodología de co-diseño, para su adaptación a perspectivas de alternativas al desarrollo y la modernidad. Este artículo contribuye a la discusión sobre los alcances e implicaciones de lo participativo en el DP

Palabras Clave

Co-diseño; territorio; comunitario; objeto fronterizo; de-colonialidad

INTRODUCCIÓN

Colombia está compuesta por territorios que han soportado décadas de abandono estatal y conflicto armado. Tumaco es uno de ellos, donde comunidades negras, indígenas y campesinas trabajan continuamente para reconstruir su cultura y su memoria como elementos fundamentales para caminar hacia otros futuros posibles. Diseñar en comunidad se propone como una forma de animar ese camino, pues los territorios exigen ser escuchados y reconocidos en la construcción de

soluciones a sus necesidades. Desde este reconocimiento se realizó el Taller de Diseño e Innovación Comunitaria (TaDIC) en agosto de 2019 en San Andrés de Tumaco. El TaDIC fue pensado como a) un espacio de co-creación con comunidades en situaciones de vulnerabilidad o desigualdad social, b) un espacio pedagógico para la transferencia de una metodología de diseño y c) una experiencia emocional y afectiva basada en el hacer y el compartir.

El taller se configuró buscando comprometer completamente a las personas con la filosofía del evento y la labor de co-diseño. En él se reunieron participantes de las comunidades de usuarios finales y visitantes, para convivir mientras actuaban como diseñadores, guiados por una metodología pedagógica. El medio para la transferencia de la metodología de diseño fue el trabajo en proyectos que buscaban atender a problemáticas y oportunidades locales. El espacio buscaba establecer el tono para que el diseño se diera en diálogo constante con el territorio y lo comunitario, mientras se realizaban jornadas intensivas de trabajo. Diseñar desde y para lo comunitario se enmarca en el diseño participativo (DP) por adoptar prácticas y principios de este, sin embargo, conlleva retos particulares. En este artículo buscamos ir más allá de las narrativas de éxito sobre aplicaciones del diseño en escenarios sociales complejos y cuestionarnos sobre las formas de participación que se posibilitan y sus alcances. Quienes escribimos aquí hicimos parte del equipo organizador del TaDIC.

A continuación, abordamos referentes teóricos con los que dialogamos en nuestras reflexiones posteriores al TaDIC. En seguida resumimos los métodos de recolección de información y análisis utilizados para el desarrollo del artículo y pasamos a describir la metodología de este tipo de encuentros de co-diseño. En la siguiente sección abordamos el TaDIC realizado en Tumaco desde su configuración, desarrollo y cierre. Después presentamos discusiones sobre participaciones y diseños otros que el TaDIC promueve o invisibiliza, y concluimos a forma de recomendaciones para futuros eventos de co-diseño en comunidad.

DIÁLOGOS TEÓRICOS

Las siguientes referencias y diálogos teóricos han sido considerados desde experiencias personales y colectivas de parte del equipo organizador del TaDIC para dar sentido a las reflexiones que tuvimos sobre el evento, así como a su evaluación por parte de los participantes.

Diseño Participativo (Comunitario)

Desde su nacimiento el DP ha estado comprometido con asegurar que las personas puedan participar de la construcción del mundo en el que actúan [46]. En ese sentido se alinea con la consigna de distintos movimientos sociales en América Latina: “ninguna decisión sobre nosotros/as, sin nosotros/as” [4]. El DP se ha configurado como una serie de principios y prácticas de diseño que buscan involucrar a futuros usuarios como co-diseñadores. Los principios que

usualmente guían el DP son 1) la búsqueda de relaciones de poder más equitativas, en particular a partir del reconocimiento de voces ignoradas o invisibilizadas, 2) prácticas democráticas, 3) acciones situadas o en el contexto mismo de uso, 4) el aprendizaje mutuo entre las partes involucradas, 5) el uso de herramientas y técnicas para facilitar la participación y la colaboración, y 6) promover visiones alternativas de la tecnología que puedan generar expresiones de equidad y democracia [23, 59].

Por fuera de lo organizacional el DP se practica también en escenarios comunitarios [20, 49]. DiSalvo, Clement y Pipek identifican tres temas destacados en este campo: 1) nuevas formas de hacer política, 2) públicos e 3) infraestructuras. Con relación a la primera los autores proponen que el DP podría “*crear los constructos y situaciones para que el pluralismo y el debate se manifiesten constructivamente*” [9]. Dewey propone la noción de públicos como comunidades directa o indirectamente afectadas por un asunto particular que pueden enmarcar las diferentes perspectivas, posibilidades de acción y responsabilidades [7, 28]. Respecto a las interacciones entre infraestructuras y grupos localizados, Star propone la noción de objetos fronterizos como arreglos que permiten la colaboración sin la necesidad de consenso [53]. Para Griesemer y Star, los objetos fronterizos residen entre mundos sociales o comunidades de práctica, donde están definidos de forma difusa y sub-estructurada; cuando es necesario, los distintos grupos personalizan el objeto para usarlo en su mundo social mientras que mantienen su definición vaga como objeto común; y los grupos que cooperan, sin necesidad de establecer un consenso, oscilan entre la forma desestructurada y personalizada del objeto [54]. En este marco se conciben los objetos como ensamblajes sociales, materiales y políticos [25], no necesariamente artefactos materiales.

Por otro lado, la notoriedad que han recibido en tiempos recientes el diseño y la innovación ha suscitado reflexiones importantes sobre sus narrativas y lo que invisibilizan [55, 56]. Autoras como Suchman, Morozov y Mattern también han cuestionado los alcances del diseño y de otras aproximaciones del “*solucionismo tecnológico*” a problemas complejos [33, 36, 55]. En la misma vía, autores como Barry y LeDantec ponen el foco sobre “*la novedad de los arreglos*” y “*los procesos y compromisos del diseño*”, más allá de los objetos materiales [3, 15, 27, 31, 35]. Arturo Escobar propone pensar en una racionalidad técnica alternativa capaz de sustentar la ancestralidad como fundamento de la autonomía y la creación de “*futuros que tienen futuro*” [12]. Escobar sostiene que el diseño ha sido una tecnología política central de la modernidad y recoge algunos avances que señalan cómo el diseño podría comprometerse radicalmente con la construcción de visiones culturales alternativas para liderar el cambio social [12]. Otros autores como Levit Cea y Remington han propuesto que la innovación puede realmente transformar realidades sociales implementa prácticas que redistribuyen el poder entre las partes, prioriza las relaciones sobre los objetos, promueve y aprovecha la diversidad,

legítima todas las formas de conocimiento y prototipa cada etapa del proceso [10, 29].

Cómo diseñar para y en la comunidad y el territorio

De los Reyes y Botero han descrito experiencias de DP con culturas populares en Colombia y proponen que los proyectos exitosos son aquellos que crean comunidades ad-hoc, recogiendo a múltiples actores y desencadenando cambios [44]. Otros autores han señalado que discursos como “*hacer bien*” revelan colaboraciones desiguales y éticas desactualizadas que todavía consideran a las comunidades como objetos de estudio en lugar de colaboradoras [61].

Entendemos el territorio como “*un espacio auto referencial para la existencia*” de acuerdo con Guattari según Grueso, Rosero y Escobar [17, 18]. Haesbaert señala que los grupos sociales construyen una identidad territorial como una forma de apropiación del espacio donde viven y a la vez participan de una dimensión material de apropiación a partir del ordenamiento del espacio [19]. Esta noción resuena con las luchas de comunidades en Colombia por la protección y defensa del territorio [16, 24, 41] como “*un espacio para ser*” [17] y por eso la recogemos aquí.

Haciendo eco de estas ideas sobre comunidad y territorio, los diseños otros proponen marcos de referencia diferentes a las formas en las que se practica y piensa el diseño desde la resistencia a la modernidad [1, 11, 50] y a lo que Manzini denomina el gran ego del diseño [30] así como el aparataje de éste conectado al consumo, el capitalismo y la noción de una estética unificada y occidental. Por ejemplo, el diseño decolonial busca resistir la colonización de imaginarios [50, 51]. Ansari reconoce que “*pensar más allá de la modernidad desde adentro de la modernidad no es una tarea fácil*” [51] y propone reconocer la historia de dicha modernidad y las historias y experiencias de aquellos que han sido marginados y divididos por ella. Por su parte, Forlano propone cambiar el foco del pensamiento de diseño antropocéntrico desde un diálogo entre agentes no-humanos, humanos e híbridos [13] y el diseño autónomo propuesto por Escobar, invita a un cambio de paradigma de la modernidad para buscar futuros más sostenibles, y velar por la autonomía de los pueblos y las comunidades [12]. Al respecto de hacer frente al pensamiento occidental de la modernidad, de Sousa Santos propone la ecología de saberes como una contra-epistemología que reconoce la pluralidad de conocimientos y enfatiza las conexiones dinámicas entre ellos [52].

Pedagogía e Investigación Acción Participativa

Gran parte del accionar de la academia en comunidades en Latinoamérica está influenciado por la pedagogía popular, que busca reconstruir las relaciones entre quien enseña y quien aprende para transformar la realidad de los sujetos, en lugar de reproducir sistemas de acumulación [14]. De manera similar, la Investigación Acción Participativa (IAP) ha buscado fundir la investigación con la acción para generar una transformación de la realidad, concibiendo a las perso-

nas participantes como “*practicantes sentipensantes*” y partiendo de procesos participativos y dialógicos intergrupales [42]. Resulta interesante poner estas construcciones de acción comunitaria latinoamericanas en diálogo con principios del DP como el aprendizaje mutuo o la idea de transformar las relaciones de poder. A pesar de estar fundada sobre ideas radicales de transformación, autoras como Silvia Rivera Cusicanqui hacen críticas a la IAP señalando que ésta sólo desplazó el paradigma positivista de la investigación al campo de “lo popular” sin transformar las bases de la intelectualidad [45]. Es necesario preguntar también qué se necesita para pasar de lo nominal a lo substancial en aplicaciones del diseño participativo en escenarios comunitarios.

Círculos como Metáforas

En sus estudios sobre el juego, Huizinga describe los círculos mágicos como espacios en los que se llevan a cabo acciones performativas y en los que operan reglas especiales: “*mundos temporales dentro del mundo ordinario, dedicados a la actuación de un acto aparte*” [21]. Salen propone que quienes participan de estos mundos pueden sentir seguridad, ingenio y empoderamiento en ese espacio y tiempo particulares [47]. Por otro lado, los círculos de la palabra se emplean en comunidades indígenas de varias partes del mundo y han sido adoptados en campos como la educación o la justicia restaurativa [8, 39]. Estos son espacios en los que prima la comunicación honesta, el desarrollo de vínculos y el fortalecimiento comunitario [40]. Pensamos que el TaDIC reproduce estos dos tipos de círculos en distinta medida y que, a la vez, ellos pueden servir como metáforas para comprender la participación en este escenario

METODOLOGÍA

En la elaboración de este artículo analizamos información que proviene de múltiples instrumentos utilizados en la etapa de planeación, desarrollo y cierre del TaDIC. Estos incluyen notas tomadas por organizadores, observación participante, tres encuestas de evaluación a los participantes al inicio, en el medio y al final del TaDIC y una evaluación colectiva por parte del equipo organizador al finalizar el evento. En este artículo partimos de la información recogida para responder a dos preguntas:

A) ¿Qué formas de participación se posibilitan y cuáles emergen en el TaDIC?

B) ¿Cómo se compromete esta experiencia inmersiva de co-diseño con visiones alternativas al diseño de la modernidad?

ENCUENTROS DE CO-DISEÑO

El TaDIC surgió de los Encuentro de Diseño para el Desarrollo Internacional (IDDS por sus siglas en inglés) organizados por la red IDIN (International Development Innovation Network) desde 2007 [5, 22, 38, 43]. No existen grandes diferencias entre el IDDS y el TaDIC, más allá de las alianzas institucionales que se conformaron para reali-

zarlos. Al ser organizado desde la Universidad Nacional de Colombia, el TaDIC se dio dentro de los límites normativos, administrativos y epistemológicos de una institución de educación superior en Colombia. En esta sección describimos de forma general los encuentros (el IDDS y el TaDIC), sus principios y metodologías. En las siguientes secciones nos enfocamos en el TaDIC desarrollado en Tumaco en 2019.

Los encuentros son experiencias inmersivas de co-diseño en las que convergen personas de los contextos de implementación final de los proyectos, participantes seleccionados en una convocatoria abierta, organizadores e invitados nacionales e internacionales. Se basan en la idea de que diseñar con las comunidades es más poderoso que diseñar soluciones para ellas [22]. Para esto se configura un espacio particular—una especie círculo mágico—que busca comprometer completamente a las personas con la filosofía del evento y la labor de co-diseño. El mundo temporal que se crea es un artefacto que pone a disposición de la creatividad colectiva una serie de recursos (materiales, herramientas, relaciones, tiempo, espacios físicos) a los que sería difícil acceder de otra manera, en particular para las comunidades con las que se trabaja. Describimos estas experiencias como inmersivas, pues quienes participan se introducen completamente en la experiencia durante dos semanas; viviendo, aprendiendo y diseñando en compañía. Para las comunidades participantes, el encuentro se ubica en proximidad geográfica de sus lugares cotidianos.

Los encuentros recogen la premisa de que todas las personas pueden diseñar [30]. Con el fin de potenciar esa capacidad innata se busca transferir la metodología de diseño representada en la figura 1. Esta itera sobre un ciclo de aprendizaje, ideación y experimentación para acercarse a una solución pertinente. Tiene fundamento en el Diseño Centrado en el Humano (DCH), un enfoque de diseño cuyas decisiones están guiadas por los usuarios de los productos. El proceso de transferencia se da a partir de un currículo que se extiende sobre la totalidad del evento, diseñado por el equipo organizador y centrado en el trabajo de grupos diversos en proyectos de diseño. Podemos tipificar las actividades del currículo en: actividades de diseño, actividades de desarrollo de habilidades técnicas, actividades de integración y desarrollo de relaciones, trabajo en equipos, actividades de identidad del evento, actividades de transferencia de la metodología de diseño y actividades relacionadas al tema o contexto del encuentro.

Cada paso de la metodología se explica inicialmente a todos los participantes. En seguida, cada equipo (de los que hacen parte miembros de la comunidad) se reúne para aclarar dudas sobre los procesos y aplicarlos en su proyecto. En cada grupo hay uno o dos facilitadores que responden dudas y dinamizan las actividades a partir de herramientas participativas de toma de decisiones o de generación de ideas; algunas de estas herramientas son propuestas desde la misma metodología, otras devienen de la experiencia propia de cada facilitador. Así, los facilitadores de diseño actúan como orienta-

dores del proceso pedagógico [32] y como mediadores en el equipo. Este rol tiene la característica de ser lo que Manzini [30] define como *post it designer* buscando considerar las voces de todos los actores sociales, e intentando alejarse del ego de los diseñadores (*Big-ego design*). Esto ocurre en gran medida debido a que la transferencia de la metodología busca que los participantes hagan todo por sí mismos.

Como parte del enfoque de DCH los equipos realizan dos visitas de campo. La primera tiene como finalidad aprender de la problemática en contexto en la etapa de recolección de la información y la segunda compartir ideas mediante prototipos y obtener información para especificar requerimientos. Esto se relaciona con las funciones de los prototipos descritas por Mogensen y Wensveen: 1) La co-construcción de una noción de futuro, 2) un proceso de iteración constante, 3) la necesidad de probar y validar suposiciones, y 4) tener una experiencia concreta de la respuesta de diseño [34, 60].

EL TADIC

En esta sección describimos el TaDIC como un espacio u objeto que se configura en su planeación, luego se encuentra en la práctica y se deja en el cierre, generando una serie de aprendizajes y arreglos (entre ellos los prototipos construidos).

Poniendo los andamios

El proceso de planeación del TaDIC, inició en noviembre de 2018 con conversaciones entre representantes de distintas dependencias de la Universidad Nacional de Colombia (UN) y su Sede de Presencia Nacional en Tumaco. En enero de 2019 el organizador y la organizadora líderes (autora 3 y autor 4) iniciaron el trabajo de campo en Tumaco. Allí interlocutaron permanentemente con un líder cultural local y dos funcionarios de la sede. En febrero del 2019 se consolidó el resto del equipo, compuesto por estudiantes y profesionales de diseño* (7), física* (1), zootecnia (1), psicología* (1), arquitectura* (1), biología* (1), ingeniería* (2) e informática (1). Las áreas marcadas con un asterisco (*) corresponden a las de los 12 organizadores que fueron también facilitadores de diseño. Los autores de este artículo hacemos parte de ese equipo organizador. La mayoría somos participantes y organizadores de IDDS desarrollados en Colombia y hemos realizado trabajo con comunidades desde diferentes enfoques, incluyendo el diseño, la ciencia y la construcción de paz. Las dos personas que lideraron la organización (en adelante OL) actuaron como puente entre lo que ocurría en Tumaco y el resto del equipo organizador, que se reunió semanalmente de forma remota para planear el TaDIC. La Diócesis de Tumaco dispuso de su sede para albergar el evento; allí realizamos la mayor parte de las actividades—a excepción de las visitas de campo y el tiempo libre. Fue también donde dormimos y tomamos las comidas.



Figura SEQ Figura * ARABIC 1. Ciclo de diseño utilizado en el TaDIC. Diagrama por Diego Niño, 2019.

Recogiendo protagonistas locales

De manera paralela los OL contactaron a comunidades campesinas, negras e indígenas en Tumaco. La participación de un líder cultural con amplio conocimiento del territorio como organizador local fue imprescindible para esta tarea. En cada comunidad los OL enfatizaron el propósito de compartir conocimientos en la doble vía comunidad-académica e invitaron a las comunidades a elegir dos representantes que pudieran estar presentes durante las dos semanas del evento y compartir los conocimientos adquiridos en el TaDIC con sus comunidades.

“[El TaDIC] nos permite pronunciarnos, aportar, llegar a acuerdos comunes, hacer construcciones desde la necesidad real, desde las convicciones y desde los fines comunitarios”.

La cita anterior es tomada de la encuesta inicial de una de las participantes de la comunidad y se utiliza aquí para ilustrar la actitud y expectativas de las comunidades frente al evento. De acuerdo con lo expresado en las visitas, las comunidades recibieron la voluntad de diálogo entre los conocimientos académicos y los saberes comunitarios y ancestrales con agrado: “*era lo que estábamos esperando de la Universidad*”, dijo el maestro Tenorio—luthier y sabedor de Tumaco—durante la inauguración. Las áreas de oportunidad fueron escogidas por los OL tras dialogar con cada comunidad. Se seleccionaron comunidades que tuvieran interés y que estuvieran dispuestas a participar de las sesiones de retroalimentación que hacen parte de la metodología de diseño. Las problemáticas y oportunidades escogidas tenían como fundamento una idea del desarrollo comunitario y el bien común. La metodología de diseño empleada hace un

fuerte énfasis en el enmarque del problema, por lo que las áreas de oportunidad seleccionadas debían ser lo suficientemente amplias para permitir ese enmarque; así se buscó no incluir áreas con una solución clara identificada. Por otro lado, la sede de la UNAL en Tumaco convocó a 12 estudiantes del Programa Especial de Admisión y Movilidad Académica (PEAMA) para participar del TaDIC. En este programa se forman profesionales “*socialmente comprometidos de acuerdo con el contexto regional y nacional*” [57].

Recogiendo protagonistas visitantes

En marzo de 2019 abrimos la convocatoria para participantes nacionales e internacionales e iniciamos su difusión a través de redes sociales y páginas web. Para aplicar, las personas interesadas llenaron un formulario digital que diseñamos para indagar sobre tres aspectos principales: experiencia de trabajo con comunidades; saberes y conocimientos aplicados; y afinidad con los principios del TaDIC. Cada aplicación fue evaluada de forma independiente por cuatro organizadores. El grupo seleccionado de participantes visitantes venía en su mayoría de Bogotá, con sólo 7 personas de otras ciudades (Nueva York, Putumayo, Cali, Ipiales, Chía y Ovejas). La intención era crear un ecosistema diverso en conocimientos, experiencias e historias de vida, buscando una participación equilibrada entre hombres y mujeres. La totalidad del grupo de participantes hablaba español y tenían edades entre los 17 y 65 años. La figura 2 representa las 60 personas de comunidad y visitantes que hicieron parte del TaDIC. Las personas de la comunidad se ocupan en una o varias de las siguientes áreas: artesanías, pesca, conchería, agricultura, música, luthieres, liderazgo comunitario, zapatería, emprendimiento, comunicación, saberes tradicionales, reciclaje.

Configurar la escena: Abrir espacio a los saberes locales

Una de las preocupaciones principales de la organización del TaDIC fue incorporar elementos del territorio y la cultura en el currículo de manera intencionada y no sólo circunstancial. Buscábamos que la metodología entrara en diálogo con el contexto y no que sólo se rodeara de él. El objetivo era promover una mayor apropiación de los aprendizajes por parte de los participantes, crear vínculos fuertes con el territorio y situar los proyectos de diseño en la cultura y los sueños de futuro del territorio. Con esto en mente se tomaron las decisiones que se describen en esta sección.

Como resultado del diálogo previo con las comunidades y sabedores locales decidimos incorporar espacios en el currículo en los que el diseño pudiera verse desde la práctica local. Para los visitantes se convirtieron en herramientas de conexión con el territorio y las prácticas culturales de la región.

Construcción de un Cununo: Dentro de la sesión de Desarrollo de Habilidades (actividades que buscan un acercamiento a diferentes herramientas mecánicas y eléctricas, así como a materiales, técnicas y procesos de materialización de ideas) se trabajó en la elaboración del Cununo. Éste es

un instrumento de percusión, que, junto a la Marimba, el Guasá, y el Bombo forman la base musical del pacífico. La sesión tenía como objetivo paralelo dar a las personas la oportunidad de ser luthieres por unas horas, trabajando materiales naturales y de la región, valorando un oficio que se ha preservado en la tradición cultural del pacífico.

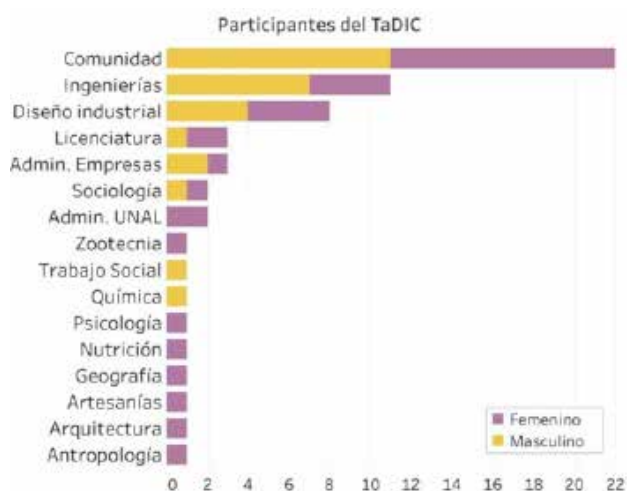


Figura SEQ Figura 1* ARABIC 2. El total de personas en el TaDIC por área de ocupación o estudio y sexo.

Diseño gastronómico: Se propuso un reto de diseño de alimentos a partir de la gastronomía local. El acto de comer se consideró de manera integral, comprendiendo la totalidad de elementos que contribuyen a la experiencia: ingredientes, preparación, disposición, presentación y consumo; todos alineados con la cultura alimentaria del territorio, pero buscando innovar a partir de ésta.

El Mentidero: Es una actividad que reúne a todas las personas cada mañana para saludarse y comentar o aclarar situaciones pertinentes; al mismo tiempo busca generar interacciones dinámicas entre los participantes, con reflexiones sobre la historia y cultura de Tumaco a través de sus líderes. El nombre fue propuesto y elegido por los participantes y corresponde a una práctica tradicional del Pacífico, en la que los vecinos se reunían a contar historias, chismes, buscar soluciones a sus problemas y conversar sobre diversos temas. A pesar de su etimología, el nombre no se relaciona con decir mentiras y en Tumaco no tiene esta connotación sino la de una tradición oral.

Para dar inicio al TaDIC se realizó la inauguración con algunas actividades culturales con las que el territorio recibía el evento. De hecho, se celebró el nacimiento oficial del TaDIC con un arrullo, de acuerdo con la tradición cultural del Pacífico.

Conviviendo para co-diseñar

En el TaDIC se configuran comunidades temporales que conviven y trabajan juntas en problemas complejos. Esto conlleva retos de convivencia, participación y salud emocional colectiva. Los equipos de diseño compuestos por personas diversas admiten una amplitud de miradas sobre las discusiones y problemas de diseño, sin embargo, también hacen necesaria una traducción constante entre los distintos mundos presentes, así como una sensibilidad por el otro, que no siempre va acorde con los ritmos acelerados de la metodología de diseño utilizada. Durante el TaDIC, el ecosistema abierto formado por todos los organizadores, facilitadores y participantes permitió la colaboración entre equipos y con otros individuos por fuera del grupo de trabajo para distintos fines. Estas colaboraciones admitían lo técnico o manual (ayuda con el uso de alguna herramienta, construcción, etc.), lo logístico (transporte, referencias, asuntos económicos) y lo afectivo-emocional (mediación, dispersión, reflexión, compañía, apoyo). Algunos de los malestares, por otro lado, incluían el sentirse encerrados, el manejo de tiempos, el desorden en el taller o el ruido por las noches. Algunos participantes también cuestionaban la metodología de diseño y el énfasis en la construcción de soluciones materiales. Pasada una semana decidimos modificar el Mentidero, pues este era un espacio preciso para expresar las inconformidades y agradecer a quienes hubieran hecho del espacio un mejor lugar para convivir. El Mentidero se convirtió en el escenario de construcción de acuerdos de convivencia y de reconocimiento entre las personas.

Durante el TaDIC se generan también espacios orgánicos de interacción entre participantes que contribuyen a la construcción de comunidad. Entre estos se destacan los espacios de música y baile que participantes u organizadores locales lideraron en los ratos libres y en los que enseñaban a los demás estas expresiones culturales de Tumaco. Los objetos presentes en el espacio físico del TaDIC y los que llevaban los participantes (marimba, tambores, gaitas, etc.) mediaron interacciones similares que contribuyeron a generar un ambiente específico, siempre poblado de música en la memoria de todos los involucrados. Tras las jornadas de trabajo los organizadores nos reunimos para discutir los avances del día, planear el día siguiente y expresar nuestras inconformidades, tales como: la falta de democracia en la toma de decisiones al interior del equipo organizador y las contradicciones entre lo institucional y lo comunitario. Sin embargo, en este reducido tiempo y con el cansancio acumulado, la resolución de conflictos no fue siempre óptima y algunas de las tareas se adelantaron en medio de tensiones sin resolver.

Diseño participativo: aprendiendo y haciendo

La metodología de diseño se transfiere a medida que se desarrollan los proyectos y se materializan las soluciones a través de prototipos en cada equipo. En este proceso navegamos por el ciclo de diseño centrado en humanos y los principios del DP desde la conciencia de la diversidad de

[1] Cantos tradicionales que hacen parte de la experiencia familiar tradicional del Pacífico colombiano en la que se celebra la vida de niños y niñas en conexión con los santos [2].

voces en el proceso de recolección de información en las salidas de campo, así como en la toma de decisiones y los procesos de producción de prototipos con los participantes de las comunidades.

El aprendizaje mutuo se da constantemente en cada espacio del TaDIC. Una parte de ese aprendizaje es formal, a partir de charlas magistrales sobre el ciclo de diseño. Por otro lado, las sesiones de desarrollo de habilidades buscan transferir un conocimiento técnico sobre el uso de herramientas y técnicas manuales, mientras que el trabajo en los grupos genera otros aprendizajes. Finalmente, el escenario mismo del TaDIC propicia aprendizajes sobre el territorio, la comunidad, las relaciones y los valores. La tabla 1 muestra una categorización de las respuestas del grupo participante a la pregunta abierta “menciona tres cosas que aprendiste en el TaDIC”

Aprendizajes	Menciones
Técnicos (usar herramientas, construir)	38
Metodología de diseño (ciclo, innovación)	32
Trabajo con otros (en equipo, interdisciplinar, valorar todos los saberes)	29
Crecimiento Personal	22
Tumaco, cultura, comunidades locales	20
Relaciones (escuchar, conocer gente)	17
Valores (familia, respeto, amistad)	7
Organizacionales (tiempo, orden)	6
Trabajo en comunidades (valores del trabajo comunitario, paz, tejido social)	4

Tabla 1. Categorización de aprendizajes reportados por participantes del TaDIC en encuesta final con 49 participantes.

Las áreas de oportunidad, las comunidades y los prototipos finales co-diseñados en cada equipo se muestran en la Tabla 2. A continuación describimos aspectos interesantes de algunos de los proyectos con relación al enfoque de este artículo.

Residuos de la pesca - necesidades evidentes: El área de oportunidad propuesta por la organización era aprovechar los residuos que sobran del proceso de aliñamiento del pescado. Sin embargo, a partir del diálogo con una de las representantes comunitarias en el equipo y la primera visita de campo el grupo identificó una necesidad inmediata: pulverizar un gran volumen de conchas de piangua que la

asociación de mujeres tenía almacenada para poder vender. El equipo decidió entonces construir dos prototipos para responder a cada una de las necesidades, repartíendose el trabajo en cada uno.

La ballena azul - el capitalismo es un mar profundo: El equipo decidió diseñar una ballena hecha con botellas plásticas que cumple las funciones de recolectar botellas, promover una cultura de separación de residuos y visibilizar a la asociación. Este prototipo resultó de las capacidades técnicas y artesanales de las recicladoras (esto se da también en varios de los otros proyectos), con lo cual la intención del evento de poner la academia al servicio de las capacidades locales se cumple con éxito. Al finalizar el TaDIC, un empresario local decidió financiar la construcción de otras esculturas, buscando promocionar una visión ambiental de una marca de gaseosas asociada a su empresa. Esta propuesta desató una discusión interesante en el grupo respecto a la problemática de los plásticos a nivel local y mundial, referente a la instrumentalización del discurso ambientalista para promover intereses económicos particulares sin desarrollar una propuesta crítica efectiva para alcanzar la sostenibilidad.

Memoria Histórica – diseño más allá de lo material: Este proyecto nace de la necesidad de fortalecer los procesos de resistencia de líderes, lideresas y comunidades negras, a partir de la recuperación de la memoria en Tumaco. El equipo construyó tres prototipos que conforman una gran iniciativa de construcción de paz a través de la memoria: 1) Ruta de la memoria con miradores, 2) Casa palenquera y juegos tradicionales, 3) Red tensegrítica para potenciar el ejercicio organizativo y de liderazgo comunitario a partir de los saberes propios y el reconocimiento histórico de la lucha por los derechos. La filosofía de la lideresa comunitaria en este grupo “soy porque somos” tuvo gran resonancia en el resto del evento, pues expresaba la comunalidad que ancestralmente ha existido en Tumaco.

El Cierre

Al finalizar los proyectos se realizó una muestra de resultados en un parque público de Tumaco. El cierre del TaDIC incluyó una muestra de talentos, una celebración y la entrega de certificados de participación. En los días siguientes los participantes y facilitadores entregaron los prototipos a las comunidades y empezaron a dejar la sede de la Diócesis para volver a sus vidas cotidianas. El taller se recogió y todos nos despedimos llevándonos la pregunta que uno de los participantes visitantes nos propuso insistentemente: “¿qué pasa después del TaDIC?”.

DISCUSIÓN

El TaDIC configura un mundo dentro del mundo real con unas reglas particulares que permiten ciertas interacciones mientras inhiben otras. Anteriormente hemos descrito este tipo de espacios como un círculo mágico. Este concepto es utilizado en los estudios sobre el juego para describir la relación entre jugadores y espacios (reales o virtuales) de juego.

Proyecto	Comunidad	Prototipo
Residuos de pesca	Aliñadoras de pescado y asociación de mujeres concheras	Triturador de conchas y sistema de recolección y tratamiento de residuos de pesca
Parque comunitario	Barrio autoconstruido y asociación de reciclaje	Equipamiento para parque infantil
Residuos plásticos	Asociación de recicladoras artesanas	Punto de recolección de botellas con forma de ballena
Memoria histórica y paz	Asociación de mujeres lideresas	Red de estaciones de juegos simbólicos y experiencias audiovisuales
Cultura y mujeres reales	Agencia de modelos del Pacífico	Diseño de marca con valores de inclusión, responsabilidad social, bienestar y empoderamiento
Enseñanza de las matemáticas	Institución Educativa	Espacio y currículo alternativo para la aplicación de las matemáticas
Habilidades de lenguaje	Institución Educativa	Espacio y plan curricular para mejorar lecto-escritura
Instrumentos musicales	Fundación de enseñanza de música tradicional	Optimización de la fabricación de instrumentos, marimba plegable, plan para potenciar la fundación
Cacao	Pequeños productores de cacao	Bici-molino para cacao y cartilla de recetas artesanales
Soberanía y seguridad alimentaria	Fundación de gestores de seguridad alimentaria y nutricional	Bici-molino para la fabricación de harina de plátano

Tabla 2. Resumen de proyectos, comunidades y prototipos co-creados durante el TaDIC 2019.

En nuestro caso, el mundo temporal que se configura busca comprometer a las personas con la filosofía del evento y la labor del co-diseño. En la práctica resulta no ser un mundo aparte; en este caso la realidad del conflicto y el abandono que ha vivido Tumaco llegó golpeando varias veces durante el TaDIC para recordárnoslo. Hay una consciencia de que al disolverse el espacio temporal las condiciones en Tumaco no se han transformado significativamente y de que las comunidades no disponen de los recursos que el TaDIC despliega para la creación o mejora de prototipos o muchas de las formas de hacer que promueve la metodología. Esta conciencia se traduce en la insistencia de algunos participantes y organizadores en la continuidad de los esfuerzos más allá del evento.

En tanto resulta difícil circunscribir el TaDIC espacial y temporalmente, y dado que es imposible separar el evento como “*un espacio para hacer*” de los complejos mundos que son Tumaco, el Pacífico y cada participante, la metáfora del círculo mágico no describe la forma en la que el TaDIC se desenvuelve. Por otro lado, el relacionamiento genuino entre participantes, el disfrute conjunto de la música y el paisaje, la escucha y el aprendizaje mutuo se mantuvieron a lo largo del evento. Por ejemplo, en la encuesta final los participantes comentan entre los aspectos que más les gustaron del TaDIC: “*Reconocer otras realidades del país*”, “*conocer personas de otras partes y sus perspectivas de vida*”, “*la convivencia con todas las personas*”, “*la empatía de las personas*”. Desde esos relacionamientos las personas compartían sus realidades e historias construyendo lazos cercanos sin negar las realidades de cada quien. De cierto modo estas relaciones denotan diálogos entre territorios—diálogos entre los espacios vitales de cada persona. Así, tal vez la metáfora del círculo de la palabra sea más adecuada que la del círculo mágico para describir el escenario de innovación relacional del TaDIC.

A continuación, abordaremos las preguntas planteadas en la sección de metodología: ¿Qué formas de participación se posibilitan y cuáles emergen en el TaDIC? ¿Cómo esta experiencia inmersiva de co-diseño se compromete con visiones alternativas de diseños otros?

Participación y participaciones otras

Hay que resaltar que este tipo de iniciativas logran abrir campo para que las personas tengan voz a la hora de dar forma (diseñar) y configurar sus mundos pues, a partir del enunciado “*todos podemos diseñar*” se crea una posibilidad potente frente a la forma en que decidimos habitar. En este sentido se alinea con las nuevas formas de hacer política que proponen DiSalvo, Clement y Pipek. En el caso particular del TaDIC un aspecto positivo fue la apertura de espacios para el reconocimiento de saberes locales. A partir de esto se evidencian otros relatos de transformación del mundo, como el de los y las artesanas, los líderes, las lideresas y los saberes ancestrales, abriendo la posibilidad de cambiar el relato hegemónico de la innovación. Esta es una base valiosa, con todo y las contradicciones que abordamos aquí.

A pesar de estar ubicados en Tumaco y contar con representantes de las comunidades como co-diseñadores, el acercamiento al territorio, entendido ampliamente, resulta ser limitado. En el TaDIC varios participantes mencionan que dos visitas a las comunidades no son suficientes para conocer y comprender la complejidad del contexto. También comentan que se sentían encerrados y presionados por los tiempos reducidos de cada actividad. Aprendiendo de la etnografía de Marisol de la Cadena y James Leach [5, 26] podemos entender que la noción del territorio siempre será parcial para los visitantes, sin embargo, creemos que la metodología no reconoce ni enseña esa parcialidad inherente y tampoco abre espacio para aprender de ella, por lo que puede producir frustración.

Las limitaciones de tiempo y la conceptualización misma de “*la solución de diseño*” dejan de lado discusiones importantes y los objetos o respuestas resultantes no logran trascender de una noción material, estancándose en el proceso y limitando la apropiación. Al respecto, una de las participantes reportó en la encuesta final que “*el enfoque estaba sólo en lograr el prototipo de una máquina, lo cual no necesariamente es lo que la comunidad requiere.*”

Esta crítica representa una contradicción que ocurre a partir de la metodología de diseño, en el que en primera instancia se reconoce un escenario complejo (en la presentación del evento, la identificación del problema/oportunidad, el mapeo de actores, y en análisis de información de las etapas iniciales) para luego ofrecer una solución material simple. Es quizá para intentar sanear este quiebre que algunos grupos generan partes complementarias al prototipo (cartillas, planes de acción, sistema de recolección) y como resultado de ella queda siempre una sensación de que hay mucho más por hacer. A la vez, esta misma sensación ha sido la motivación para la continuación del trabajo de algunos grupos o participantes en IDDS pasados después de los eventos.

Por otro lado, el rol de la comunidad y sus representantes es fundamental en el proceso de diseño participativo. Estos representantes actúan como voceros de la comunidad en el proyecto, por lo que debemos ser conscientes de su subjetividad, del peso que se asigna a su participación y con ello de la responsabilidad del facilitador de evidenciar esa representación en el equipo, para que éste logre realmente acoger las necesidades y aspiraciones colectivas de la comunidad. En el TaDIC notamos que, al trabajar con comunidades organizadas como asociaciones, organizaciones o colectivos conformados, hay una mayor claridad en los objetivos y propósitos de estas, así como una consolidación de ideas, sueños y necesidades ya identificadas. Si bien esto limita la metodología, que propone empezar desde áreas de oportunidad abiertas, también representa retos reales que podrían atenderse desde enfoques interdisciplinarios en los que el diseño participaría. Tal vez remover el diseño del centro y reubicarlo en el diálogo con otras disciplinas, saberes y aproximaciones podría generar propuestas y acciones de mayor alcance en sistemas sociales complejos como los de Tumaco. Nos preguntamos

también si hay otras voces que se dejan por fuera y que podrían afectar la noción de lo deseable que definen principalmente los representantes de las comunidades. Nos referimos, por ejemplo, a impulsar una visión desde la sustentabilidad o las relaciones socioecológicas. Aunque la metodología hace un reconocimiento de las partes involucradas al inicio del proceso de diseño, vemos que no todos los públicos son tenidos en cuenta. Descentrar al humano, como propone Forlano, de este proceso y reconocer la importancia de incorporar esas otras voces parece un paso necesario para el diseño participativo en zonas de alta conflictividad ambiental.

Notamos también que el rol de facilitación es fundamental en la mediación entre el equipo y la transferencia de la metodología, aunque la posición de los facilitadores reduce sus capacidades de participación y aporte ubicándolos como “*actores administrativos*”. Es necesario reflexionar con mayor detenimiento sobre este papel que muchas veces pide al facilitador no habitar sus experticias y campos de acción para actuar como un mediador neutral en la transmisión de la metodología. Esto genera un conflicto entre cada facilitador y el equipo, quienes constantemente se preguntan “¿hasta dónde debería participar yo?” y “¿cómo participa esta persona?” respectivamente.

Por otro lado, evidenciamos algunas tecnologías que funcionan como herramientas para la convivencia y la co-creación. Algunas fueron planeadas desde la organización mientras que otras se transformaron o emergieron en la práctica. Entre ellas están: el Mentidero como escenario de encuentro, resolución de conflictos y descarga emocional; el entorno mismo y el paisaje (el mar, el atardecer) como generadores de relaciones diferentes fuera de la rigurosidad del taller; la música como medio de expresión de identidad e ideas entre los grupos, así como elemento distensionador y estético. La forma en que estas herramientas interactúan con las personas y el contexto enmarcan y guían la percepción, por tanto, contribuyen a dar forma a los procesos y a los resultados; la forma colectiva en la que se utilizaron y vivieron estas tecnologías en particular abrieron espacios para el diálogo y la toma de decisiones desde formas más tranquilas y armoniosas, permitiendo así manejar las tensiones características de los procesos de DP. Por otro lado, posibilitaron acercar a las personas a dinámicas propias del territorio.

Futuros Otros

Es necesario recordar que el objetivo original de estos eventos es la transferencia de una metodología de diseño, con el propósito de que quienes participan la apropien y reproduzcan en sus comunidades. En ese sentido, los aprendizajes reportados por el grupo de participantes reflejan este objetivo y se hace evidente el enfoque material y técnico del diseño implementado. Siguiendo a Levitt Cea y Remington sobre los procesos de innovación de ruptura, es importante reconocer las limitaciones de estas intervenciones confinadas en tiempo y espacio para crear transformaciones profundas.

A pesar de que el TaDIC congrega personas diversas, la

metodología resulta limitante hacia perspectivas decoloniales en el sentido en que no tiene un interés evidente por cuestionarse esos otros diseños y formas de hacer que pueden existir ya latentes en los territorios, aunque este intercambio ha llegado a tener lugar desde el relacionamiento autónomo entre los participantes. Al respecto, un participante comenta que algo que cambiaría del TaDIC es *“la rigurosidad de la metodología que no da la flexibilidad de debatir y cuestionar elementos de la misma (académicos). Esto evita que se abran escenarios de debate y hace que se convierta en un espacio a-crítico”*.

Sin duda, el mayor desafío de los proyectos de Memoria Histórica, Enseñanza de las Matemáticas, Habilidades de Lenguaje y Cultura y Mujeres Reales fue adaptar necesidades, oportunidades y propuestas complejas, subjetivas e intangibles, a una metodología que se encuentra alineada con una concepción ingenieril del diseño, que suscribe a cierto determinismo tecnológico y a la construcción de un artefacto, tecnología o herramienta funcional y que pueda exponerse físicamente al final del evento. Entonces es necesario limitar el campo de aplicación y las expectativas de esta metodología o comprometerla para empezar a construir una racionalidad técnica alternativa, como lo propone Escobar [12]. En ese caso, los aprendizajes reconocidos por las partes al finalizar las intervenciones deberían tender balancearse con lo comunitario y la construcción de alternativas.

Reconocemos la predominancia o fetichización del método como un rasgo de la modernidad. Así, la propuesta de Ansari de reconocer la historia de la modernidad operante en el contexto del TaDIC podría generar discusiones en el proceso y dar pie a otras formas de diseño y participación. Para esto proponemos reconocer la metodología como un objeto fronterizo en la definición de Star y Griesemer. Este reconocimiento permitiría acoger la metodología con cierta flexibilidad y tal vez ponerla en el centro de la experiencia misma de co-creación, modificándola, cuestionándola y discutiéndola mientras se construye y se diseña con ella, pero permitiéndole mantener suficiente rigidez como para ser reconocida por todas las partes. Crear espacio para cuestionarla puede dar campo al reconocimiento de esos otros diseños y formas que existen ya en los territorios de una forma no instrumental al diseño de la modernidad.

Por otro lado, varios participantes comentan que un aspecto que cambiarían es “la verticalidad” y “el ego” de la academia. Reconocer el hecho de que los discursos de cambio que se enuncian desde la academia pueden no comprometerse (intencionalmente o no) con las transformaciones profundas que se necesitan se hace necesario para realizar trabajo de innovación comunitaria desde lo institucional. En ese sentido, las instituciones podrían generar la infraestructura necesaria para realizar trabajo de co-diseño con comunidades desde una nueva perspectiva. Esto podría incluir la creación de acuerdos de entendimiento con las comunidades y organizaciones comunitarias, la contratación de consultores comunitarios que puedan participar de las etapas tempranas de planeación y toma

de decisiones, la creación/adopción de nuevos formatos de publicación y difusión de resultados o la redefinición participativa de lo que se consideran los resultados.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Con el fin de lograr cambios más estructurales y significativos es necesario conformar fuertes relaciones de confianza en el tiempo con las comunidades y en ese sentido trascender la noción de “evento”. Para la construcción de estas relaciones de confianza y para trascender del solucionismo tecnológico proponemos la participación de otras disciplinas en la organización y en la definición o adaptación de la metodología.

La participación de las comunidades en esta etapa también es fundamental. Consideramos que es primordial que las personas puedan tomar decisiones juntas, desde la horizontalidad y polifonía de voces, reconociendo la convergencia de propósitos y espíritus, conectado con lo que de Sousa Santos denomina la *“ecología de saberes”*. Los principios de democracia (*“having a say”*) y construcción de relaciones equitativas del DP, en concordancia con *“ninguna decisión sobre nosotros, sin nosotros”*, deben ser fundamentales en el diseño, planeación y desarrollo de este tipo de experiencias, evitando generar verticalidad o centralización y discriminación en la toma de decisiones y valoración de ideas, saberes y necesidades. Desde el reconocimiento de estas voces, también consideramos que debe existir participación de las voces no humanas o híbridas, reconociendo la agencia política y socio-material del contexto, el paisaje, los ecosistemas, los objetos y las tecnologías del mismo territorio.

Creemos que es necesario desfetichizar la metodología para atender los retos de lo relacional por fuera de la hegemonía moderna, aquí proponemos considerarla como un objeto fronterizo que permita la colaboración sin estructurar estándares de actuación “desde arriba”. En particular se hace urgente adaptarla para atender retos de diseño más allá de lo objetual y hacia lo relacional, en el reconocimiento de la complejidad que caracteriza los contextos de trabajo. Para actuar de forma responsable frente a esta complejidad creemos que es necesario reconocer los límites de la aproximación y actuar dentro de ellos, o acoger una transformación profunda que permita, desde una mirada ecológica (de saberes, disciplinas, sistemas, mundos) construir propuestas más integrales.

Por último, reconocemos lo novedoso de estos encuentros en términos de reunir voluntades y crear nuevas relaciones en los territorios, así como de abrir espacio para el relacionamiento entre academia y comunidades. Creemos que, como parte de la academia, de instituciones y de comunidades diversas debemos seguir esforzándonos en sostener un compromiso con lo comunitario y con la construcción de *“futuros que tengan futuro”* [11]. Las discusiones y recomendaciones que abordamos en este artículo son una contribución a esos esfuerzos.

AGRADECIMIENTOS

Expresamos nuestros más sinceros agradecimientos a las comunidades de Tumaco, a sus líderes y lideresas, quienes nos recibieron con el corazón; a todas las personas que hicieron parte del TaDIC como participantes; al equipo organizador que dispuso voluntariamente de su tiempo y dedicación para realizar este encuentro; a las instituciones que lo hicieron posible: la Universidad Nacional de Colombia y su sede de presencia nacional en Tumaco, el Instituto de Estudios del Pacífico, la DNEIPI, la Facultad de Ciencias y la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia; a la Diócesis de Tumaco, el Social Science and Humanities Research Council of Canada, la University of Waterloo, la Mount Royal University y la Universidad de Illinois en Urbana-Champaign. Finalmente, a los tres revisores anónimos que nos ofrecieron sus valiosos y pacientes comentarios y recomendaciones. Sentimos que deberíamos añadirles a nuestra extensa (pero aún incompleta) lista de autores.

REFERENCIAS

- [1] Fernando Alberto Álvarez Romero y Alfredo Gutiérrez Borrero. 2017. Diseño del Sur: La interculturalidad en la vida cotidiana. En Quinto Encuentro de Investigaciones Emergentes. Instituto Distrital de las Artes - Idartes, Bogotá, 11–27.
- [2] Ana María Arango Melo. 2013. Cocorobé: cantos y arrullos del Pacífico colombiano. Alcaldía Mayor de Bogotá, Instituto Distrital de las Artes-Idartes.
- [3] Andrew Barry. 2001. Political machines: governing a technological society. The Athlone Press, London.
- [4] Alice Beuf y Patricia Rincón Avellaneda (compiladoras). 2017. Ordenar los territorios: Perspectivas críticas desde América Latina. Ediciones Uniandes, Bogotá.
- [5] Silvia Buitrago Guzmán y Pedro Reynolds-Cuellar. 2018. Achieving grassroots innovation through multi-lateral collaborations: evidence from the field. *Journal of Peer Production* 12 (2018), 14.
- [6] Marisol de la Cadena. 2015. Earth beings: ecologies of practice across Andean worlds. Duke University Press, Durham.
- [7] John Dewey. 1922. Democracy and education: an introduction to the philosophy of education. Macmillan, New York.
- [8] Edisson Díaz. 2018. La construcción de identidades a través de los diálogos de saber del Círculo de la Palabra de la Comunidad Muisca Chibcha de Bacatá. *REVIS-TA TEMMAS III*. 12 (2018), 157–171. DOI: <https://doi.org/10.15332/rt.v0i12.2040>
- [9] Carl DiSalvo, Andrew Clement y Volkmar Pipek. 2012. Communities: Participatory Design for, with and by communities. En *Routledge International Handbook of Participatory Design*. Routledge, London, 182–210.
- [10] Anders Emilson y Per-Anders Hillgren. 2014. Connecting with the Powerful Strangers: From Governance to Agonistic Design Things. En *Making Futures: Marginal Notes on Innovation, Design, and Democracy* Pelle Ehn, Elisabet M. Nilsson y Richard Topgaard eds. The MIT Press, 63–84.
- [11] Arturo Escobar. 2018. Designs for the pluriverse: radical interdependence, autonomy, and the making of worlds. Duke University Press, Durham.
- [12] Arturo Escobar. 2019. Autonomía y Diseño: La realización de lo comunal. Sello Editorial, Popayán.
- [13] Laura Forlano. 2016. Decentering the Human in the Design of Collaborative Cities. *Design Issues* 32, 3 (julio 2016), 42–54. DOI: https://doi.org/10.1162/DESI_a_00398
- [14] Paulo Freire. 1970. Pedagogía del oprimido. Siglo XXI Editores, México.
- [15] Alastair Fuad-Luke. 2009. Design activism: beautiful strangeness for a sustainable world. Earthscan, London.
- [16] Daniel Garcés Carabalí. 2011. Campañas de resistencia y necesidad de formación para la gobernabilidad y el etnodesarrollo en territorios ancestrales de comunidades negras/afrocolombianas. *Pedagogía y Saberes* 34, (2011), 77–84. Recuperado en marzo 11, 2020 de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/articla/view/768/740>
- [17] Libia Grueso, Carlos Rosero y Arturo Escobar. 1997. El proceso organizativo de comunidades negras en Colombia. *Ecología Política* 14 (1997).
- [18] Félix Guattari. 1993. El constructivismo guattariano: Un proyecto ético-estético para una era post-media (Edición: 1. ed.). Ediciones Universidad del Valle, Cali, Colombia.
- [19] Rogério Haesbaert. 2013. Del mito de la desterritorialización a la multiterritorialidad. *Cultura y representaciones sociales* (2013), 34.
- [20] Tad Hirsch. 2009. Communities real and imagined: designing a communication system for zimbabwean activists. En *Proceedings of the fourth international conference on Communities and technologies - C&T '09*, June 25-27, 2009, University Park, PA, ACM Press, 71-76. DOI: <https://doi.org/10.1145/1556460.1556472>
- [21] Johan Huizinga. 1955. Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. Beacon Press, Boston.
- [22] IDIN. 2019. International Development Design Summits. (marzo 2020). Recuperado abril 17, 2019 de <http://www.idin.org/idds>
- [23] Finn Kensing y Joan Greenbaum. 2013. Heritage. Having a say. In *Routledge International Handbook of Participatory Design*. Routledge, New York, 16.
- [24] La Vía Campesina. 2017. Las Luchas de la Vía Campesina por la Reforma Agraria, la defensa de la Vida, la Tierra y los Territorios. Recuperado marzo 11, 2020 de <https://viacampesina.org/es/wp-content/uploads/sites/3/2017/10/Publication-of-Agrarian-Reform-ES.compressed.pdf>

- [25] Bruno Latour y Peter Weibel (Eds.). 2005. Making things public: atmospheres of democracy. MIT Press, Cambridge, Mass.
- [26] James Leach. 2007. Chapter 8: Differentiation and Encompassment. En *Thinking through things: theorizing artefacts ethnographically*, Amiria J. M. Henare, Martin Holbraad and Sari Wastell (eds.). Routledge/Taylor & Francis Group, London; New York.
- [27] Christopher A. LeDantec. 2016. *Designing Publics*. MIT Press, Cambridge, MA.
- [28] Christopher A. LeDantec y W. Keith Edwards. 2010. Across Boundaries of Influence and Accountability: The Multiple Scales of Public Sector Information Systems. En *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '10)*, ACM, New York, NY, 113–122. DOI: <https://doi.org/10.1145/1753326.1753345>
- [29] Joanna Levitt Cea y Jess Rimington. 2017. Creating Breakout Innovation. *Stanford Social Innovation Review* 15, 3 (2017), 32–39.
- [30] Ezio Manzini. 2015. Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation. MIT Press, Cambridge, Mass.
- [31] Victor Margolin y Sylvia Margolin. 2002. A “Social Model” of Design: Issues of Practice and Research. *Design Issues* 18, 4 (octubre 2002), 24–30. DOI: <https://doi.org/10.1162/074793602320827406>
- [32] José A Martí, Mayra Heydrich, Marcia Rojas, Annia Hernández. 2010. Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente. Recuperado marzo 14, 2020 de <http://www.redalyc.org/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=21520993002>
- [33] Shannon Mattern. 2013. Methodolatry and the Art of Measure. *Places Journal* (November 2013). DOI: <https://doi.org/10.22269/131105>
- [34] Preben Holst Mogensen. 1992. Towards a Prototyping Approach in Systems Development. *DAIMI Report Series* 412 (August 1992). DOI: <https://doi.org/10.7146/dpb.v21i412.6725>
- [35] Nicola Morelli. 2007. Social Innovation and New Industrial Contexts: Can Designers “Industrialize” Socially Responsible Solutions? *Design Issues* 23, 4 (October 2007), 3–21. DOI: <https://doi.org/10.1162/desi.2007.23.4.3>
- [36] Evgeny Morozov. 2013. *To save everything, click here: the folly of technological solutionism* (First edition. ed.). PublicAffairs, New York.
- [37] Elinor Ostrom. 2007. A diagnostic approach for going beyond panaceas. *Proceedings of the National Academy of Sciences* 104, 39 (September 2007), 15181–15187. DOI: <https://doi.org/10.1073/pnas.0702288104>
- [38] Hernan Pérez Molano, Farly León Maz, Luis Marmolejo Rebellón, Jairo Rodríguez López, Claudia Grisales, Stan Ruecker, Fabio Fajardo Tolosa. 2018. Design for reconciliation: co-designing a peaceful future in post-conflict zones in Colombia. *Diseña* 13, (2018), 140–173. DOI: <https://doi.org/10.7764/disen.13.140-173>
- [39] Kay Pranis. 2003. *Peacemaking circles: from crime to community* (1st ed. ed.). Living Justice Press, St. Paul, Minn.
- [40] Kay Pranis. 2009. *Manual para facilitadores de círculos*. CONAMAJ, Costa Rica. Recuperado octubre 30, 2019 de <https://www.conamaj.go.cr/images/libros/pdf/011.pdf>
- [41] *Proceso de Comunidades Negras*. 2005. *Proceso de Comunidades Negras*. Recuperado marzo 11, 2020 de <https://www.prensarural.org/recorre/pcn.htm>
- [42] Mohammed Anisur Rahman y Orlando Fals Borda. 1988. Romper el monopolio del conocimiento: situación actual y perspectivas de la Investigación-Acción participativa en el mundo. *Análisis Político* 5 (septiembre 1988), 46–55.
- [43] Juan David Reina-Rozo, Martha Thompson y Deborah Leal. 2018. Co-design spaces for peace-building in Colombia: A preliminary conceptualization. En *2018 World Engineering Education Forum - Global Engineering Deans Council (WEEF-GEDC)*, 1–9. DOI: <https://doi.org/10.1109/WEEF-GEDC.2018.8629673>
- [44] David de los Reyes y Andrea Botero. 2012. Endearing (re) encounters: participatory design in a Latin-American popular context. En *Proceedings of the 12th Participatory Design Conference on Exploratory Papers Workshop Descriptions Industry Cases - Volume 2 - PDC '12*, ACM Press, Roskilde, Denmark, 85. DOI: <https://doi.org/10.1145/2348144.2348171>
- [45] Silvia Rivera Cusicanqui. 2006. El potencial epistemológico y teórico de la historia oral: De la lógica instrumental a la decolonización de la historia. *Revista de Historia Oral* 8, 21 (2006), 12–22.
- [46] Toni Robertson y Jesper Simonsen. 2013. Participatory Design. An Introduction. In *Routledge International Handbook of Participatory Design*. Routledge, New York.
- [47] Katie Salen. 2003. *Rules of play: game design fundamentals*. MIT Press, Cambridge, Mass.
- [48] Donald A. Schon. 1983. Design as a reflective conversation with the situation. En *The reflective practitioner: how professionals think in action*. Ashgate, Aldershot, U.K., 76–103.
- [49] Tristan Schultz. 2017. *Research into design for communities*. Springer Berlin Heidelberg, New York, NY.
- [50] Tristan Schultz. 2018. Mapping Indigenous Futures: Decolonising Techno-Colonising Designs. *Strategic Design Research Journal* 11, 2 (September 2018). DOI: <https://doi.org/10.4013/sdrj.2018.112.04>
- [51] Tristan Schultz, Danah Abdulla, Ahmed Ansari, Ece Canli, Mahmoud Keshavarz, Matthew Kiem, Luiza Martins, Pedro Oliveira. 2018. What Is at Stake with Decolonizing Design? A Roundtable. *Design and Culture* 10, (enero 2018), 81–101. DOI: <https://doi.org/10.1080/17547075.2018.1434368>

- [52] Boaventura de Sousa Santos. 2007. Beyond Abyssal Thinking: From Global Lines to Ecologies of Knowledges. Review (Fernand Braudel Center) 30, 1 (2007), 45–89. Recuperado en marzo 13, 2020, from www.jstor.org/stable/40241677
- [53] Susan Leigh Star. 2010. This is Not a Boundary Object: Reflections on the Origin of a Concept: Science, Technology, & Human Values (agosto 2010). DOI: <https://doi.org/10.1177/0162243910377624>
- [54] Susan Leigh Star y James R. Griesemer. 1989. Institutional Ecology, “Translations” and Boundary Objects: Amateurs and Professionals in Berkeley’s Museum of Vertebrate Zoology, 1907–39. *Social Studies of Science* 19, 3 (1989), 387–420.
- [55] Lucy Suchman. 2011. Anthropological Relocations and the Limits of Design. *Annu. Rev. Anthropol* 40, 1 (October 2011), 1–18. DOI: <https://doi.org/10.1146/annurev.anthro.041608.105640>
- [56] Richard Topgaard, Elisabet M Nilsson, Pelle Ehn. 2014. *Making Futures: Marginal Notes on Innovation, Design, and Democracy*. The MIT Press, Cambridge, Mass. Recuperado noviembre 27, 2019 de <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=886368>
- [57] UN- Palmira. Pregrado - PEAMA. UN - Sede Tumaco. 2020. Recuperado marzo 12, 2020 de <http://tumaco-pacifico.unal.edu.co/pregrado-peama-2/>
- [58] UNESCO. 2018. Conocimientos indígenas y cambio climático. (abril 2019). Recuperado marzo 12, 2020 de <https://es.unesco.org/links/climatechange>
- [59] Maja van der Velden y Christina Mörtberg. 2014. Participatory Design and Design for Values. En *Handbook of Ethics, Values, and Technological Design*, Jeroen van den Hoven, Pieter E. Vermaas, Ibo van de Poel (eds.). Springer, Netherlands, Dordrecht, 1–22. DOI: https://doi.org/10.1007/978-94-007-6994-6_33-1
- [60] Stephan Wensveen. 2018. *Constructive design research*. Eindhoven: Technische Universiteit Eindhoven.
- [61] Heike Winschiers-Theophilus, Tariq Zaman, Colin Stanley. 2019. A classification of cultural engagements in community technology design: introducing a trans-cultural approach. *AI & Soc* 34, 3 (September 2019), 419–435. DOI: <https://doi.org/10.1007/s00146-017-0739-y>

Revaluando desde paralelos de orígenes: diseños cotidianos y economías circulares de segunda mano

Melisa Duque-Hurtado
Monash University
Melbourne, Australia
melisa.duque@monash.edu

RESUMEN

Este artículo presenta reflexiones de mi práctica de diseño cotidiano para la revaluación (Everyday Designing for Revaluing - ED4R) de/con cosas de segunda mano en una tienda de caridad en Melbourne, Australia. Esta práctica y teoría, se ubican en una intersección entre los campos de Diseño Antropológico, Diseño Participativo y Diseño Cotidiano. La cotidianidad en este contexto de segundas cuenta con la participación de donantes, clientes y trabajadores voluntarios del barrio. Además de presentar esta práctica de diseño, aprovecharé este espacio para reflexionar sobre las maneras en las que me ubico, teniendo en cuenta nortes y sures desde la práctica en este lugar (geográfico, conceptual y personal). Lo haré, dando cuenta de los “paralelos de orígenes” que aquí me traen. Utilizaré *espanglish* como recurso narrativo, especialmente en algunas de mis referencias conceptuales y en las notas de trabajo de campo.

Palabras Clave

Diseño cotidiano; revaluación; segunda mano; economías circulares.

CONCEPTOS CSS

Social and profesional topics ~ Sustainability ~ Cultural characteristics

INTRODUCCIÓN

Este artículo, está basado en mi trabajo de doctorado y en las ideas formuladas en la tesis [11]. En esta ocasión, extendiendo este trabajo en diálogo con referencias y discusiones actuales de diseños, desde nortes y sures. Las traducciones de ideas de la tesis y de referencias en inglés que cito en este mismo son todas hechas por mí.

En Australia, los mercados de segunda mano ocupan un lugar cultural que atraviesa varias esferas de impacto. Las tiendas de caridad, son conocidas coloquialmente como *op-shops*, que traduce tiendas de oportunidades.

Estas tiendas, son espacios de encuentro comunitario en cada barrio, donde vecinos de todas las edades participan en la revaluación de cosas usadas: donándolas, trabajando como voluntarios, y comprándolas. Una serie de encuentros sociales y materiales que las consolidan como espacios generadores de economías circulares [[21], [22]]. Además del valor social de las tiendas de caridad como centros comunitarios, sus fondos son destinados a causas sociales, y a recircular cosas usadas de vuelta al mercado. Asimismo, ellas tienen un beneficio de sostenibilidad medio ambiental importante que es reducir basura y ofrecer alternativas de consumo de cosas nuevas. Adicionalmente, por estos espacios circulan cosas de valor cultural, que les dan una dimensión de archivo material, la cual, es celebrada por coleccionistas y por seguidores de modas “vintage”.

La riqueza social, material y cultural que circula y se crea en estas tiendas, hace que sean lugares ideales para cultivar formas de diseño participativo *otherwise*. El diseño que practiqué en este lugar, fue en colaboración con los voluntarios y donaciones, con quienes desarrollé métodos de investigación y práctica específicos para el mismo, y en diálogo con los campos académicos de Diseño Antropológico, Diseño Participativo y Diseño Cotidiano.

El marco conceptual, creado para entender y articular las prácticas de diseño en la tienda, se compone de siete principios a los cuales me referiré continuamente en las siguientes secciones: rutina, contingencia, improvisación y apropiación, intervención, participación, y política.

Marco teórico: Diseño cotidiano para la revaluación en la *op-shop*

La aproximación conceptual y metodológica a la cotidianidad como lugar de práctica y análisis, está informada en gran parte por el trabajo antropológico y de etnografía sensorial de Pink [[28], [29]]. Más allá de la cotidianidad como lugar geográfico y temporal, esta tiene una dimensión política como espacio de diseño participativo. En la práctica esto requería de diálogos, acuerdos y compartires entre colegas constantemente, para definir las trayectorias de las cosas, sus cuidados, reparos y posibles valores para su re-comercialización y reuso de forma segura, higiénica y legal, dentro de las políticas de los mercados de segunda. El diseño aquí es conceptualizado y practicado de forma abierta. La noción de apertura está dada en términos de participantes, temporalidad, e incertidumbre. Esta apertura, la expreso usando el *gerundio ando (ing)* en las acciones y conceptos de práctica. Por revaluación, me refiero a la intención de las prácticas

de diseño cotidiano que en este contexto, generan valor y transforman cosas en posiciones de devaluación [31]. Revaluando, también lo entiendo como una práctica procesual, abierta y extendida. Abierta a las muchas interpretaciones de posibles valores en el tiempo de sus practicantes. Extendida en términos de las experiencias personales, colaborativas y situadas, que informan las reflexiones y prácticas de revaluación particular para cada cosa. Esta apertura de diseño y revaluación, está caracterizada por acciones de improvisación y apropiación. Improvisación, para actuar en el momento según las contingencias y circunstancias del día. Apropiación de donaciones, como herramientas de trabajo, de significados de uso y de posibilidades de revaluación. Donde las donaciones son mediadoras de diálogos entre donantes, voluntarios y clientes, para recordar con ellas pasados, especular futuros y definir nuevos ciclos de reuso. Sin embargo, esta apertura no quiere decir que no haya condiciones legales y culturales. Los procedimientos de revaluación se acogen a requerimientos explícitos e implícitos que ponen límites y filtros, en los cuales continuar la devaluación puede ser incluso una forma de revaluación (e.j., botar objetos muy sucios o dañados que pongan en riesgo a personas). Esta apertura en diseño como práctica cotidiana, hace eco como explicare más adelante, a llamados dentro de los campos del Diseño Antropológico, Diseño Participativo y Diseño Cotidiano; a reconocer las diferentes maneras de ir diseñando como practica de creación, la cual no es exclusiva para profesionales del diseño pero, que se reconoce en todos los gestos de transformación de cosas que hacen las personas para ajustarlas a sus necesidades formales, funcionales y culturales en las diferentes etapas del ciclo de vida de las mismas. [[6], [25], [34]].

Materialidades: teorías y trayectorias de valores y significados

La materialidad en la tienda, está compuesta por el local comercial ubicado en la calle High St. de un barrio al Este de Melbourne. La tienda antes de ser op-shop, era una fábrica de materas y su infraestructura actual se ajusta a los restos de aquella época. Con sus techos altos, paredes de colores, corredor principal en cemento (ver imagen 1) y entradas de luz natural con claraboyas de tejas transparentes. En estos espacios, se ha instalado una tienda abierta al público, y un detrás de puertas donde hay diferentes puestos de trabajo y almacenamiento de cosas. Este último, empieza por el garage donde se reciben las donaciones; seguido, está el cuarto de cosas de navidad y donaciones eléctricas, el cuarto de bric-a-brac (adornos y utensilios varios), siguiendo por el corredor principal está el cuarto de reparaciones y salida de emergencia. Luego, está el cuarto de medios (música y libros), la oficina de los tesoros, y atrás, en un amplio espacio compartido están las secciones de joyas, ropas, muebles y juguetes. Todo este lugar de recibimiento, almacenamiento, y circulación de cosas usadas, permite el encuentro entre participantes sociales y materiales, quienes interactúan dia-

riamente con la intención de revaluar vidas para objetos y personas en situaciones de transición.



Imagen 1: El detrás de puertas de la tienda donde se almacenan y procesan las cosas para su revaluación.

Donaciones, cosas y materias

Conceptualmente, las donaciones que están cargadas de significados sociales heredados y renovados; las entiendo y me refiero a ellas en el texto como cosas (Things – [6]). Desde otra perspectiva, estas materias significadas (Matter – [4], [5]), tienen agencia propia y esta se encuentra desde sus materiales, formas, estética, marcas de creación y uso. A estas, las entiendo como participantes en la definición de su rumbo dentro de las trayectorias de revaluación. Estos objetos llegan como donaciones, se dan a conocer como cosas con historias y valores; y hacen parte integral en hacer explícitos los posibles significados de sus materias. Son continuamente transformadas; moviéndolas, limpiándolas, reparándolas, re-significándolas, re-empacándolas con etiquetas y precios comerciales para ser ubicadas al otro lado de la puerta. A donde entran a la sección de tienda que es abierta al público para continuar a las etapas de revaluación donde estas donaciones ahora adquieren presentación de productos para su intercambio económico. Una presentación comercial que no las exime de sus valores (no económicos) como cosas y materias que continúan en formación y significación en sus nuevas trayectorias de vida, ciclos de reuso y revaluación.

ED4R, from Grave to Cradle

Jugando con el acrónimo ED4R de inglés a español, extendiendo su posible significado a: El Diseño de las 4 Rs: reducir, reparar, reusar, revaluar. De estas Rs dejo intencionalmente reciclar por fuera y la cambio de forma inclusiva por revaluar, para ampliar las posibilidades de ciclos y priorizar la re-significación del valor. Que, en este caso, sin necesidad de procesos industriales hacen transformaciones culturales de narrativas de valores de cosas “obsoletas”. De la tumba a la cuna - from grave to cradle - es una propuesta que presta los términos de diseño linear convencional conocidos como de la cuna a la tumba (cradle to grave), de los cuales muchos de los residuos actuales y culturas de lo desechable provienen. Estas han dado origen a modelos de diseños circulares como el de la cuna a la cuna (cradle to cradle – [26])

que intentan cerrar el ciclo de desperdicios. Y aunque estos modelos contribuyen en presentar alternativas de producción, son aún problemáticos ya que continúan incentivando la producción y consumo de cosas nuevas. No obstante, actualmente los diseños de producción y consumo linear continúan dominando los mercados de consumo masivo y como consecuencia hay mucho material disponible de segundas y “desecho”. Por esto, propongo esta otra manera de practicar el diseño desde la cotidianidad, para la revaluación social-material de cosas existentes de la tumba a la cuna (from grave to cradle).

Entender estas prácticas de revaluación como prácticas de diseño, y a los voluntarios haciéndolas como practicantes de diseño cotidiano, son énfasis que hago para evidenciar la política de esta practica. Una política de diálogo entre practicantes en la tienda para acordar valores y otra dentro de la teorización del diseño para contribuir a la creciente apertura de este.

Esta investigación y práctica de diseño participativo y cotidiano para la revaluación, es entonces una propuesta para aportar alternativas de diseño, que abordan problemáticas de culturas de consumo acelerado y desechable, que las disciplinas del diseño han sido cómplices en consolidar. ED4R propone ubicar el origen de sus prácticas de diseño, al final de los ciclos de vida de productos ya existentes, para rediseñar sus posibles usos, valores y significados, y para reconocer formas de diseño en los gestos cotidianos que las personas hacen con la finalidad de cuidar y reusar productos que por algún motivo están en proceso de devaluación. Así, el diseño puede ser entendido como una práctica cotidiana colaborativa, y como una responsabilidad compartida para desarrollar relaciones materiales más sostenibles.

Reflexividad personal, práctica e investigativa en diálogo con Diseño Participativo

Mi uso de espanglish, está inspirado por las recientes llamadas para escribir investigación práctica en diseño, de maneras que se cuestionen y jueguen con las formas convencionales de escritura académica [24]. Con Popplow hemos experimentado con la escritura incluyendo el uso de vacíos para abrir espacios de reflexión en la narrativa, y el uso del texto tachado para cuestionar nuestros argumentos e invitar a lectores a extender las ideas planteadas [[30], [12]]. Adicionalmente, mi intención de escribir entre idiomas en este artículo, está inspirada en la propuesta polifónica de Botero, del Gaudio y Gutiérrez Borrero en la edición especial de Strategic Design Research Journal [8] y en sintonía con este nuevo espacio para contribuciones plurilingüísticas para PDC2020. Presentar en espanglish, con una escritura en primera persona y contando historias personales, son ejercicios de reflexividad donde además, respondo a la invitación de Light y Akama en PD para dar cuenta de cómo nuestras historias se entretajan con nuestras investigaciones [2].

Seguiré entonces, con un breve recuento de mi aprendizaje sobre el diseño (como practica social, material y personal)

para dar contexto a algunos de los orígenes de mis formas de pensar, sentir y actuar diseños otherwise. Mi educación doméstica, estuvo marcada por las prácticas de mi mamá, una artista en el diseño, reparación y creación de cosas de uso cotidiano con materiales del diario; donde el cuarto de reblujo lleno de cosas viejas, dañadas esperando ser reparadas y adornos de navidad era un lugar de encuentro creativo familiar. Adicional al diseño cotidiano, mi apreciación por el diseño continuo durante mi paso por la UPB en Medellín, estudiando diseño industrial, donde mi componente de investigación fue acompañado por la línea de investigación de Cultural Material (Culturama) de aquella época, donde analizábamos la abundancia del diseño vernáculo que surgía en las calles y casas durante el uso y reuso de cosas [32]. Además, este periodo incluyo memorables excursiones de la RAD (Red Académica de Diseño en el 2006) por la Universidad ICESI en Cali y la Universidad Javeriana en Bogotá.

Viajé a Melbourne con estas miradas de diseño, que incluían prácticas cotidianas, y que no eran únicamente determinadas por funciones y usos comerciales concretos, ni por tiempos cerrados de vigencia u obsolescencia. Por el contrario, una transformación material continua, donde las cosas siempre pueden ser cuestionadas, alteradas y sus usos y significados extendidos en valores y tiempos. Estos - diseños a destiempo - los encontré en las tiendas de segunda mano. Me inscribí en una de estas tiendas como voluntaria, con la intención de encontrar maneras de intervenir con mi formación en diseño para contribuir en la revaluación de las cosas usadas del lugar. Estos humos se asentaron, cuando fueron los ritmos y prácticas de revaluación propios de la tienda, sus cosas y voluntarios, quienes intervinieron mi practica y contribuyeron a mi proceso de desaprender unas narrativas de diseño para continuar mi formación aprendiendo de un diseño cotidiano.

Al reconocer la noción y practica de intervención de diseño, como una manera de cuestionar lo establecido para abrir diálogos, y explorar otras alternativas de responder a las actividades de rutina en la tienda; conecto con la propuesta de diseño etnográfico de Halse y Boffi [18], de practicar las intervenciones de diseño como una manera de interrogar desde la práctica. Una forma de interrogación multidireccional; mía a los participantes y colegas de la tienda, y quienes por su parte también cuestionaban mis propuestas, en un diálogo continuo y cotidiano caracterizado por negociaciones y acuerdos para definir las trayectorias de cosas en sus caminos hacia la revaluación. Este tipo de intervenciones de diseño cotidiano, lo reconozco también en la propuesta de Calderón y colegas sobre las maneras sureñas en las que es posible intervenir en tierras norteanas con perspectivas orientadas a cultivar autonomías [9]. Quienes proponen una noción de *“intervenciones ‘suaves’ que, en vez de imponer perspectivas de forma disruptiva, pueden en cambio activar aspectos de la comunidad y permitir el florecimiento de iniciativas diferentes”* [9]. De esta manera, mis formas de intervenir en la tienda con su comunidad y rutinas, fueron

en principio registrándome como voluntaria, seis meses después aplicando a la oferta de trabajo de manager del fin de semana y un año después de tener esta experiencia y relaciones formadas, inicié las actividades de trabajo de campo para el doctorado. Este proceso me permitió como diseñadora no solo “*entrar al mundo real*” para “*salirme del estudio de diseño*” [9], sino que, además, pude salirme de unas narrativas dominantes de lo que entendía como diseño para rediseñarme como persona y practicante, en sintonía con las experiencias de intervenciones colaborativas en las que cuestionábamos, descubríamos, y diseñábamos sistemas de valores para procesar las donaciones para su revaluación. Este tipo de diseño cotidiano tenía entonces que responder a la contingencia de la cotidianidad, marcada por las incertidumbres del tipo de donaciones del día, la diversidad social de voluntarios, clientes y donantes, las variaciones del clima, y demás eventos inesperados.

Desarrollé rutinas de prácticas situadas tales como: recibir donaciones, clasificarlas por categorías de formas, funciones, materiales y temas, además de asignarles precios comerciales para facilitar su intercambio económico, y también para ubicarlas dentro de intercambios sociales de negociación y creación de valores culturales con colegas voluntarios y clientes. Por otro lado, acompañé estas rutinas en la tienda con unas prácticas de reflexión, donde analizaba lo que hacíamos en la tienda, en diálogo con las literaturas de diseño académico, de Diseño Antropológico, Diseño Participativo y Diseño Cotidiano.

Paralelos de orígenes

Ahora reflexionaré sobre algunos de los “paralelos de orígenes” que han informado mi práctica, en compañía de teóricas de diseño y feministas. Para entre otras, hacer un juego de lenguaje conceptual más que geográfico desde la también conocida Línea del Ecuador. Esta propuesta de paralelo de orígenes no supone desdibujar la importancia de reconocer privilegios y opresiones de extremos entre “nortes” y “sures” que están siendo identificadas en trabajos académicos que admiro, algunos de los cuales hago referencia en este texto. Tampoco, es un intento por simplificar “puntos medios” como una posición pasiva. Por el contrario, encuentro mucho potencial para la acción y el diseño crítico cotidiano desde las también conocidas márgenes, bordes y fronteras [1].

Personalmente, el paralelo de orígenes que propongo me permite reconocerme en movimiento de aprendizajes, geografías, políticas, temporalidades, idiomas y culturas. Esta combinación de orígenes la abordo en la práctica y en concreto en este artículo con el ejemplo de investigación en la tienda de segunda mano.

Estas tiendas, tienen una agenda altruista para recaudar fondos para vecinos en situaciones de dificultad. Las personas que trabajan en estas tiendas somos inmigrantes, o jubiladas, también estudiantes de colegio haciendo trabajo comunitario y adquiriendo experiencia laboral, y personas en situación de desempleo que deben cumplir con un nú-

mero de horas de trabajo comunitario para recibir ayudas económicas del gobierno. Esta mezcla de orígenes, hace de estas tiendas lugares de gran diversidad de culturas, edades y saberes, donde hay espacio para la inclusividad, no solo de segundas oportunidades para las cosas usadas, también de oportunidades sociales para entre otras, aprender inglés, adquirir experiencia laboral, socializar y tener acceso a cosas con precios favorables. Esto no excluye los “nortes” que también dan origen a estos lugares. Por ejemplo, estas tiendas tienen afiliaciones religiosas católicas, que las posiciona dentro de una herencia patriarcal y colonial problemática. También, el consumo de segundas en Melbourne, en particular en esta tienda que esta ubicada en uno de los barrios afluentes de la ciudad, es más un consumo de moda que por necesidad. Este consumo de cosas de segunda mano por moda y por caridad da origen a un consumo “sin culpas” que facilita el continuar perpetuando prácticas capitalistas de consumo desenfrenado. Sin embargo, estas realidades no son exclusivas para personas católicas y su posición en los barrios da espacio para encuentros sin referencias religiosas y para que diferentes motivos de intercambios sociales y materiales coexistan (e.j., moda, necesidad, negocio, medio ambientalistas).

La revaluación en estas tiendas surge de la devaluación, y los acuerdos en equipo a veces surgen de desacuerdos. Estos procesos por supuesto no son tan polarizados como suenan, y la metáfora de paralelos de orígenes me permite ilustrar estos puntos de transición en la creación de valor y en las prácticas participativas de diseño cotidiano. Aunque, contar la historia desde la revaluación da privilegio a los valores logrados, no desconozco que la devaluación es el origen y en muchos casos el resultado. Con respecto a los posibles desacuerdos sociales en las negociaciones de valores, más adelante menciono cómo la mayoría de las veces estas se resuelven a través de acciones silenciosas como el cambio de precios en jornadas de trabajo distinto, lo que también constituye un ejercicio colaborativo a destiempo en la revaluación. Esta flexibilidad en la definición de valores, es dada en diálogos continuos; donde las autoridades de valores tienen origen en las experiencias personales de quienes participan en las negociaciones. Así por ejemplo, el experto en instrumentos musicales es un cliente a quien el staff le pide recomendaciones, y los mercados de segundas online son referentes disponibles para definir precios. Otra perspectiva de las tácticas para lograr acuerdos y acciones políticas “silenciosas” en nuestras rutinas la presenté con la figura del Ghost [30].

Así pues, las cosas, interacciones sociales, conocimientos personales, culturales y de idiomas hacen parte de una combinación de orígenes que aporta información para reconocer valores en las cosas en circulación y para orientar sus trayectorias con un diseño cotidiano que cuestiona el desecho y facilita el reuso.

Dadas estas características de diversidad, los diseños que confluyen y se desarrollan en este lugar, se pueden posicio-

nar en transición entre orígenes, cruzando bordes de usabilidad, valores y significados. Los bordes que resaltaré entre devaluaciones y revaluaciones, acogen diseños marginales, diseños, que ya pasaron sus épocas de estrellato y han dejado de ser productos “nuevos”. Ahora, estos productos y sus diseñadores estrella entran a compartir espacio con diseñadores y productos de orígenes anónimos. Una diversidad que como resalta John más adelante, es fuente principal del valor de estos lugares de segundas y, una combinación de orígenes, bordes e intersticios, que permite hacer eco a llamados a reflexionar sobre las posibilidades que los diseños con sures globales abren para trabajar hacia descolonizaciones. Fry y Willis [16], por ejemplo, proponen que:

Es imperativo avanzar practicas decolonizadoras y que una manera de hacer esto es constituyendo practicas y conceptos desde bordes, donde formas de poder colonial se puedan encontrar con contrafuerzas, no de mera resistencia, pero generadoras de formas alternativas de diferencias [16].

Tony Fry continua su argumento a favor de los bordes diciendo que:

Desde la perspectiva del diseño, los bordes pueden ser vistos como espacios intermedios de pensamiento y acción basados en actos políticos y pragmáticos de apropiación y bricolaje... donde se pueden también materializar zonas de encuentro y discusión interculturales donde hay intercambios de información, formas de vida se traducen, se construye solidaridad y se crean amistades [17].

Desde un punto de vista ontológico, Fry dice que “es crucial entender que no solo lo que diseñamos se sigue diseñando, sino que el mundo que diseñamos nos diseña” [17]. A lo que Escobar responde enfatizando la condición ontológica de ser comunal que avanza su propuesta de autonomía y diseño [15]. Afianzar las autonomías de las comunidades con quienes colaboramos, dice Escobar, nos permite “reimaginar y reconstruir mundos locales” [14] y cultivar nuevas formas de entretejernos con “diseños para el pluriverso” [14], donde se sumarán “diseños con otros nombres” [10]. Y como ilustro en el marco teórico y practico de ED4R, la cotidianidad es escenario situado y temporal para encuentros sociales y materiales donde se interrogan, recrean y extienden los valores (funcionales, de uso, estéticos, culturales, económicos, entre otros) de cosas ya diseñadas para seguir las diseñando y para prevenir su desecho prematuro, donde se pueden hacer posibles economías circulares de re-uso, re-comercialización, y reparación. Una revaluación de las socialidades y materialidades que circulan y se encuentran en la tienda, pero, más allá de esta, es una invitación a la revaluación, de las maneras de entender y practicar diseño a lo largo de todas las etapas de vida de las cosas. Un diseño abierto, donde los bordes egocéntricos que comúnmente

solían diferenciar entre diseños profesionales de empíricos, se disuelven con el fin de crear puentes de colaboración de saberes de formas continuas, hacia un mundo donde Light advierte que:

Es de suma urgencia mantener la reflexión crítica y vigilancia para interrogar bordes y fronteras y no caer en modas, incluso de propuestas teóricas como los “sures” y “autonomías”, que se puedan convertir en términos de mercadeo; que en cambio sean practicadas con actitud política radical de cuestionar, testear, experimentar y teorizar practicas emergentes para ir creando mundos inclusivos donde no se pospongan más las acciones para emprender caminos hacia atender los problemas aparentes del mundo actual [23].

Practicar diseño en la tienda entendida como borde y frontera entre mercados, ciclos de vida materiales y personales, y como mujer colombiana, inmigrante, menor dentro de un grupo de adultos jubilados en su mayoría, me ubicó en una posición de “*mediadora-marginal*” [27]. Que como define Perez-Bustos estas posiciones permiten operar “*en función de tejer solidaridades y alianzas en la esfera de lo cotidiano desde las que potencialmente se consigue transformar y activar una creatividad social a nivel local.*” [27]. La creatividad, que es posible desde un diseño participativo y cotidiano para la revaluación en tiendas de segunda mano, es en si misma una creatividad mediadora y marginal. Mediadora, porque hace posibles futuros de reuso para cosas, que están al borde del desecho material y cultural. Una creatividad que surge entre espacios de diálogo de personas y cosas, que están en si mismas ubicadas en posiciones marginales; en el mercado, en sus posiciones laborales de desempleo o jubiladas, y de idioma o cultura (en el caso de inmigrantes - como el mío). Sin embargo, estas medias y márgenes dan unas flexibilidades de creatividad que otras posiciones más establecidas no permitirían. Al ser un trabajo en su mayoría de voluntariado, es posible diseñar sin presiones de horarios de trabajo monetizado, negociando valores con precios abiertos al regateo. Con cosas que desde su materialidad misma, son las mediadoras de encuentros sociales, que facilitan compartir historias, conservar valores y reinventar significados. Estas tiendas, crean alternativas de consumo y de relaciones comunitarias que se resisten a ciertos juegos del diseño que están orientados a celebrar lo “nuevo”, y en cambio diseñan para renovar y reparar con recursos existentes.

Proceso y métodos de diseño cotidiano para la revaluación en la tienda de segundas oportunidades

En esta sección presentaré los métodos de diseño que acompañaron mi práctica en la tienda.

El proceso de revaluación de donaciones usadas tiene las siguientes etapas, desde su recibimiento hasta su venta: 1. Inspección de la donación para determinar su condición, calidad y cualidades afectivas. 2. Definición de posibles tra-

yectorias de movimiento, para orientar las cosas adentro o afuera de los circuitos de valor de la tienda. 3. Preparación de producto, para descubrir sus valores latentes, limpiar y reparar las cosas antes de definir su precio comercial y etiquetado, utilizando códigos de valor económico como mecanismo narrativo para presentar los productos y sus demás valores (históricos, materiales, afectivos, culturales), dentro de un marco comercial. 4. Acomodación de productos dentro del espacio de la tienda, creando displays temáticos para comunicar valores de cosas a través de storytelling y de esta manera facilitar los > 5. Intercambios de ventas, en los cuales se desencadenan una serie de interacciones que contribuyen a la consolidación de la revaluación.

Para investigar y participar en este proceso de creación de valor, desarrollé cuatro métodos de diseño: 1. Talleres participativos para definir los criterios de valor por categorías de producto (ej. con juguetes y ropa), y un taller de reparaciones de prendas de valor. 2. Conversaciones con video como intervención de diseño. 3. Prototipado de sistemas de revaluación y categorías de producto. Y 4. Intervenciones contingentes y efímeras para ir revaluando en la movida. El orden de estos métodos tiene que ver con el orden en el que ocurrió el proceso de estudio y práctica. Primero, influenciada por la literatura en diseño colaborativo y participativo, sentía que el formato de taller o workshop era la manera en la que como diseñadora podía ejercer mi rol. Los encuentros facilitados por este método, permitieron abrir espacios de diálogo fuera de nuestras rutinas de trabajo cotidiano, que resultaron en la creación de listas de precios y guías para la valoración de cosas que hicieron los procesos de identificación de marcas, materiales y precios más fáciles. Pero, el lujo de interrumpir las rutinas de trabajo de varios voluntarios en un mismo día, afectaba los ritmos de procesar cosas para su circulación, la atención a los clientes y las ventas. Es por esto que, este método tuvo que ser ajustado, abriendo espacios para la reflexión sobre nuestros criterios de evaluación, dentro de nuestras rutinas y al mismo tiempo que hacíamos nuestras actividades de trabajo. Para registrar estas prácticas y reflexiones en acción, hice uso de mi teléfono celular para hacer videos cortos como método de documentación de situaciones concretas de revaluación. Al llevar los métodos dentro de la continuidad de las rutinas de otros y las mías, pude reconocer oportunidades de crear nuevas categorías de productos, a partir de la acumulación de ciertas donaciones en espacios olvidados de transición (como mesas, esquinas, estanterías o canecas). La creación de categorías hizo explícitas ciertas donaciones (ej. Cristales, papelería, casetes, y otros) que no tenían un espacio concreto y caían en espacios y rumbos de devaluación. Teniendo un entendimiento de las diferentes etapas de clasificación, almacenamiento, acomodación y venta, y, una participación dentro de estos procesos en colaboración con el resto de los voluntarios, me permitió un nivel de naturalización y familiaridad con el lugar y la práctica; en los que pude identificar practicas más sutiles y espontáneas que emergían entre etapas en movimiento y

efímeras. Más adelante, presentaré un par de ejemplos que hacen énfasis en este último método efímero.

Antes de pasar a los ejemplos, en los siguientes párrafos presentaré brevemente el marco conceptual de estos métodos, en diálogo con discusiones de Diseño Antropológico, Diseño Participativo y Diseño Cotidiano.

La tienda, se convirtió de alguna manera en un estudio de diseño, mi entendimiento de procesos de prototipado cambió en términos de materiales, temporalidad y participantes en su creación. El método de diseño de prototipado que surgió en este espacio lo llamé: open-ended prototyping y se caracterizó por usar donaciones para la creación de displays, para la venta de las cosas usadas revaluadas. Como las donaciones y ventas ocurren los siete días de la semana y son intervenidas por más de 80 voluntarios, y muchos más clientes, las formas de estos displays están en constante cambio y son puestos en uso desde el momento de su creación. Como diseñadora, tuve que abrir mi entendimiento no solo a la informalidad de usar prototipos como productos, sino a la incertidumbre de transformación de estos en el tiempo. Fue un proceso de prototipado colaborativo, entre las cosas con los voluntarios dedicados a su acomodación de forma temática, caracterizado también, por la continua des-acomodación por parte de otras manos (entre voluntarios y clientes), creando una estética ecléctica típica de estos lugares. La apertura del concepto y practica de prototipado, ha sido trabajada de forma amplia por diseñadores participativos de los Malmö Living Labs, quienes argumentan que este tipo de prototipado abierto, tiene el potencial de cultivar un diseño que está orientado a las acciones situadas generando “giros de aproximaciones al diseño por proyecto, a un tipo de diseño a largo plazo, abierto a irse infraestructurando” [19]. La apertura del prototipado en diseño dice Björgvinsson, es fructífera para “co-desarrollar las condiciones para compartir experiencias y negociar significados continuamente” [7] Una “táctica de composición que puede ser apropiada por participantes para manejar el hacer de sus propias actividades y la formación de sus espacios de acuerdo con sus necesidades” [33]. De esta manera, el prototipado es embebido en las prácticas con el objetivo de abrir la producción en donde los participantes trabajan juntos en procesos de creación de valor [33].

Durante el trabajo de campo, hubo meses en los que separar mi entendimiento práctico y analítico fue muy complicado. Esta complejidad, estaba dada principalmente porque mi disposición corporal, emocional y racional eran completamente distintas cuando estaba recibiendo donaciones, cargando cajas, empujando carritos de cosas por los corredores para su clasificación, colgando ropa, poniendo precios, sacudiendo estanterías, botando basura, o hablando con clientes y colegas en la caja registradora; a cuando estaba sentada en mi escritorio de la universidad y la casa, revisando los recuerdos, notas, fotos y videos de estas experiencias en diálogo con lecturas teóricas. Esta diferencia de prácticas, me llevo a crear rutinas por bloques de inmersión, alternando

trabajo de campo y de escritorio. Por este motivo, mantener métodos de registro sistemático (escrito, fotográfico y audiovisual) y de clasificación (categorías de donaciones desde lo material en la tienda, y categorías conceptuales desde lo teórico en el escritorio), fueron métodos de investigación que me permitieron crear puentes entre prácticas. Además, estos fueron necesarios para registrar el proceso de diseño, en el cual, por estar inmersa, por su familiaridad y transitoriedad cotidiana, no era capaz de reconocer al instante, solo lo reconocía en retrospectiva cuando me aislaba y desnaturalizaba los hechos. Este ritmo de des-familiarizar lo familiar, me permitió sensibilizarme con la cotidianidad como escenario de diseño, con las donaciones como participantes, y con mis colegas voluntarios como diseñadores cotidianos para la revaluación.

Aclaro, que les llamo “diseñadores” cotidianos únicamente en la escritura académica, con el fin de utilizar el término de diseño, en el desarrollo del argumento acerca de las prácticas de transformación de significados y valores que surgen mientras cosas usadas se van revaluando. No los llamo diseñadores con la intención de engrandecer o legitimar su práctica porque estas son legítimas y valiosas en sí mismas, y definir las no es su preocupación. Por el contrario, llamarlas diseño, es un ejercicio que me sirve más a mí, que a mis colegas de la tienda. Me sirve, para analizarlas a la luz de reflexiones teóricas de diseño académico. En este contexto, me permite ilustrar unas formas en las que el diseño de las cosas es un proceso continuo, compuesto de actos cotidianos, de transformación inventiva de formas, funciones, significados y valores. Hecha esta salvedad, de todas maneras, comparto como cuando hablaba de estos términos teóricos con los cuales trataba de entender algunas de nuestras prácticas de revaluación. Mis colegas en la tienda me expresaron sentirse alagados no por las etiquetas, sino por el reconocimiento de su práctica creativa, que por lo general ocurre a puerta cerrada, que es hecha sin esperar créditos, caracterizada por una humildad que daba prioridad a sus motivaciones personales y altruistas. Prácticas que en nuestras rutinas, más bien llamábamos como: coordinaciones de colores, reparaciones, clasificaciones, limpieza, entre otras.

El señor Cui un voluntario con quien trabajaba los fines de semana, me cuestionaba mi manera de querer entender nuestras rutinas como actos colaborativos. En particular, cuando estaba pensando con el concepto y prácticas de “co-improvisación”, para entender las maneras en las que conversábamos sobre los valores de las cosas, con el fin, de definir las acciones necesarias para orientarlas a posibles direcciones de acomodación, dentro de los sistemas de revaluación de la tienda. Me decía, - Melisa, ¿por qué le tiene que poner el co a todo? Además, usted puede improvisar porque ya sabe de ciertos procedimientos, y este conocimiento le permite tomar decisiones para hacer atajos o desviar los rumbos de cosas. Yo soy nuevo en la tienda y no navego el sistema con la misma familiaridad, por eso,

improvisar me cuesta más trabajo, no me interesa, y prefiero seguir procedimientos establecidos-. Estas conversaciones con el señor Cui, me ayudaron a no dar por hecho ciertos procedimientos y a reconocer la creatividad emergente de la improvisación [20], incluso, cuando esta se convertía en una respuesta sistemática dentro de nuestras rutinas. Improvisar para diseñar desde la cotidianidad, implica una disposición para responder desde la acción a las contingencias del momento [11]. Cuando analicé estas prácticas de diseñar mientras se iba improvisando en las rutinas cotidianas, como procesos colaborativos con el co- que el señor Cui me cuestionaba, pude reconocer diseños participativos implícitos en la creación de valor, aun, cuando actuaba “sola”. Por ejemplo, en la participación de las cosas quienes desde sus materialidades y agencias vibrantes [5], evidenciaban marcas de valores comerciales y culturales. O las participaciones de maneras atemporales con colegas que trabajaban en otros horarios y días, e incluso con las personas que donaban las cosas, quienes en ocasiones las dejaban con notas a mano explicando sus valores. Estas combinaciones de encuentros, intenciones y prácticas, me mostro como la participación en el diseño para la revaluación, puede consistir en coincidir en un lugar y tiempo para trabajar juntas con roles explícitos. Pero, también consiste en cultivar como individuos disposiciones participativas para cuestionar culturas de consumos desechables y para extender los usos, ciclos y valores de materialidades con las que ya vivimos.

Esta práctica de diseñar desde la cotidianidad también ha sido identificada en investigaciones de diseño desde varias perspectivas. Recientemente, Akama y Light [2] escribieron sobre sus experiencias y reflexiones de las prácticas de “readiness”, una disposición a “estar listas”, que según explican, implica estar preparadas para la incertidumbre, como condición de las colaboraciones de encuentros de diseño participativo. El diseño emergente y colaborativo, según las circunstancias del día, de las personas, cosas y contexto específico, dan paso en este caso particular, a la transformación del valor de las cosas. Las modificaciones, reparos y ajustes en ellas, no solo dan origen a su revaluación, sino que también son considerados como diseños en sí mismos. Un “diseño después del diseño” (*design-after-design* – [13]), que en el contexto de segunda-mano, permite ir “*diseñando después del uso*” (*designing-after-use*) e ir “*diseñando antes del reuso*” (*designing-before-reuse*) [11]. Una manera de entender el diseño como habilidad cotidiana que hace eco también al trabajo de Maestri y Wakkary quienes analizan las prácticas de “*diseño-en-uso*” [34]. Derivaciones del diseño que resuenan con la propuesta de Escobar de un “*diseño con orientación ontológica*”, donde como dice el, “*todos somos diseñadores y todos somos diseñados*” [14].

La siguiente sección, ilustra estas discusiones teóricas con dos ejemplos prácticos. Primero, una conversación con un colega; acerca de las experiencias de valor en la tienda y, sobre la diversidad de estos valores según las personas, cosas y sus trayectorias. Por último, una muestra de los valores

cambiantes, los ires y venires entre el estrellato y anonimato de productos usados, con la participación de un exprimidor de frutas.

Ejemplos: Valores de la diversidad de diseños

Trayendo estos llamados a reflexionar y practicar diseños desde los bordes, recuerdo una conversación que tuve un sábado en la mañana con John; otro de los voluntarios con quien trabajaba. Le pregunté a John, sobre sus impresiones de los valores de estas tiendas de segunda. Su respuesta, resonó con la posibilidad de concebir la tienda como un borde donde confluyen una diversidad de cosas y personas, que diferencian estos lugares de los mercados de primera mano. Una experiencia de diversidad social y material que John aseguró ser precisamente allí, donde se originan los valores para cosas, personas y para el lugar mismo. En sus palabras, John describe este lugar como un micro-cosmos del mercado:

‘the value is in the experience for everyone, for the staff and for the shoppers and even for the donators, everyone gets something out of it... here it’s like a micro-cosmos of the market, it’s like the market has been reduced to this little area and now all the diversity that’s in the whole market is now in one place, and it’s just like in nature, in nature you don’t always get diversity, it can vary in the desert you don’t get a lot of diversity but then in one place like the Amazon you can get all this diversity... so the value is in diversity, the experience of diversity is the value...’ (John 2016)

Esta diversidad, se caracteriza por lo impredecible de las donaciones que llegan diariamente. La variedad, volumen de cosas y ritmo acelerado de procesos de clasificación, resulta en precios subjetivos e inconsistentes. Por lo cual, los precios de las cosas están en constante cambio según los conocimientos, manos y negociaciones en las que se ven envueltos. Esta fluctuación de precios, muchas veces ignora valores reconocidos en orígenes pasados, y otras veces, se vale de estos orígenes, como oportunidad para aumentar las ventas. El siguiente ejemplo muestra la contingencia en las definiciones de precios y en los reconocimientos de valores.

Un domingo en la tarde, el exprimidor de naranjas y limones de Philip Stark que fue donado, fue desenvuelto y envuelto en una serie de interacciones durante su paso por la tienda y su trayectoria por corredores, cajas, estanterías y manos para redefinir su valor funcional y cultural de segunda. En el par de fotos se ve el “Juicy Salif” despojado de forma momentánea de sus privilegios nortños en un trolley junto con otro montón de cosas a 3 dólares (ver imagen 2). Este fue el precio inicial, el cual fue asignado por la experta de revaluaciones de bric-a-brac de los lunes, quien lleva más de 15 años haciendo este trabajo en la tienda. Además de sus conocimientos de valores de productos, su criterio para poner precios es “prices to sell”, para garantizar la rotación continua de productos. Al otro día, como parte de mi trabajo,

acomodando estas cosas en las estanterías, vi el mítico objeto que había conocido estudiando diseño, y cambié su precio a 80 dólares (ver imagen 3) con el fin, de aprovechar uno de sus valores simbólicos de origen, y lograr unos dólares de más en su venta. Le cambié la etiqueta de calcomanía de \$3 y le hice una etiqueta donde escribí notas de su diseñador, la etiqueta que usé, era de uso exclusivo para donaciones “Único” de alto valor, y atada con cinta de regalo encrespada en las puntas con tijeras. Un proceso de diseño cotidiano para la revaluación, instruido por el manager de la semana para resaltar el valor de productos costosos con su presentación especial. Dos horas más tarde se vendió a un coleccionista.



Imagen 2: Exprimidor a \$3 con el montón.



Imagen 3: Exprimidor a \$80 exhibido como “tesoro” “Único”

El caso particular del exprimidor, hace evidente una práctica común pero no muy hablada en la tienda, la de cambiar precios (y valores), mientras las cosas cambian de manos. A estos actos de revaluación los llamé - intervenciones contingentes y efímeras: revaluando en la movida. En este caso, la diversidad de saberes y estilos de las personas fueron transformando las direcciones de la cosa, de formas no planeadas, donde cada quien contribuía en sus tiempos, con sus propias interpretaciones y saberes en la construcción del valor.

DISCUSIÓN

Con las formas de participación otherwise que he presentado en este artículo, propongo contribuir a conversaciones de diseños participativos que: extiendan ciclos de valor de cosas existentes; cuestionando autoridades cerradas de diseño desde la práctica, teoría y mercado. En espacios comunitarios donde paralelos de orígenes social-materiales confluyen y emergen de creativities recursivas y a los ritmos de contingencias cotidianas. En estas tiendas de caridad, participantes sociales y materiales de variedad de edades, culturas, experiencias y expectativas de la vida; comparten sus tiempos y saberes, y contribuyen de paso en la creación de economías circulares.

Unas economías, que circulan cosas usadas desde su devaluación hacia el reuso; y que aunque están orientadas a generar fondos, el trabajo voluntario de las personas, se resiste a las rutinas de tiempos monetizados de otros mercados de lo “nuevo”. Desde lo material además, se da espacio a la conservación y regeneración de productos existentes dentro de esferas alternativas de valor. Donde las autoridades de valores materiales están abiertas a las diferentes interpretaciones personales y a construcciones colectivas; que van más allá de las autoridades comerciales de valor que les fueron dadas por sus diseñadores y marcas de origen.

CONCLUSIÓN

En este artículo, me presenté desde una selección de ideas y prácticas de diseño cotidiano para la revaluación, desde donde continuamente me origino. Después de 10 años, vuelvo a Colombia a un contexto académico y práctico del diseño. En esta oportunidad, PDC2020 me permitió pensarme como diseñadora e investigadora desde paralelos de orígenes, de-otras-formas-maneras-y-saberes (otherwise). La propuesta de contexto, métodos, participantes, y conceptos de este artículo, se ubican desde una perspectiva de apertura en el diseño teórico y práctico. Apertura, de forma continua en el tiempo, negociada, improvisada y generadora de valores, particularmente para cosas y situaciones en posiciones de devaluación. Esta práctica de diseño cotidiano para la revaluación se ubica en espacios de transición donde nuestro como el diseño como disciplina puede originarse desde los bordes y los aparentes finales de los ciclos de vida de productos usados. Para además, cultivar disposiciones críticas de lo cotidiano y continuar diseñando formas de practicar e investigar saberes del diseño.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a la tienda, sus personas y cosas. Agradecimientos también para los revisores de este artículo por sus comentarios críticos y generosos para repensar y refinar aspectos de esta propuesta. Gracias a Ximena Iscalá Sánchez por sus revisiones de español.

REFERENCIAS

- [1] Anzaldúa, G. (1987). *Borderlands : the new mestiza = La frontera*. San Francisco: Spinsters/Aunt Lute.
- [2] Akama, Y. y Light, A. (2018). Practices of Readiness: Punctuation, Poise and the Contingencies of Participatory Design. In *Proceedings of the Participatory Design Conference, Hasselt, Belgium (PDC'18)* 10 pages. DOI: 10.1145/1234
- [3] Akama, Y. a., Pink, S., & Sumartojo, S. (2018). *Uncertainty and possibility: new approaches to future making in design anthropology*. London; New York: Bloomsbury Academic, an imprint of Bloomsbury Publishing Plc.
- [4] Barad, K., & Duke University Press. (2007). *Meeting the universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Durham: Duke University Press.
- [5] Bennett, J. (2010). *Vibrant matter: a political ecology of things*. Durham [N.C.]: Duke University Press
- [6] Binder, T., De Michelis, G., Ehn, P., Jacucci, G., Linde, P., & Wagner, I. (2011). *Design Things*. London, England: MIT Press.
- [7] Björgvinsson, E. (2008). Open-ended participatory design as prototypical practice. *CoDesign*, 4(2), 85-99. doi:10.1080/15710880802095400
- [8] Botero, A., Del Gaudio, C., Gutiérrez Borrero, A., (2018). Towards a polylocal polylogue on designs and autonomías – an intro. *Strategic Design Research Journal*, 11(2): 136-138 May-August 2018 Unisinos – doi: 10.4013/sdrj.2018.112.09
- [9] Calderon Salazar, P., Zuljevic, M., Huybrechts, L., (2018). Southern manners in northern lands: Design interventions for autonomía. *Strategic Design Research Journal*, 11(2): 103-114 May-August 2018 Unisinos – doi: 10.4013/sdrj.2018.112.06
- [10] Calderón Salazar, P.; Gutiérrez Borrero, A. 2017. *Letters South of (Nordic) Design*. Nordes, 7. Available at: http://www.nordes.org/nordes2017/assets/short_papers/nordes17b-sub1001-cam-i26_SALAZAR_v2.pdf. Accessed on August 17th, 2018.
- [11] Duque Hurtado, M. (2018). *Everyday Designing for Revaluing*. (Doctor of Philosophy), RMIT, Melbourne. Retrieved from <http://researchbank.rmit.edu.au/view/rmit:162504>
- [12] Duque, M., y Popplow, L., (2019). *Caring with Others – Cultivating and revaluing as forms of everyday designing*. NORDES 2019: WHO CARES?. Espoo, Finland. www.nordes.org
- [13] Ehn, P. (2008, October 01 - 04). *Participation in design things*. Paper presented at the *Proceedings of the Tenth Anniversary Conference on Participatory Design 2008* Bloomington.
- [14] Escobar, A. (2017a). *Autonomía y diseño: la realización de lo comunal*. Buenos Aires, Tinta Limón
- [15] Escobar, A. (2017b). *Response: Design for/by [and from] the “global South.”* *Design Philosophy Papers*, 1–12. <https://doi.org/DOI: 10.1080/14487136.2017.1301016>

- [16] Fry, T., & Willis, A. (2017). Design and the Global South. *Design Philosophy Papers*, 15(1), 1-2.
- [17] Fry, T. (2017). Design for/by "The Global South". *Design Philosophy Papers*, 15(1), 3-37.
- [18] Halse, J., & Boffi, L. (2016). Design Interventions as a form of inquiry. In R. C. Smith, K. T. Vangkilde, M. G. Kjærsgaard, T. Otto, J. Halse, & T. Binder (Eds.), *Design Anthropological Futures* (pp. 89-103). London: Bloomsbury.
- [19] Hillgren, P.-A., Seravalli, A., & Emilson, A. (2011). Prototyping and infrastructuring in design for social innovation. *CoDesign*, 7(3-4), 169-183. doi:10.1080/15710882.2011.630474
- [20] Ingold, T., & E. Hallam. 2007. "Creativity and Cultural Improvisation: An Introduction." In *Creativity and Cultural Improvisation*, edited by E. Hallam and T. Ingold. Oxford: Berg.
- [21] Lane, R., Gumley, W., & Santos, D. (2015). What role for the charity sector in the circular economy? Paper presented at the Unmaking Waste 2015, Adelaide, South Australia.
- [22] Lane, R., Horne, R., & Bicknell, J. (2009). Routes of Reuse of Second-hand Goods in Melbourne Households. *Australian Geographer*, 40(2), 151-168.
- [23] Light, A. (2018). Ideas of Autonomía: Buzzwords, borderlands and research through design. *Strategic Design Research Journal*, 11(2): 147-153 May-August 2018 Unisinos – doi: 10.4013/sdrj.2018.112.11
- [24] Light, A. (2018). Writing PD: Accounting for Socially-Engaged Research. In *Proceedings of the Participatory Design Conference, Hasselt, Belgium (PDC'18)* 5 pages. DOI: <https://doi.org/10.1145/3210604.3210615>
- [25] Marttila, S., & Botero, A. (2013). The 'Openness Turn' in Co-design. From Usability, Sociability and Designability Towards Openness. Paper presented at the Co-Create 2013. The Boundary-Crossing Conference on Co-Design and Innovation, Aalto University.
- [26] McDonough, W., & Braungart, M. (2002). *Cradle to cradle: remaking the way we make things*. New York: North Point Press.
- [27] Perez Bustos, T. (2010). Los márgenes de la popularización de la ciencia y la tecnología. Conexiones feministas en el sur global. Doctorado Interinstitucional en Educación Universidad Pedagógica Nacional
- [28] Pink, S. (2012). *Situating everyday life: practices and places*. Los Angeles: SAGE.
- [29] Pink, S. (2015). *Doing sensory ethnography* (2nd edition. ed.). Los Angeles: SAGE.
- [30] Popplow, L. and Duque, M. (2017). Engaging with Ghosts, Idiots and _____ - Otherness in Participatory Design. *Proc. NORDES 2017*
- [31] Reno, J. (2017). Wastes and Values. In D. Sosna & L. Brunclíková (Eds.), *Archaeologies of Waste: Encounters with the unwanted* (pp. 17-22). UK: OXBOW BOOKS.
- [32] Sanín, Juan Diego. (2008). *Estéticas del consumo: configuraciones de la cultura material*. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana
- [33] Seravalli, A. (2013). Prototyping for opening production: from designing for to designing in the making together. Paper presented at the 10th European Academy of Design Conference - Crafting the Future, Gothenburg.
- [34] Wakkary, R., & Maestri, L. (2008). Aspects of Everyday Design: Resourcefulness, Adaptation, and Emergencen. *Journal of Human-Computer Interaction* 24(5), 478-4

Aproximaciones a un diseño participativo sentipensante: correspondencias con un colectivo de residentes en Rio de Janeiro

Maria Cristina Ibarra
Universidade Federal de Pernambuco - UFPE
Recife, Brasil
cristina.ibarra@ufpe.br

RESUMEN

Una de las principales características del diseño participativo (DP) es la reflexión en la acción colectiva, de acuerdo con Robertson e Simonsen [1]. Con ella, se establece una crítica a la separación mente, cuerpo y mundo. En este artículo, busco ampliar esta discusión colocando en diálogo diferentes autores, esencialmente desde una perspectiva latinoamericana. Partiendo del concepto 'sentipensar', propuesto por el sociólogo colombiano Orlando Fals Borda, busco juntar las bases para reflexionar sobre un diseño participativo sentipensante. Para eso, establezco características intentando abrir una discusión y reflexiono sobre ellas a partir de una experiencia en campo, como diseñadora, con un grupo de residentes de un barrio de Rio de Janeiro.

Palabras Clave

Diseño participativo; comunidades; sentipensar; violencia; Latinoamérica.

INTRODUCCION

De acuerdo con Robertson e Simonsen, el DP es definido como "un proceso de investigar, comprender, reflexionar, establecer, desarrollar y apoyar el aprendizaje mutuo entre múltiples participantes en la "reflexión-en-la-acción" colectiva" ([1]:2). Cuando alguien reflexiona en la acción, según Donald Schön [2], se vuelve un investigador en el contexto de la práctica y no depende de las teorías y técnicas, sino que construye una nueva teoría de un caso único. La reflexión en la acción no separa el pensar del hacer, porque experimentar es un tipo de acción y la implementación es construida en la investigación. La reflexión en la acción gira en torno de la sorpresa. El autor afirma que cuando algo que hacemos produce resultados esperados, no tendemos a pensar sobre eso, pero cuando produce sorpresas agradables, promisorias o indeseables podemos responder reflexionando en la acción.

Con la reflexión en la acción colectiva, se establece en

el DP una crítica a la separación mente y mundo. En este artículo busco enriquecer esta discusión el campo del diseño participativo colocando en diálogo diferentes autores, principalmente desde una perspectiva latinoamericana y pensando sobre esa relación mente, cuerpo y mundo.

Partiendo del concepto 'sentipensar', propuesto por el sociólogo colombiano Orlando Fals Borda, busco juntar las bases para reflexionar sobre un diseño participativo sentipensante. Para esto, coloco en diálogo diferentes autores que tienen como común denominador escapar del racionalismo y afirmar la continuidad entre ser, hacer y saber. Fals Borda escuchó la palabra 'sentipensar' a un campesino de la depresión momposina, en el norte de Colombia y de acuerdo con él, significa combinar la mente y el corazón para superar los múltiples avatares de la vida.

Comienzo esta discusión, haciendo unas reflexiones sobre el término 'sentipensar' partiendo de Fals Borda. Continuo desglosando sus características y relacionándolo con teorías de antropólogos que están construyendo un diálogo con diseñadores. Y finalmente, reflexiono sobre estas características a partir de episodios vividos con el Colectivo Santa Sin Violencia (CSSV), grupo de residentes del barrio de Santa Teresa en Rio de Janeiro con los que trabajé por un año, buscando, desde nosotros mismos, combatir la violencia que aumentó considerablemente por aquella época.

REFLEXIONES SOBRE EL TÉRMINO 'SENTIPENSAR'

Sentipensar es un término que concilia varios aspectos del diseño en los que he trabajado y reflexionado en los últimos años. El primero tiene que ver con la autonomía. Arturo Escobar, antropólogo colombiano, nos invita a practicar un diseño autónomo. Esto, entre otras cosas, significa que, como sociedad, debemos practicar el diseño de nosotros mismos, que seamos más sensibles a nuestras propias preocupaciones.

Orlando Fals Borda, sociólogo colombiano, propone el término "sentipensante" que escuchó de un campesino de la depresión momposina, en el Norte de Colombia. Este término denota "aquella persona que trata de combinar la mente con el corazón, para guiar la vida por el buen sendero y aguantar sus muchos tropiezos" ([3]:9). Inspirada en varios investigadores contemporáneos, percibo el ser 'sentipensante' como esa persona que se coloca en el mundo para pensar sobre él, que además de objetivarlo, deja que el mundo crezca en él/ella y lo/la transforme. Siguiendo el legado de Fals Borda, me coloco en medio de la autonomía, tratando

de trabajar como diseñadora con nuestras propias preocupaciones como latinoamericanos.

Fals Borda, en su vida y obra, propuso una sociología que combina la investigación académica con el compromiso vivo y práctico de construir una otra sociedad. Él fue uno de los pioneros en Colombia de lo que se conoce como Investigación-Acción Participativa (IAP), y propone no sólo verla como una metodología de investigación, sino como una filosofía de vida que convierte a sus practicantes en seres ‘sentipensantes’ [4]. Este sociólogo define a la IAP como una metodología que busca la producción de conocimiento propositivo y transformador, mediante un proceso de debate, reflexión y construcción colectiva de saberes entre diversos actores de un territorio específico con el objetivo de lograr una transformación social [4].

Fals Borda propone la Investigación-Acción Participativa como alternativa de conocimiento propio [5]. Él plantea la creación de una nueva sociedad recreando culturas, articulándolas, rescatando las voces de los sectores invisibles. Todo este trabajo, basado en un diálogo entre el conocimiento científico generado en la vida de investigador y su experiencia extra-académica, tensionando la investigación de gabinete. Es decir, para Fals Borda, a grosso modo, los sentipensantes están preocupados con la construcción colectiva de saberes, con la transformación de la sociedad, con la recuperación de voces invisibilizadas y con la junción entre la academia y lo extra-académico.

En la IAP, logro identificar una aproximación que abre caminos para la investigación en diseño participativo desde un punto de vista latinoamericano. Tanto el diseño participativo como la IAP tienen bases en la “Investigación acción” o “*Action Research*”. Es curioso identificar que la IAP se fortalece en Colombia en los años 70, década en la que crece el diseño participativo en Escandinavia con trabajos con sindicatos. Fals Borda explica que fue en el curso de los años 70, cuando junto con sus colegas empezó a crear instituciones y formalizar procedimientos alternos de investigación y acción, enfocados hacia los problemas regionales y locales en los que se requerían procesos emancipatorios. Para este autor, resulta curioso que estos esfuerzos sobre la sociedad y la cultura comenzaron de manera independiente y casi al mismo tiempo en diferentes continentes, como una telepatía inducida por la urgencia de comprender el mundo trágico que se estaba formando. [4]

A partir de este enfoque, pretendo crear un diálogo con otros autores para pensar el diseño participativo y para enriquecerlo. A continuación, intento apropiarme del concepto ‘sentipensar’, de llevarlo a la esfera del diseño y relacionarlo con teorías de antropólogos que están construyendo un diálogo con diseñadores.

REFLEXIONES SOBRE ‘SENTIPENSAR’ DESDE EL DISEÑO

En sintonía con las necesidades

Para Joachim Halse, investigador danés en codiseño y *design anthropology* (DA), en el manifiesto del DAIM (*Design Anthropological Innovation Model*), la innovación no surge de la identificación de necesidades latentes o de la traducción de las observaciones de los usuarios en ideas accionables. Estas presunciones surgen de una tradición racionalista y realista del diseño del siglo pasado. Racionalista, según el autor, porque se supone que una vez que se haya recopilado suficiente información sobre los usuarios, se llegará a la mejor solución. Realista, porque se supone que las necesidades de los usuarios están en algún lugar esperando ser descubiertas por antropólogos inteligentes con acceso privilegiado al mundo de los usuarios.

Para este autor, las necesidades están continuamente en formación “a través de las disputas diarias entre vecinos, familiares, colegas y el mundo material con el que viven” ([6]:15). Las necesidades no se pueden descubrir y llevar al estudio de diseño o al estudio para su posterior inspección. El autor afirma que para estar en sintonía con ellas es necesario involucrarse y comprometerse en disputas cotidianas creando nuevos horizontes de posibilidades. Siguiendo este camino, a diferencia de algunos métodos de diseño que sugieren alejarse del problema para comprenderlo mejor, considero que ‘sentipensar’ es acercarse para entrar en sintonía con las necesidades y proponer soluciones colaborativamente a partir de esa experiencia.

Inter-existencia y pluriverso

Igualmente, cuando sentipensamos, creo, aceptamos que no descubrimos el mundo, sino que lo constituimos. Para Arturo Escobar [7], antropólogo colombiano, en la ontología moderna, llamada dualista, pues se basa en la separación entre naturaleza y cultura, mente y cuerpo, occidente y el resto, etc.— el mundo está poblado por “individuos” que manipulan “objetos” [7]. Es decir, explica el autor, dentro de una ontología dualista somos sujetos que podemos manipular objetos con libertad. La globalización ha confirmado todas las formas de la modernidad dualista: la creencia en el individuo, la racionalidad, la eficiencia, la propiedad privada y el mercado, y es cada vez más difícil ver nuestras conexiones con el mundo [7].

La ontología relacional, diferente de la dualista, se puede expresar, según este autor, con el principio de que las cosas no existen, sino que inter-existen. Escobar hace mención al ejemplo del maestro budista Thich Nhat Hanh, en el que la flor interexiste con la planta, con el suelo, el agua, los insectos polinizadores, el sol, pues todos son esenciales para su existencia [8]. Dentro de las ontologías relacionales no existe la división entre cultura y naturaleza e individuo y comunidad. De hecho, explica Escobar [7], no existe el “individuo”, sino personas en continua relación con humanos y no-humanos.

Hablar de relacionalidad es hablar de pluriverso. Para Escobar [8], la noción de pluriverso se asemeja a lo que los zapatistas llamaban de 'un mundo donde quepan muchos mundos'. Para él, el mundo es un "incesante y siempre cambiante flujo de formas y de prácticas, una multiplicidad de mundos; en otras palabras, un pluriverso, dentro del cual cada mundo alcanza coherencias históricas contingentes y algunos mundos se imponen sobre otros imposibilitando la existencia de esos mundos como tales" ([7]:62).

Para Escobar [8], una de las consecuencias más perjudiciales del racionalismo es su creencia en el individuo. De acuerdo con él, el colonialismo, la globalización, la modernización y el desarrollo han sido proyectos económicos y políticos que han destruido las formas comunitarias y localizadas de relación. Sin embargo, la conservación del individuo como agente por excelencia del diseño está empezando a perder fuerza. Hay varias tendencias recientes que ayudan a lograr un equilibrio entre los entendimientos relacionales y aquellos que colocan a la persona como individuo. Hay varias nociones que son muestras de eso.

Uno de ellas, según Escobar [8], es que el diseño actualmente se lleva a cabo en sistemas de agencia, poder y experiencia distribuida, donde es difícil mantener la ficción del individuo aislado y el diseñador genio trabajador en su estudio. Relacionadas a esta, están las nociones de codiseño y colaboración dialógica, citadas por Escobar [8], en las que los diseñadores y la gente común hacen cosas juntos. Con estos ejemplos, Escobar reafirma que también existe en el diseño una presión relacional sobre el individuo, una de las formas más recalcitrantes de las construcciones modernas.

Entonces, no descubrir el mundo, sino constituirlo, significa reconocer la interexistencia, el pluriverso. Es aceptar que no transformamos el mundo, si no que hacemos parte de un mundo en transformación, como afirman Gatt y Ingold [9].

Un lado emocional en todas las formas de racionalidad

Citando a Varela (1991), Escobar [8] afirma que la tradición racionalista es una formulación parcial de la relación mente, cuerpo y experiencia. Para Varela, la cognición es la enacción de un mundo y una mente: "La mente no está separada del cuerpo y ambos no están separados del mundo, es decir, del flujo incesante y siempre cambiante de existencia que constituye la vida" ([8]: 100). De acuerdo con Varela, la enacción es la cognición vista como una acción encarnada que surge de nuestro inevitable 'arrojamiento' (*thrownness*) en el mundo. En otras palabras, las formulaciones del racionalismo son solo una parte del mundo y la cognición no es la representación de un mundo separado y externo a la mente. La cognición es un proceso que se vive en el mundo.

Según Escobar [8], vincular la cognición con la experiencia tiene varias consecuencias, entre ellas que existe una continuidad radical entre nuestro ser, hacer y saber. La tradición racionalista hace esa distinción, perdiendo así, parte de lo que sucede en la vida. La reflexión no abarca el mundo entero. El mundo va más allá de la razón, por lo que la se-

gunda consecuencia a la que se refiere Escobar [8] es que la reflexión limita nuestro acceso al mundo como un todo.

Para Maturana [8], hay un lado emocional en todas las formas de racionalidad. Raramente somos conscientes de que nuestras emociones guían nuestras vidas.

En relación a este tema, Ingold [10] menciona que, mientras la antropología se encuentra entre modos de conocer desde adentro (la observación participante) y modos de conocer desde afuera (el análisis retrospectivo del material etnográfico), otras ciencias no tienen estas dificultades y están inscritas en "el modelo académico de producción de conocimiento" ([10]:227). El autor explica que la legitimidad de este modelo radica en su pretensión de dar un informe autorizado de cómo funciona el mundo, basado en hecho empíricos y argumentos racionales, no contaminados por la intuición, el sentimiento y la experiencia personal [10].

Es decir, para conocer correctamente, explica Ingold [10], los científicos no pueden involucrarse afectivamente con el objeto de interés. Recopilar datos significa ver sin observar, tocar sin sentir, oír sin escuchar. Para el autor, esto es imposible en la práctica, especialmente en las ciencias de campo para las cuales el espacio abierto es el laboratorio. Esta imposibilidad es algo lamentable para muchos. Bajo este modelo académico de producción de conocimiento, la esencia del profesional no es una condición *sine qua non* para el aprendizaje, sino una fuente de distorsión del observador que debe reducirse a toda costa. Ingold afirma que la ciencia que cae en esto se considera 'blanda' [10]. Por lo tanto, siguiendo este criterio, la antropología sería positivamente esponjosa.

El autor coloca un ejemplo. Imagine una pelota rígida y una pelota esponjosa o maleable. La pelota rígida representa las ciencias duras. La pelota rígida cuando golpea cosas puede tener un impacto, incluso puede romperlas. En las ciencias duras, cada golpe es un dato. Si acumulamos muchos datos, podemos avanzar, comenta Ingold [10]. Por otro lado, la pelota esponjosa se dobla y se deforma cuando se encuentra con otras cosas, tomando para sí algunas de sus características. La pelota esponjosa responde a las cosas como las cosas responden a ella. Es decir, la pelota establece una relación de correspondencia con las cosas. En la práctica de la observación participante, dice Ingold [10], los antropólogos son correspondientes.

El concepto de correspondencia se explorará más adelante. Pero por ahora, podemos pensar en un diseño (participativo) que se deforma cuando se encuentra con otras cosas y en el que observar, sentir y escuchar son fundamentales para responder a lo que está siendo percibido con el grupo (humanos y no-humanos) con el que se trabaja. Ese lado emocional, más allá de la razón, nos permite un mayor acceso al mundo.

Correspondencia, atención y educación

Finalmente, en esta exploración sobre el verbo sentipensar, considero que cuando sentipensamos no desconectamos

la mente del cuerpo. En dirección a la formación de un diseño participativo sentipensante, percibo el diseño como un proceso continuo que se construye en la medida en que hacemos y experimentamos. O sea, diseñar es al mismo tiempo una práctica y una experiencia. Es algo que hago y que sucede conmigo.

Inspirada por las ideas del antropólogo británico Tim Ingold, quien a su vez se inspiró en el principio del hábito del filósofo estadounidense John Dewey, percibo el diseño de esta manera. Para Ingold, no hay división entre activo y pasivo. En inglés el escribe: "*to enact experience is, in short, to 'do undergoing'*" ([11]:16) y coloca un ejemplo, invitando al lector a imaginar que pretende salir a caminar. Antes de salir, el caminante arregla las maletas, prepara los suministros y planifica su ruta. Pero en el camino, todo es diferente. Caminar ya no es algo que impone al cuerpo y el/lla se convierte en su caminar. El caminar lo camina, en sus palabras. Él está allí, caminando, y con cada paso que da, se transforma en una renovación perpetua. Esto significa que caminar ya no es algo que él hace, sino algo que le sucede, que se deja llevar por el ritmo de la caminata. Caminar deja de ser una acción y se convierte en una experiencia.

Para explicar esto más a fondo, Ingold pone un ejemplo basado en el fenomenólogo James Hatley, quien reflexiona sobre el paseo del artista Hamish Fulton. Hatley señala que "caminar, como lo practica Fulton, no es tener una experiencia en el sentido de que yo la poseo, que tengo una experiencia del mundo, sino en el sentido de que la sufro, estoy traumatizado por ella ... el cuerpo experimenta, en vez de dominar la tierra que camina" ([11]:16). Estos traumas, a los que Ingold se refiere como dolores y ampollas, son parte de la vida experimentada activamente, no pueden separarse de la acción, porque no somos completamente soberanos, nos transformamos al caminar, no tenemos un control completo de la situación, no la dominamos completamente o, como sostiene Ingold, el caminar nos camina. La experiencia no puede separarse de la acción.

Ingold también afirma que, una vez en el caminar, no se puede sustentar la idea de que es un proceso que no involucra la mente, que es irracional, "un automatismo corporal que libera el intelecto para un pensamiento sin obstáculos. Por el contrario, caminar es un hábito de pensar" ([11]:16) Ingold afirma que el pensamiento no es una operación cognitiva que tiene lugar dentro de la cabeza, sino el trabajo de la mente que se une al cuerpo y al mundo.

Pensar, expresó Ingold es una forma de absorber el mundo, para que se convierta menos en el tema y más en el entorno de meditación. Ingold propone que quizás el poder de caminar radique en dejar que el mundo entre en nuestras reflexiones [11].

En el libro "*Anthropology and/as education*", Ingold [12] propone una antropología como un proceso de educación, y no solo como una práctica cuya intención es la etnografía. Esto significa que estar en el campo transforma al antropólogo. Él coloca un ejemplo refiriéndose al antropólogo Michael

Jackson. Jackson realizó su trabajo de campo con el pueblo Kuranko en Sierra Leona, país de África occidental. Jackson reconoce que este país lo transformó, configurando la persona que él era en ese momento y la antropología que él hacía. Jackson afirma que nunca pensó en su investigación entre los Kuranko como una forma de dilucidar una forma única de ver el mundo. Admite que, por el contrario, su trabajo fue un laboratorio en el que exploró la condición humana.

Entender la antropología como una práctica educativa me hace pensar en el diseño participativo como un proceso educativo también. Una práctica y experiencia que me permite especular sobre la vida en la medida en que vivo, en la que me permito equivocarme para aprender y en la que dejo que mis maestros (humanos y no-humanos) me provoquen más preguntas que respuestas.

Ingold [11] también propone revertir la relación entre intención y atención. De nuevo, el autor coloca el ejemplo de salir a caminar. Antes de salir él/la caminante revisa que tenga mapa, brújula, etc. En el camino, él/la verifica que algunas características del paisaje equivalgan con lo que está en el mapa, de tal manera que él/la pueda localizarse. De esta forma, la mente hace un chequeo del mundo y periódicamente interrumpe el movimiento del cuerpo para hacer un balance. Este chequeo del mundo en la mente demuestra una intención en él/la caminante. Cuando se hace un chequeo, se separa la mente del cuerpo. Ingold apunta: "Caminar exige a los caminantes una responsividad continua al terreno, el camino y los elementos. Para responder, ellos deben atender a esas cosas en la medida que andan, juntándose y participando con ellas en sus propios movimientos. Eso es lo que significa escuchar, ver y sentir" ([11]:19),

Relaciono esa atención con la frase del poeta español del siglo XIX, Antonio Machado. Él escribió: "Caminante no hay camino, se hace camino al andar". La visión de Ingold también me recuerda un dicho popular en Colombia que dice: "en el camino se arreglan las cargas". Eso quiere decir que él/la caminante tiene que prestar atención al camino para responder a él en la medida que anda. Las cargas son acomodadas en el camino, en el proceso, en el caminar. El/la caminante atento(a), señala Ingold [11] sintoniza sus movimientos con el terreno en la medida en que él se desdobra a su alrededor y debajo de sus pies, en vez de tener que parar periódicamente para checarlo.

Ingold [11] apunta que la mente está en la intención y en la atención, o sea, en la idea de ir a dar un paseo y en el paseo en sí mismo. Lo que él discrepa es que no es una mente confinada en la cabeza, que está contra el mundo en una posición de superioridad. Él afirma que es una mente que "se extiende a lo largo de los recorridos sensoriales de la participación del(la) caminante al ambiente" ([11]:19). La conciencia de esta mente no es transitiva, es intransitiva, apunta el autor. Intransitiva, según Ingold [13] denota un proceso que no comienza aquí y termina allí, sino que continúa.

La conciencia de la mente no es "de", sino que es "con". Esta distinción, explica Ingold [11] ayuda a huir de la ob-

jetivación del mundo, volviendo la exclusión (*othering*) en conjunción (*togetherness*). Con eso, quiere decir que con este tipo de atención paramos de objetivar el mundo para abrirnos a él y aceptar que no lo dominamos, que al mismo tiempo que somos sujetos que hacemos somos objetos que sufrimos. Las operaciones de la mente atenta, concluye Ingold [11], no son cognitivas sino ecológicas, o sea, no están en la mente sino en el mundo.

Estas teorías de Ingold, entre otras, dan base a lo que él denomina de **correspondencia**. La correspondencia “es el proceso por el cual seres o cosas literalmente responden unos a otros a lo largo del tiempo, por ejemplo, en el intercambio de letras o palabras en una conversación, o de obsequios, o incluso en dar las manos” ([11]:14). ¿Como sería el diseño que corresponde con las vidas que sigue? Caroline Gatt y Tim Ingold [9] proponen una antropología por medio del diseño que corresponda con el mundo. Eso significa estar en medio de las cosas, entender que el mundo y nosotros estamos en constante transformación, que el diseño hace parte de ese proceso, pero no es el único, pues sus habitantes también lo transforman continuamente. Significa responder a lo que está siendo percibido en campo, no sólo ser enseñados por él, sino contribuir con entendimientos, experiencias y habilidades.

A continuación, presentaré el Colectivo ‘Santa Sin Violencia’, grupo de residentes del barrio Santa Teresa de Río de Janeiro, que se unieron para pensar la violencia en la zona y proponer tácticas para prevenirla. Con este colectivo, trabajé durante aproximadamente un año, como residente, doctoranda y diseñadora.

COLECTIVO ‘SANTA SIN VIOLENCIA’ (CSSV)

El ‘Colectivo Santa sin Violencia’ (CSSV) fue un grupo de residentes del barrio Santa Teresa (Río de Janeiro) que se comprometió con la lucha contra la violencia en el área, a partir de una reunión realizada en mayo de 2016. Esto, a través de la creación de espacios para discusión y diálogo entre residentes y la implementación de tácticas preventivas, como la idealización y organización de acciones culturales en espacios públicos y la creación de un proyecto de vigilancia a través de cámaras dispersas por todo el barrio.

Decidí unirme a este grupo para analizar cómo el diseño puede contribuir en situaciones como esta y para entender cómo personas sin formación en diseño se organizan para especular y dar forma al barrio que ellos quieren. Yo quería explorar cómo no-diseñadores se comprometían en la creación y transformación de las calles y plazas de su propio barrio. En ese momento, Santa Teresa era también el lugar donde yo vivía. Fui a vivir en aquel lugar cuando me mudé a Río de Janeiro para iniciar mis estudios de doctorado.

Después de haber estudiado en la maestría lo que llamé de DND (Diseño por no-diseñadores) en las calles de Belo Horizonte (Brasil), o sea, esos objetos que son producidos y pensados por personas que no tienen un conocimiento formal en el área del diseño [14], me propuse a unirme a esas

personas. Es decir, basada en conceptos del área de *Design Anthropology* (DA) y diseño participativo, decidí ir a campo no sólo para hacer un estudio sobre algo o registrar un proceso que después sería analizado en mi tesis [21], sino para hacer parte de un grupo de no-diseñadores, trabajar con ellos e intervenir intencionalmente. Para Gunn y Donovan [15] hay diferentes maneras de entender y practicar la relación del diseño y la antropología:

da - La contribución teórica proviene de la antropología. En este caso, el diseño sigue la antropología en sus entendimientos teóricos o la antropología utiliza el diseño como objeto de estudio.

Da - El trabajo de campo de los antropólogos es colocado al servicio de las prácticas de diseño.

DA - Las disciplinas del diseño y de la antropología están ligadas en una convergencia de esfuerzos, aprendiendo una de la otra (HALSE, 2008 apud DONOVAN, 2012).

Este último enfoque, conocido como *Design Anthropology* (DA), se permite reformular métodos establecidos del diseño y la antropología, posibilitando nuevos enfoques y mezclas metodológicas [16]. En este enfoque, por un lado, la orientación del diseño para el futuro, la intervención en los espacios en los que trabaja y la colaboración que casi siempre fomenta en sus procesos, contribuyen al campo de DA y son características que no son fuertes en la antropología. Por otro lado, la sensibilidad de la antropología, su orientación a la teorización e interpretación de los contextos de uso y el estudio del pasado para entender el presente, contribuyen para el campo de DA que se propone a teorizar e interpretar las tareas del diseño y ampliar el horizonte temporal de las situaciones en las cuales se involucra.

En el campo de DA se evidencia el reconocimiento de las habilidades de las personas (o no-diseñadores). Lo vemos en el estudio de los objetos vernaculares como una crítica a la cultura consumista [17]; en el análisis de las habilidades de los llamados usuarios en las prácticas cotidianas y en la reformulación del uso de los objetos [15]; en la preocupación de los profesionales de DA de trabajar en equipos multidisciplinarios y en procesos de co-creación [18] y en la idea de que la innovación no proviene de centros privilegiados, sino de la vida cotidiana [16].

Según Kjaersgaard et al [16] en DA, la colaboración y la participación entre diversos *stakeholders*, se ha convertido en puntos de convergencia entre las dos disciplinas, principalmente por la habilidad de los etnógrafos de movilizar y involucrar ‘gente común’ en procesos de diseño. Basados en Gatt e Ingold [9], Otto y Smith argumentan que un posible criterio de éxito para DA sería la habilidad para corresponder y colaborar con personas como co-creadores de futuros deseables [19]. La participación y la colaboración en procesos de diseño es un punto de convergencia entre DA y la tradición del diseño participativo (DP). Muchos autores que trabajan con DP, se han unido al desarrollo del campo

de DA y viceversa. Como podemos ver en el libro *Design Anthropology: Theory and Practice* de Wendy Gunn, Ton Otto e Rachel Smith [18], la tradición en diseño participativo en Escandinavia constituye un contexto importante para las contribuciones a DA, trabajando en áreas diversas con el desarrollo de productos, servicios de salud del sector público, manejo de residuos y prácticas de exhibición en museos, entre otras.

El análisis y documentación de este trabajo se basó mayoritariamente en los relatos escritos en mi diario de campo. Según la antropóloga Florence Weber [20], el es un instrumento que los investigadores se dedican a producir día tras día durante toda la experiencia de pesquisa etnográfica. La autora distingue 3 tipos de diarios: un diario de campo específico de la etnografía; un diario de investigación y un diario íntimo. En el primero, se relatan los comportamientos de un grupo social a lo largo de un período prolongado, se acumulan los discursos y las posiciones de los entrevistados y también se colocan en día las relaciones emergentes entre investigados y etnógrafos. En el diario de investigación, se escriben la reflexiones que la experiencia suscitó, en el diario íntimo, son depositados los humores y las emociones del/la autor(a). Ellos son tres en uno [20]. Fue así que produje mis diarios durante la investigación empírica (Figura 1).

En mis cuadernos, escribía sobre los acontecimientos del día, conversaciones que se desataban en las redes sociales, mis reflexiones, mis sentimientos, los sentimientos de las personas, formas de proceder, tanto mías como de ellos, cuestionamientos, desafíos, etc. En el proceso de escrita de mi tesis, después de establecer cómo serían los subcapítulos, para aprovechar todo lo que había escrito en el diario, dividí los cuadernos por categorías, asignando un color a cada una de ellas. Por ejemplo, los desafíos fueron marcados con naranja, las reuniones de amarillo, los actores que eran tocados por la situación de azul, mi trabajo con diseñadora de verde, etc. Cuando los colores se acabaron, escribí, encima de los marcadores, letras o palabras que me indicaban de qué trataba aquella sección. Esto facilitó el reconocimiento de patrones y regularidades en mi experiencia en campo y también, la posterior escrita.



Figura 1. Cuadernos de campo. Imagen: Autora.

Miembros del Colectivo 'Santa sin Violencia'

Todos los miembros del colectivo eran residentes del barrio (Figura 2), algunos más comprometidos que otros. Además de los asistentes asiduos a las reuniones y eventos, los miembros de los grupos en las redes sociales y por los participantes esporádicos o circunstanciales, estaban los miembros del Núcleo.

El Núcleo estaba compuesto por 10 personas. Este pequeño grupo nació sin planificación previa, de la necesidad de tener un grupo de personas ágiles y comprometidas con el Colectivo, que pudieran dar continuidad a las actividades. Las funciones básicas, que surgieron espontáneamente fueron, entre otras: organizar reuniones, divulgarlas entre amigos y vecinos, recolectar fondos, organizar y planear actividades en plazas y parques, comprar materiales y crear puentes con otras instituciones o iniciativas.



Figura 2. Algunos miembros do CSSV. Reunión general en el Parque de las Ruinas (Santa Teresa). Imagen: Autora

Reuniones

En el colectivo había reuniones del Núcleo y las llamadas reuniones generales, abiertas a la comunidad. Generalmente, las reuniones del Núcleo se intercalaban con las reuniones generales, de modo que el Núcleo pudiera concretar ideas y organizar con anticipación las reuniones que tendrían un mayor número de participantes. Por lo regular, las reuniones con el Núcleo se llevaban a cabo en lugares privados y las reuniones generales en lugares públicos. A diferencia de la segunda reunión, las reuniones, en general, no estaban estrictamente estructuradas, no tenían talleres con formatos ingeniosos, eran informales y estaban abiertas a lo que estaba sucediendo en el barrio en aquel momento.

Actividades en espacios públicos

El colectivo realizó, en el tiempo que trabajé con ellos (2016-2017), tres actividades en plazas y parques: Una manifestación, una participación en un concierto de un grupo local y la pintura de las escaleras del *Largo do Curvelo*. En las tres acciones el colectivo desarrolló diversas actividades, entre ellas: estenciles, posters, camisetas, carteles, parodias musicales, fotos, videos, discursos y performances.

Desde mi punto de vista, con estas actividades, el CSSV quería ocupar las calles y parques más importantes del ba-

rrio, manifestar insatisfacción por la situación y crear espacios sin miedo para los otros residentes. A continuación, mostraré algunos episodios del/con el CSSV en el que se manifiestan (o no) las características de lo que hasta ahora considero un diseño participativo sentipensante.

APROXIMACIONES A UN DISEÑO PARTICIPATIVO SENTIPENSANTE EN EL CSSV

Por ahora, intentando aproximarme a un diseño participativo sentipensante, en diálogo con otros autores, propongo: **estar en sintonía con las necesidades envolviéndose en las disputas cotidianas, ratificar las fuerzas comunitarias, percibir el diseño participativo como un proceso educativo en el sentido de que transformamos y somos transformados por el mundo, estar atentos para abrirnos a otras posibilidades de ser, reconocer que hay un lado emocional en todas las formas de racionalidad y apuntar para una transformación social.** Estas características o categorías fueron desglosadas en la primera parte de este artículo. Podemos reflexionar sobre ellas a partir de episodios del CSSV y así tratar de entenderlas de forma situada.

Comencemos con el enfoque de Halse [6] en relación a la innovación y a las necesidades. Según este autor, para estar en sintonía con las necesidades es necesario involucrarse y comprometerse en disputas cotidianas creando nuevos horizontes de posibilidades.

Como diseñadora e investigadora, ultrapasé los muros de la universidad y abandoné la idea de que el estudio de diseño es un lugar privilegiado para la invención. Llevar el estudio de diseño para el barrio Santa Teresa significó no solo la inmersión en una situación de la vida real, sino en la aceptación de que las necesidades no están listas esperando que una diseñadora o antropóloga competente las descubra. Las necesidades están en continua formación y es a través del involucramiento en la vida cotidiana que nos colocamos en sintonía con ellas.

En el CSSV, las necesidades fueron cambiando en la medida en que fuimos trabajando. Conocí el grupo que más tarde se llamó CSSV, en una reunión abierta al público en mayo de 2016, organizada por dos madres que estaban preocupadas por la inseguridad de sus hijos al jugar en la calle, después de un episodio de hurto de un carro con una niña dentro del vehículo. Como muchos otros residentes, recibí la invitación por las redes sociales y pensé que era una buena oportunidad, como investigadora y residente, para entender mejor lo que las personas estaban pensando sobre su barrio y su violencia.

En la reunión, todo el mundo quería conversar. La organizadora estaba intentando manejar la cantidad de personas levantando las manos. Había unas ganas fuertes de expresar ideas y contar historias sobre la ola severa de violencia en el barrio. En aquella noche de miércoles, escuché más de 15 personas, entre las 50 (aproximadamente) que asistieron a la reunión, narrando experiencias sobre violencia y también expresando algunas ideas sobre cómo intentar resolver el problema.

Después de oír a varios participantes proponiendo la creación de pósteres para alertar a turistas, levanté la mano y propuse organizar un *workshop* o taller para pensar sobre el contenido de esos pósteres. Cuando la reunión terminó conocí a Angélica, la organizadora, y le conté sobre mi deseo de trabajar con ella. El taller fue planeado para la semana siguiente. Después de esta primera reunión, un grupo de participantes comenzó a reunirse para discutir y realizar actividades en pro de la disminución de la violencia en el barrio.

En el taller, discutimos el contenido del póster y después de una lluvia de ideas llegamos al pictograma de un ladrón con un símbolo de prohibido encima, que algunos de los participantes tomó de internet. En las siguientes dos reuniones, el pictograma cambió. Por votación, le quitamos el signo de prohibido y dejó de ser un póster para pasar a ser un estencil (Figura 3). La remoción del signo de prohibido surgió luego del testimonio de una de las participantes alertando que el pictograma podría entenderse como el apoyo al asesinato de delinquentes por parte de la policía. Después de una votación, concordamos en quitar el símbolo.

Cuatro semanas después de la primera reunión en el *Largo das Neves*, ese estencil, junto con otros, hicieron parte de una manifestación realizada por el CSSV, en el Largo dos Guimarães, la plaza más importante del barrio. Podemos ver como las necesidades fueron cambiando en este primero mes de trabajo del CSSV. En ese momento, la necesidad de alertar a turistas y residentes sobre zonas de asalto, se convirtió en la necesidad de manifestar delante de otros vecinos y visitantes la inconformidad con la situación que el barrio estaba viviendo (Figura 4). A cada situación fui intentando responder con las herramientas de diseño con las que contaba: estenciles, afiches, engrudos, materiales para organizar el diálogo en el taller y pensar los carteles (reunión #2), entre otras.

Por ser la violencia, en Santa Teresa y en Rio de Janeiro, un problema complejo, el colectivo siempre estaba en abierto buscando soluciones y nuevas alternativas.

Tomando los términos de la antropóloga mexicana Raquel Gutiérrez [8], el CSSV puede ser considerado un entramado comunitario. En contextos urbanos, podemos usar este término para referirnos a aquellas iniciativas que, a partir de lo comunal, proponen nuevos mundos. Había una **fuerza comunitaria** en el grupo, la destrucción de la falsa idea de que somos autosuficientes, de que no necesitamos a nadie. Este constante llamado e invitación a otros residentes para hablar y participar en la búsqueda de formas de "minimizar las diversas formas de violencia" (como está escrito en los Principios del Colectivo) es tal vez un ejemplo de esto. Para el Colectivo era necesario que los residentes de varias regiones del barrio pensarán en la situación y que todos encontráramos formas de enfrentarla. "Necesitamos la fuerza de todos", "los locales deberíamos movilizarnos", "ocupar las calles con la gente", estas fueron las palabras de algunos miembros del grupo de Whatsapp que convocaban a los residentes a hacer cosas juntos.

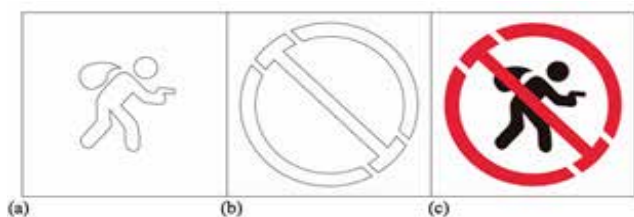


Figura 3. (a) - Figura representativa de un asaltante (b) - Signo de prohibido (c) - Propuesta de estencil final. Imagen: Elaborados por la autora.



Figura 4. Manifestación en el Largo dos Guimarães. Junio 2016. (Santa Teresa). Imagen: Autora

Igualmente, para Escobar [8], la autonomía implica diálogo intercultural, esto significa crear alianzas con otros grupos en lucha. Eso es lo que el pueblo Nasa llama hacer cosas en ‘montonera’ y ‘caminar la palabra’. Aquí hay una cuestión delicada para pensar sobre el Colectivo.

En una de las últimas reuniones de 2016, en el Parque de las Ruinas, luego del asesinato de Vantuil Zacarias en el *Morro da Coroa*, uno de los líderes de la reunión dijo que ese encuentro había sido planeado antes de que ocurrieran ese episodio desagradable en las favela, y que como colectivo no podíamos manejar un problema tan serio y arraigado. Ciertamente, con esta declaración, el colectivo estaba olvidando otros mundos y cortando el diálogo intercultural y la ‘montonera’ que el pueblo Nasa propone al ‘caminar la palabra’.

El diálogo intercultural nos ayuda a aprender sobre otras experiencias y a aclarar dudas entre colegas. Por ejemplo, en el barrio de Fátima, cerca de Santa Teresa, un grupo de residentes llamado ‘Círculo de Cidadania do Bairro de Fátima e Vizinhos’ se reúne en la plaza del barrio no solo para pensar en la violencia sino también en otros asuntos.

[1] Los principios del Colectivo fueron algunos puntos escritos por un miembro del CSSV y aceptado por todos, en los que manifestábamos nuestros objetivos y posiciones.

[2] El Morro da Coroa es una de las 6 localidades cercanas al barrio, formalmente consideradas por el Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE – como aglomerados subnormales o favelas.

Del mismo modo, en Santa Teresa hubo otras iniciativas paralelas (con nombre o sin nombre) que surgieron de la comunidad, como Coletivo Santa Praça, un grupo de residentes interesados en transformar las plazas del barrio en un lugar de convivencia para la vida social y natural. Quizás insistir en una alianza con estos grupos daría más visibilidad y fortaleza a nuestras actividades y permitiría el intercambio de aprendizaje.

Iniciativas en las favelas, otras iniciativas en el propio barrio e iniciativas en otros barrios y ciudades serían parte del tejido de conocimiento, resistencia y estrategias que apoyarían a nuestro colectivo en Santa Teresa. Aunque el Colectivo se asoció con el grupo de música *Pirarucú Psicodélico* y la Asociación AME Santa para ganar más visibilidad, podría ser importante no olvidar mundos, actuar creyendo en la interexistencia y perseverar en la conservación y expansión de estas alianzas.

Por otra parte, continuando la distinción de características sobre un diseño participativo sentipensante, pensemos que hay un **lado emocional en todas las formas de racionalidad**. Este lado emocional nos ayuda a percibir mejor el mundo y a corresponder. Para Maturana [8], las emociones guían inclusive nuestra razón.

En el Colectivo, por ejemplo, una mezcla de miedo y coraje guió una parte de nuestras actividades. El miedo fue uno de los motivos para no hacer reuniones del Núcleo en plazas públicas. Miedo de que el crimen organizado en el barrio descubriera que los residentes estábamos unidos y quisieran amenazarnos o hacernos daño.

Como fue mencionado anteriormente, para Escobar [8], todos las formas de conocimiento basados en la razón solo alcanzan una parte de la experiencia humana, la parte reflexiva. Como participante en ese colectivo, comencé a sentir mucho miedo después de escuchar o leer historias diarias de asaltos, robos, allanamientos, etc. No puedo ocultar u olvidar el miedo que sentí y que guiaba la mayoría de mis actividades cotidianas en ese momento: hacer compras, escoger el medio de transporte para llegar a casa, visitar a un amigo, andar por ciertos caminos, cargar ciertos artefactos en el bolso, salir y volver de casa a determinados horarios, etc. Después de varios meses en el Colectivo, una noche tuve una pesadilla. Soñé que personas extrañas derribaban la puerta de la casa donde vivía en Santa Teresa y la invadían. Me desperté y miré desde la ventana del segundo piso si alguien intentaba entrar a la casa. Bajé las escaleras y verifiqué si la puerta de la casa estaba cerrada. Regresé a mi cuarto y cerré la puerta y las ventanas. Pesadillas como esta eran recurrentes, incluso viviendo en otros barrios.

Otros muchos sentimientos surgieron en este trabajo con el colectivo y eso tiene relación con la aceptación de que estar con ellos en Santa Teresa me transformó y fue también una experiencia que viví, de la que tuve “traumas y ampollas”. Escobar [8] critica la tradición racionalista que defiende la creencia en la verdad lógica como el camino principal para el conocimiento de un mundo objetivo formando por

cosas que se pueden conocer y por lo tanto, ordenar y manipular. En la tradición racionalista, la cognición es una representación de un mundo preexistente y separado por parte una mente externa a ese mundo. Así, el mundo es percibido como algo inerte que no genera nada en mí y al que puedo dominar. Escobar critica que solo considerar la parte reflexiva, limita nuestro entendimiento del mundo y que la teoría y práctica del diseño tiene lugar en ese trasfondo ontológico.

Para Varela, citado por Escobar [8], el mundo no es algo dado, sino algo con lo que nos relacionamos al movernos, tocar, respirar, comer. Esto se relaciona con la idea de Halse [6], de que las necesidades están en continua transformación, así como está el mundo y nosotros mismos.

De acuerdo con Varela, la enacción es la cognición vista como una acción encarnada, que surge de nuestro ‘arrojamiento’ (*thrownness*) inevitable en el mundo. En el enfoque enactivo, siempre estamos inmersos en una red de interacciones (de humano e no-humanos) con quienes co-existimos y co-creamos el mundo. Cuando sentimos y percibimos podemos corresponder al mundo. Puedo corresponder porque yo hago parte de él. Cuando aceptamos que experimentamos, que sentimos, estamos aceptando la interexistencia. No hay otros a los que puedo dominar, sino que junto con otros creamos el mundo en el que vivimos. No soy yo sola, es la red la que me permite crear.

Cuando entendemos que existimos con otros seres (humanos e no-humanos) y dependemos de ellos, la relación que se tiene con ellos es diferente. En el CSSV, había conciencia de que necesitábamos que personas del barrio se unieran al grupo, pero faltó pensar en como podríamos unirnos a otros grupos de otros barrios y favelas. Por otra parte, si como diseñadora hubiera entendido el barrio como algo inerte, no hubiera colocado mi cuerpo en medio de la violencia y en medio de los integrantes del grupo. Como algunos dirigentes políticos y jefes de organizaciones que toman decisiones desde los escritorios de una administración, algunos diseñadores separan la mente del cuerpo y el corazón diseñando en frente de un computador, sin reconocer la interexistencia. Sentir me permite tener mayor acceso al mundo y me permite responder a lo que estoy percibiendo de él.

Finalmente, en esta exploración sobre el verbo sentipensar a partir del CSSV puedo decir que como diseñadora e investigadora participé en la bairrificación del barrio en un barrio que bairrifica. Esto significa que no estaba simplemente recopilando datos que luego servirían como un recurso para mis procesos creativos o para escribir este y otros textos. Me uní a mis vecinos para transformar el barrio y dejar que el mismo barrio nos transformara. Así como contribuimos enormemente a la transformación del barrio, también el barrio nos transformó. El barrio me transformó. Al mismo tiempo que hice una intervención, sufrí un trauma, viví la experiencia. Por supuesto, no soy la misma persona que llegó al barrio, y en ese sentido mi proceso como investigadora y diseñadora en Santa Teresa fue **educativo**. Aprendí y me transformé en medio del mundo.

Para Ingold [10], el aprendizaje es transformador, configura la forma en que pensamos y sentimos. Todos los seres que viven en ese barrio lo transforman con su presencia. Sin embargo, estar en el colectivo me permitió a mí y a los demás miembros transformar el barrio con un poco más de intensidad. La manifestación, la pintura de escaleras, los talleres, los estenciles, etc., son un ejemplo de eso.

Específicamente, ¿de qué manera el barrio me transformó como diseñadora? Varios aprendizajes surgieron de este proceso. Iré a resaltar aquí tres que considero que tienen más relación con la tesis principal del artículo. El primero es buscar respuestas dentro del proceso, en lugar de hacerlo afuera. Cuando estamos en campo y no sabemos cómo avanzar, el paso más fácil y rápido que podemos dar es preguntarle a alguien que ha pasado por un proceso similar, cuál sería el camino a seguir o buscar la respuesta en otros textos. Sin embargo, una persona de afuera probablemente presentará una idea que no se relaciona con el proceso que se está viviendo con la comunidad o el grupo con el que se está trabajando. Estas discontinuidades pueden ser violentas e ineficientes. Cuando las respuestas a las preguntas provienen desde adentro, por la experiencia, no garantizan buenos resultados, pero serán decisiones coherentes. Nuestros maestros son las personas con las que trabajamos. Esto no significa que no podamos informarnos de casos similares a los nuestros. Todo es cuestión de percepción y flexibilidad, de comprender el terreno y responder a sus características propias.

El segundo aprendizaje es intentar ir a campo en grupo. En un proceso de investigación grupal, los miembros pueden asumir diferentes roles. El apoyo del equipo de diseño es importante para realizar talleres con la comunidad, crear un ambiente de confianza, poder registrar el proceso más fácilmente, discutir situaciones y tomar decisiones.

El tercero aprendizaje es tratar de llevar a cabo un proceso horizontal en el que la voz de la comunidad sea tan importante como la de los diseñadores. Corresponder no significa estar en campo sin sugerir o dar opiniones. A menudo, en reuniones con el Colectivo, no sabía cuánto podría interferir. Llevar a discusión las sugerencias de la diseñadora es parte de un proceso en el que se especula en colaboración sobre posibles escenarios futuros.

Por último, para sentipensar en un proceso de diseño participativo, debemos **estar atentos** para poder **corresponder**. En el colectivo hubo momentos en los que estuve atenta. Puedo resaltar el caso de la propuesta para hacer pósteres y la sugerencia de creación de un estencil con el nombre de un colectivo en forma de *hashtag* y de otros, que no fueron relatados en este artículo, como la propuesta para pintar las escaleras del parque localizado en el *Largo do Curvelo*. Todos estos momentos tienen en común que mi atención estaba afilada a lo que estaba sucediendo, estaba escuchando, viendo y sintiendo.

Por otra parte, puedo decir que hubo momentos en que esa atención no estaba tan aguda. Con algunos meses en el colectivo y con un plan en mente, creé un folleto para (1) comunicar mis habilidades como diseñadora más allá de la

creación de piezas gráficas, (2) proponer una alternativa a la idea de colocar cámaras de vigilancia en el barrio. Entregué este folleto en una reunión general del CSSV y después de entregarlos a los participantes y explicar un poco sobre la propuesta que había llevado, se creó un gran silencio en la reunión, nadie mencionó nada sobre el tema y continuaron con otros asuntos. Por ese momento, me olvidé del folleto y mi propuesta y continué participando de la reunión que trataba principalmente sobre cámaras de vigilancia. ¿Dar el folleto para los miembros del grupo fue una manera de ‘corresponder’ con ellos?

Tal vez, por un lado sí y por otro no. El folleto fue una forma de responder a algo con lo que no estaba de acuerdo: instalar cámaras de vigilancia en el barrio. Al igual que los caminos para la antropología que propone Ingold [11] [12], el diseño puede (debe) ser comparativo y crítico. En este sentido, el folleto era una forma de especular sobre las posibilidades de la vida. En este sentido, sí hubo una respuesta. Pero tal vez el folleto fue una muestra que, de hecho, no había abierto mi percepción al mundo. Corresponder, según Ingold, "no es describir el mundo, o representarlo, sino abrir nuestra percepción a lo que está sucediendo allí, para que, a su vez, podamos responder a él" ([13]:7). Aunque respondí a la situación, no abrí completamente mi percepción a lo que estaba sucediendo en ese momento. El folleto no resultó de una actitud de correspondencia.

Aunque para la creación de la propuesta alternativa a las cámaras de vigilancia, tomé de inspiración algunos argumentos de los miembros del CSSV, esta propuesta fue una interrupción. Como grupo, habíamos llegado a un lugar que yo no estaba de acuerdo, y mi respuesta fue traer una nueva propuesta que no tenía relación con el proceso que estábamos construyendo juntos. Metafóricamente, yo no los oí y, en respuesta, ellos no me oyeron, o no respondieron de la manera que yo estaba esperando.

Con atención o atencionalidad, quizás lo que Ingold intenta decirnos es que nuestras acciones en el mundo deben darse a partir de una sintonía con el medio. Desde mi punto de vista, esto no significa que no podamos llegar con intenciones. Significa que nuestros movimientos deben responder al terreno. Debemos aprender a escuchar, ver y sentir para agudizar nuestra atención y responder a las cosas en la medida en que van apareciendo.

La presentación del folleto tal vez se hizo en un momento abrupto. En sí mismo, tal vez el folleto no fue inconveniente. Simplemente no se encajó en el flujo del Colectivo. Si hubiera entregado aquel folleto en las primeras reuniones para presentarme como investigadora, ¿hubiera sido diferente? ¿Qué pasaría si no hubiera utilizado el folleto como tal y hubiera expresado mis inquietudes al grupo en un momento de discusión y diálogo? En retrospectiva, existen múltiples posibilidades, como también creo que las posibilidades son infinitas para alguien de afuera. Conocer desde dentro, como Ingold nos sugiere, implica que experimentemos y hagamos. Solo el suministro de información no garantiza el conoci-

miento, ni la comprensión. Aprendemos prestando atención a lo que el mundo tiene para decirnos [10].

Con estas dos características: atención y correspondencia, termino las aproximaciones a un diseño participativo sentipensante. Vale resaltar que cuando sentipensamos buscamos una transformación social, como nos sugiere Fals Borda [4]. Es importante apuntar que estas características solo se proponen a abrir un debate de lo que podría ser considerado un diseño participativo sentipensante. Eso quiere decir, que a través de este artículo se busca que otras experiencias se unan, para nutrir y ampliar esta discusión

CONSIDERACIONES FINALES

Sentipensar abre un mundo de posibilidades que es limitado cuando sólo pensamos. Combinar el sentir con el saber y el ser permite tener una conexión más profunda con el mundo, para poder responder a ese mundo siempre cambiante. Cuando nos dejamos afectar, estamos aceptando que el mundo está vivo y nos transforma, reconocemos la interexistencia. Para crear y existir necesitamos los unos de los otros y escapar de la creencia en el individuo, que ha infundido la modernidad y que nos ha hecho vivir separados, en apartamentos cada vez más pequeños.

Con este artículo se espera traer nuevas dimensiones y cuestionamientos a la práctica del diseño participativo, desde una experiencia y autores latinoamericanos. Se espera que con el análisis del trabajo de campo aquí presentado, se den algunas pistas para construir las bases de un diseño participativo sentipensante y nos aproximemos de autores que creen y practican la participación desde otros tiempos y ámbitos menos eurocéntricos.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a todas las personas y organizaciones que contribuyeron para la realización y publicación de este artículo, especialmente a los revisores de la Participatory Design Conference - PDC2020. De igual modo, agradezco toda la colaboración y cariño de todos los miembros del Colectivo Santa sem Violencia en Santa Teresa (Brasil). Sin su disposición, esta investigación no podría ser posible.

REFERENCIAS

- [1] Jesper Simonsen and Toni Robertson. 2013. Routledge International Handbook of Participatory Design. Routledge.
- [2] Donald Schon. 1983. The reflective practitioner: how professionals think in action. New York: Basic Books.
- [3] Orlando Fals Borda. 2003. Ante la crisis del país: Ideas acción para el cambio (1st. Ed.). Panamericana, Bogotá, Colombia.
- [4] José Alfonso Valbuena Leguizamón. 2018. Investigación Acción Participativa. Bogotá: Grupo editorial Ibañez.
- [5] Alfredo Correa de Andreis. 2016. Sociología desde el caribe colombiano: Mirada de un sentipensante. Editorial Universidad del Norte.

- [6] Joaquim Halse. 2010. Manifesto/Introduction. In: HALSE, Joachim, BRANDT, Eva, CLARK, Brendon, and BINDER, Thomas. Danish Design School Press.
- [7] Arturo Escobar. 2018. Sentipensar con la tierra: Nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia. Ediciones UNAULA, Medellín, Colombia.
- [8] Arturo Escobar. 2016. Autonomía y diseño: La realización de lo comunal. Universidad del Cauca. Sello Editorial, Popayán, Colombia.
- [9] Caroline Gatt and Tim Ingold. 2013. From description to correspondence: Anthropology in Real Time. In: Gunn W, Otto T, Smith RC, eds. Design Anthropology: Theory and Practice. London: Bloomsbury. p. 242-274
- [10] Tim Ingold. 2015. Conociendo desde dentro: reconfigurando las relaciones entre la antropología y la etnografía. *Etnografías Contemporáneas* 2 (2), 2015: 218-230.
- [11] Tim Ingold. 2016. On human correspondence. *Journal of the Royal Anthropological Institute*. Vol. 23, Ed. 1. 2016: 9-27.
- [12] Tim Ingold. 2018. Anthropology and/as education. London: Routledge.
- [13] Tim Ingold. 2013. Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture. Routledge, New York, NY.
- [14] Maria Cristina Ibarra. 2014. O Design por não-designers: As ruas de Belo Horizonte como inspiração para o design. Dissertação de Mestrado. Universidade do Estado de Minas Gerais. Belo Horizonte.
- [15] Wendy Gunn and Jared Donovan. 2012. Design Anthropology: An Introduction. In: GUNN, Wendy; DONOVAN, Jared. (Eds.). Design and Anthropology. London: Ashgate, 2012. p. 1- 19
- [16] Kjaersgaard, Mette Gislev; Halse, Joachim; Smith, Rachel; Vangkilde; Kasper Tang, Binder, Thomas, Otto, Ton. 2016. Introduction: Design Anthropological Future. In: SMITH, Rachel Charlotte, VANGKILDE, Kasper Tang, KJÆRSGAARD, Mette Gislev, OTTO, Ton, HALSE, Joachim, and BINDER, Thomas. Design Anthropological Futures, 2016. p. 1-16.
- [17] Alison Clarke (Ed.). 2011. Design Anthropology. Object culture in the 21st Century. Viena: Springer-Verlag.
- [18] Wendy Gunn, Ton Otto, Rachel Charlotte Smith, eds. 2013. Design Anthropology: Theory and Practice. London: Bloomsbury.
- [19] Ton Otto and Rachel Smith. 2013. Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing. In: Gunn W, Otto T, Smith RC, eds. 2013. Design Anthropology: Theory and Practice. London: Bloomsbury. p. 242-274
- [20] Florence Weber. A entrevista, a pesquisa e o íntimo, ou por que censurar seu diário de campo?. *Horiz. antropol.* [online]. 2009, vol.15, n.32, pp.157-170
- [21] Maria Cristina Ibarra. 2018. Design entrelaçado com antropologia: Engajamentos com um coletivo de moradores do bairro de Santa Teresa no Rio de Janeiro. Tese de Doutorado. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro.

Olhares para o design de Jogos Analógicos em Contextos Formais de Educação Básica Brasileira: Abordagens Projetuais Participativas na construção de situações de ensino-aprendizagem polifônicas

Cynthia Macedo Dias
Fiocruz
Rio de Janeiro, Brasil
cymadi@gmail.com

Maria Júlia Nunes
PUC-Rio
Rio de Janeiro, Brasil
majununesdesign@gmail.com

Jackeline Lima Farbiarz
PUC-Rio
Rio de Janeiro, Brasil
jackeline@puc-rio.br

João Victor Correia de Melo
PUC-Rio
Rio de Janeiro, Brasil
jvictor@puc-rio.br

Nathália Sá Cavalcante
PUC-Rio
Rio de Janeiro, Brasil
nathalia.sa.cavalcante@gmail.com

RESUMO

O objetivo deste artigo é discutir processos participativos de design de jogos analógicos que buscam inserir saberes de grupos sociais invisibilizados em contextos da Educação Básica e incluir a participação dos estudantes nos processos projetuais. Partimos da premissa de que a visualização sistemática e a representação em artefatos-jogo desses processos e sentidos, em articulação com espaços formais de ensino-aprendizagem, promovem pontos de contato entre grupos socialmente distantes. Apresentamos dois projetos participativos de criação de jogos analógicos em contextos formativos, com abordagens distintas: um fundamentado no Design em Parceria e o outro na metodologia iterativa de design de jogos, fazendo uso de métodos e técnicas de Design e um modelo de visualização do processo de projeto. Sustentamos que tais projetos proporcionaram processos projetivos e espaços de interação polifônicos, coerentes com um posicionamento de "design em uma democracia", bem como o exercício da modelização da complexidade, e afirmamos a importância da atuação dos designers nesse sentido.F .

Palavras-chave

Jogos analógicos; inclusão; polifonia; complexidade; democracia

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem por objetivo a apresentação e discussão de processos participativos de design de jogos ana-

lógicos que buscam inserir saberes de grupos sociais invisibilizados em contextos da Educação Básica e incluir a participação dos estudantes nos processos projetuais. Como artefatos procedimentais e processos interativos, os jogos analógicos se prestam à interação direta entre sujeitos, à modelização de sistemas e à criação de sentidos por meio de multimodos comunicacionais: verbal, visual, procedimental (regras e mecânicas) e mesmo material. Partimos da premissa de que a visualização sistemática e o design de jogos analógicos que incluem saberes e elementos de contextos sociais, em articulação com espaços formais de ensino-aprendizagem, promove a constituição de pontos de contato, diálogo e disseminação de saberes invisibilizados na Educação Formal. Como referencial conceitual, nos baseamos em autores como: Margolin [22], que discute mecanismos de design em uma democracia; Le Moigne [20], que discute a noção de complexidade e suas possibilidades de modelização e compreensão; e Bakhtin [4], nas concepções de polifonia e ativismo especial.

Em nosso percurso metodológico, apresentamos dois projetos participativos de design de jogos analógicos situados em contextos de educação formal no Brasil: o primeiro foi fundamentado na abordagem metodológica de Design em Parceria e desenvolvido em uma disciplina de Projeto do curso de Bacharelado em Design em uma universidade privada, em parceria com uma instituição particular de Ensino Fundamental, ambas localizadas na Zona Sul do Rio de Janeiro. O segundo projeto foi baseado em uma metodologia iterativa de design de jogos [17], fazendo uso de métodos e técnicas de Design e do "Duplo Diamante" [12], modelo de visualização de processos projetuais. Foi realizado em uma escola pública federal de nível médio técnico na área da Saúde, em um bairro da Zona Norte também do Rio de Janeiro, e é parte de tese de doutorado pelo programa de pós-graduação da mesma universidade. Os projetos são relatados e posteriormente discutidos com base nos conceitos de design em uma democracia [22], modelização da complexi-

dade [20] e polifonia e ativismo especial [4].

A partir da análise dos projetos desenvolvidos, refletimos sobre a ação projetual do design como um conjunto de práticas que podem direcionar o olhar para outros contextos sociais. Buscamos compreender as formas de interação que os constituem e os sentidos que são dados pelos sujeitos que os compõem. Tangenciamos, assim, a pergunta “com quem mais estamos aprendendo e podemos aprender?”, apresentando duas experiências de projetos com a participação de estudantes e de outros sujeitos de diferentes grupos sociais, originalmente desconectados do contexto escolar, refletindo sobre a expansão da prática projetual para além do campo de atuação de designers profissionais, incorporando mais pessoas como beneficiárias de uma prática de design socialmente responsável.

A partir desse quadro, propomos uma reflexão crítica sobre processos participativos de design de jogos analógicos como formas de inclusão de saberes muitas vezes invisibilizados nos contextos formais de ensino e aprendizagem. Entendemos que essa abordagem propicia a visualização sistemática de processos e sentidos dos contextos extra-escolares, representados em artefatos-jogos. Concluímos que diferentes modelos podem promover práticas que conectem o Design à educação formal, na constituição de espaços escolares mais polifônicos e sustentamos, enfim, a importância de tais processos.

CONTEXTUALIZAÇÃO

No cenário educacional brasileiro, ainda é possível observar resquícios de um projeto de escola do século XIX, em que espaços físicos e projetos político-pedagógicos podem apontar para a homogeneização dos sujeitos [2],[25]. Entretanto, para pensar um espaço escolar mais polifônico, é necessário lembrar que “temos o direito a ser iguais sempre que a diferença nos inferioriza; temos o direito de ser diferentes sempre que a igualdade nos descaracteriza” [29].

As diretrizes curriculares, expressas nos documentos oficiais e nos projetos político-pedagógicos das instituições de ensino, por vezes propõem aberturas para a diferença e para os saberes locais. Entretanto, no âmbito do “vivido”, expresso nas “relações entre poder, cultura e escolarização” [8], nem sempre se consegue transformar as direções e propostas em práticas efetivas. Na busca por uma educação que legitime a diversidade e a alteridade, propostas ditas “multiculturais” ou “interculturais” podem divergir, conforme as noções de “cultura” e “outro” subjacentes à concepção curricular [8]. Longe de identificar o diferente como ilegítimo para o eliminar, ou pregar a mera tolerância de toda e qualquer diferença, busca-se aqui promover experiências de “trocas, intercâmbios, redes de relações e compartilhamentos” [8] que considerem que os “outros” são iguais a “nós” no âmbito de sua formação híbrida e mediada por processos de diferenciação cultural.

Ademais, crianças e jovens aprendem não somente pelo que a escola lhes apresenta, mas também em espaços e tem-

pos os mais diversos, em contextos não-formais e informais [18]. Tratar a escola como um espaço sociocultural isolado do contexto mais geral faz com que os espaços formais de ensino-aprendizagem assumam um caráter paradoxal. Esse processo aponta para uma perspectiva homogeneizante problemática, por reduzir os processos formativos à transmissão de informação, e os sujeitos, em toda a sua diversidade, à condição única de estudantes [11]:

“Afinal de contas, não podemos esquecer - o que essa lógica esquece - que os estudantes chegam à escola marcados pela diversidade, reflexo dos desenvolvimentos cognitivo, afetivo e social, evidentemente desiguais, em virtude da quantidade e qualidade de suas experiências e relações sociais, prévias e paralelas à escola. [11]”

Dayrell [11] sinaliza que, mesmo diante de uma estrutura enrijecida pelas condições físicas ou político-pedagógicas, a complexidade da condição sociocultural dos estudantes, professores e funcionários faz da escola um campo de possibilidades, em que as experiências se organizam a partir dos projetos particulares dos sujeitos em interação. Diante disso, projetar objetos e sistemas mediadores de construção de conhecimento a partir de saberes advindos dos espaços extra-escolares corrobora a expansão das possibilidades de desenvolvimento dos sujeitos. Isso se dá por meio do reconhecimento de suas trajetórias e vivências particulares, das singularidades dos saberes e das múltiplas inteligências que os constituem.

Entendemos, portanto, os processos de desenvolvimento de jogos analógicos analisados neste artigo como iniciativas de caráter inclusivo, que promovem o diálogo entre campos de conhecimento que parecem apartados, na divisão existente entre a vida social e a vida escolar. Considerar a escola um espaço de intersubjetividades, que precisa se abrir aos diversos “outros” de maneira crítica e consistente, coloca aos agentes formadores a necessidade de trabalhar para ampliar a polifonia, promovendo trocas e relações com as diversas vozes (muitas vezes conflitantes e resistentes) que circundam e atravessam esses espaços.

A noção de Polifonia tem origem na filosofia da linguagem do Círculo de Bakhtin [4]. Consiste, principalmente, numa mudança de atitude do autor em relação às pessoas e personagens representados, transitando de uma abordagem “coisificada” para uma abordagem que considera a pleni-valência das vozes. Com isso, no ato criativo polifônico, o lugar de autoria se realiza como “ativismo especial”, quando o “autor” reconhece e abre espaço à voz de seus “personagens”, que se tornam sujeitos das próprias consciências. Essa noção vem sendo explorada não apenas nos Estudos da Linguagem, mas também em outros campos para tratar de aspectos das interações humanas em contextos sociais, principalmente das relações de poder. A partir dessa visão, entende-se o design participativo de jogos analógicos na es-

cola como processo de autoria coletiva, que promove polifonia: reflexos e projeções do outro no eu e do eu no outro [5].

JOGOS COMO REPRESENTAÇÃO DE SISTEMAS E OBJETOS INTERSUBJETIVOS E PROCEDIMENTAIS

Os jogos, especialmente os analógicos, têm um histórico de utilização em contextos educacionais como veículos de conteúdos sistematizados e legitimados, em uma concepção muitas vezes "bancária" [16] e homogeneizante [11]. Entretanto, também possuem um longo histórico como mediadores da construção social de sentidos e relações nas mais diversas culturas, e mesmo como forma de ativismo e crítica social [15]. Se jogar um jogo qualquer já faz com que tenhamos contato com discursos e valores, embutidos naquele objeto, isso se radicaliza e complexifica no caso de um jogo que modeliza um sistema ou processo existente.

Jogos analógicos são objetos de design que, ao serem utilizados, se realizam enquanto processos, "sistemas de comunicação e informação" e intermediam interações e relações sociais. Podem funcionar como "miniaturas" de sistemas sociais e vivências conhecidas ou a descobrir, tornando-as disponíveis à reflexão crítica dos jogadores. Considerando, com Walter Benjamin e Susan Sontag, que miniaturizar é tornar "portátil, oculto, inútil" [30], assumimos que um jogo não reflete a realidade em toda sua complexidade, mas pode modelizar sistemas e processos complexos para favorecer a compreensão e problematização de certos aspectos [20]. Como essa modelização será levada a cabo vai depender da elaboração de seus autores a partir do "sistema" identificado na realidade. Ou seja, quando um jogo trata de processos da realidade, o "sistema-fonte" (aquele que o jogo pretende representar) não existe enquanto tal, em sua completude, mas depende de seleção, recorte, definição e modelagem realizados pelos designers do jogo [6]. O jogo vai basear-se, assim, na compreensão que os designers têm a respeito do sistema, em suas intenções discursivas e em sua concepção de "interlocutor", mediando, assim, o diálogo inter-subjetivo [4].

Enquanto objetos e processos multimodais [21], além de apresentar elementos verbais, jogos analógicos também são compostos por elementos visuais, regras, mecânicas e elementos materiais, que participam em conjunto da construção de sentidos [6],[15]. As regras e mecânicas constituem um contexto procedimental ou procedural, que é verificado nos jogos analógicos quando os jogadores colocam o sistema de jogo em funcionamento, realizam e interagem com os processos ou criam novos processos. Essa procedimentalidade constitui uma retórica sobre o sistema modelado e como este funciona, ou seja, um discurso sobre essa parte da realidade [6]. Quando os jogadores interagem com a simulação construída, respondem ativamente (compreendem ou não, questionam, avaliam, problematizam) em função de seu posicionamento [4], cotejando seus próprios modelos de mundo com o modelo proposto pelo jogo, em diálogo com os demais jogadores.

A participação no processo de criação do jogo desloca o sujeito para a concepção do sistema a ser modelado, interferindo nos sentidos que serão incorporados na verbo-visualidade, na materialidade e na procedimentalidade que irão constituir o jogo e ser apresentados para os "outros", os jogadores em potencial.

PROJETOS DESENVOLVIDOS

Nesta seção, apresentaremos o percurso metodológico dos dois projetos que embasaram a reflexão sobre os processos participativos de design de jogos analógicos, e suas contribuições para inserir atividades, saberes e fazeres de grupos historicamente marginalizados no paradigma da educação formal.

Bate-Rima

Como absorver, nas práticas de ensino-aprendizagem da educação formal, saberes e fazeres de indivíduos e comunidades que convivem em um mesmo contexto geográfico, mas estão apartados pelos abismos sociais, econômicos e culturais? Esta foi a pergunta que guiou o desenvolvimento do projeto do jogo "Bate-Rima", projeto desenvolvido na disciplina "Projeto Avançado - Uso e Impactos Socioambientais" junto a uma escola particular na Zona Sul da cidade do Rio de Janeiro. Em comum em comum acordo entre o Departamento de Artes e Design da Pontifícia Universidade do Rio de Janeiro (PUC-Rio) e a instituição de ensino da Educação Básica, o projeto acadêmico foi desenvolvido a partir de consentimento para sua realização integral, incluindo as etapas de observação participante e experimentação. Entre os desenvolvedores deste projeto estão três autores deste artigo, dois na condição de professores orientadores e uma na condição de graduanda do Bacharelado de Design.

Bate-Rima foi desenvolvido segundo os fundamentos do Design em Parceria, abordagem metodológica que tem suas origens no contexto pedagógico do curso de Bacharelado em Design da PUC-Rio na década de 1980 [26]. Tal abordagem mantém importante presença até hoje, como perspectiva pedagógica para formação de designers na instituição supracitada e na atuação profissional de designers formados em tal abordagem.

O projeto foi desenvolvido a partir de um processo derivativo sobre o tema "Antônio Nóbrega" (músico e bailarino brasileiro). Partimos do pressuposto de que a ausência e a invisibilização de saberes de grupos historicamente marginalizados no currículo escolar é um fator relevante na manutenção de um cenário de iniquidade social. Nos alinhamos a uma perspectiva epistemológica que entende ser também papel do design atuar politicamente e colaborar com a transformação efetiva das disparidades econômico-sociais. Diante disso, adotamos o caminho projetual de propor uma reflexão sobre a marginalização dos saberes da cultura popular a partir de uma prática projetual em parceria com sujeitos inseridos no contexto da Educação Básica. Com isso, situa-

mos a construção deste jogo como uma ação projetual em que o design é caminho para a criação de alternativas que promovam rupturas - mesmo que em escala local - no status quo. Para tanto, o campo da Educação se mostra um terreno fértil, uma vez que a escola ainda mantém uma posição social de legitimação do conhecimento.

O grupo de estudantes do Bacharelado em Design (identificados neste texto como "graduandos") dedicou-se a uma etapa inicial de pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo com o objetivo de mapear: 1. manifestações populares ativas no cenário urbano do Rio de Janeiro; 2. instituições de ensino localizadas em espaços geograficamente próximos a estas manifestações. Foi identificado um grupo ativo de Folia de Reis [9] em uma favela da Zona Sul do Rio de Janeiro. No mesmo bairro, havia muitas escolas dos sistemas privado e público. Dentre elas, uma escola localizada a aproximadamente 600 metros da comunidade demonstrou interesse e afinidade com a proposição do projeto. A diretora da escola comunicou aos professores a possibilidade de receber os graduandos e uma professora de 2º Ano do Ensino Fundamental quis estabelecer parceria para o desenvolvimento do projeto.

A abordagem metodológica do Design em Parceria entende que os caminhos projetuais se delineiam pelos encantamentos e desejos do coletivo de indivíduos envolvidos nos contextos situacionais, em interação com designers, objetos e espaços físicos. Segundo Oliveira e Farbiarz [26], a estrutura da abordagem se sustenta no seguinte sistema: (a) identificação de uma situação de trabalho partindo das afinidades e interesses dos estudantes; (b) observação de uma atividade, também do seu interesse, que houver nesse local; (c) disponibilização da pessoa responsável pela atividade para a liberação da observação pelos estudantes envolvidos; (d) interlocução entre a pessoa responsável e os estudantes envolvidos; (e) escuta atenta desse interlocutor buscando identificar seus desejos/encantamentos; (f) identificação do objetivo do projeto a ser desenvolvido a partir dos desejos/encantamentos desse interlocutor em relação à sua interação na sua atividade; (g) geração de alternativas de experimento a serem testadas e partilhadas com o interlocutor; (h) adoção da alternativa que atenda aos objetivos dessa interação; (i) desenvolvimento dessa alternativa com uso de técnicas e materiais que produzam adequação para tal objetivo.

Tendo tais premissas como base, o projeto Bate-Rima foi desenvolvido em quatro macro-etapas processuais, totalizando 10 encontros de 3 a 4 horas por dia, ao longo de um semestre letivo. Estas etapas serão descritas a seguir.

1 - Aproximação do Contexto Situacional

Esta etapa tem como foco a contextualização dos graduandos ao espaço da escola, da sala de aula, aos estudantes da turma e suas formas de interação. Foram realizados quatro encontros com duração de em média três horas, em que os graduandos e estudantes pudessem se familiarizar uns com os outros. A partir de metodologia de observação partici-

pante, identificamos alguns aspectos singulares da rotina da turma, da relação entre estudantes, entre estudantes e professora e entre os sujeitos presentes em sala de aula com o espaço. Foi possível delinear uma estrutura da rotina de aula e identificar alguns dos recursos acionados pela professora no processo de ensino-aprendizagem. Também foram reconhecidos os interesses e mobilizações de encantamentos dos estudantes: momentos, atividades e práticas em sala de aula significativas para o grupo social, a partir da demonstração de interesse e engajamento dos participantes na interação.

Na etapa de observação, tempos de aula dedicados à prática de jogos de tabuleiro se destacaram por gerar particular entusiasmo nos estudantes. Diante dessa mobilização, perguntamos à professora sobre a possibilidade de começar a levar experimentos relacionados com esta atividade. Ela respondeu positivamente, com a condição de que o experimento incorporasse algum conteúdo das diretrizes curriculares do 2º ano do Ensino Fundamental.

2 - Desenvolvimento e proposição de experimentos

A partir desta orientação, realizamos um estudo das diretrizes curriculares para esta etapa formativa.. Como um dos caminhos possíveis, reconhecemos alguns objetivos do eixo de Língua Portuguesa que poderiam ser aplicados à estrutura de quadras rimadas que são improvisadas na dramatização da Folia de Reis. Os objetivos selecionados como parâmetros de desenvolvimento projetual do recurso didático, relativos aos processos de alfabetização e letramento, foram: Identificação de letras e sílabas; Formação de palavras e poemas; Sistematização e Reconhecimento de Textos. Consultamos a professora para saber se aquele era um caminho pertinente para o momento da turma. Ela respondeu positivamente, e acrescentou que poderia fazer uma relação com um conteúdo da disciplina de Estudos Sociais (História/Geografia). Para fomentar um embasamento para o desenvolvimento do projeto, proporia uma pesquisa sobre a comunidade em que a Folia de Reis estava inserida, trazendo alguns aspectos sobre a manifestação para introduzi-los ao tema.

Os experimentos foram levados para a escola e apresentados para a professora e a turma em um dia de aula. Na abordagem do Design em Parceria, os experimentos são entendidos como proposições materiais de ideias de design. Tem como premissa fundamental de elaboração o não-acabamento. Isto porque, diante de objetos "finalizados", com algum grau de refinamento de linguagem e forma, é comum observar certo constrangimento ou bloqueio da parte dos parceiros na manipulação pelo receio de estragar, sujar, quebrar. A condição de não-acabamento potencializa a observação do uso do objeto na interação e permite identificar o que é significativo para aquele grupo social em termos de interação e procedimento de uso.

Os experimentos levados eram peças de jogo com quadras rimadas do repertório da Folia de Reis e ilustrações de personagens do folguedo, sem regras definidas. Ao receber

o material, a professora separou os estudantes em três grupos e pediu para cada um escolher um experimento. Ela não mediu a ação do jogo nem propôs regras, apenas falou que os jogos tinham a ver com o conteúdo de rimas que havia sido trabalhado anteriormente. Depois, a professora sentou em sua mesa e ficou observando os estudantes. Ao final do tempo de jogo, pediu para que cada grupo explicasse como era a forma de jogar que eles haviam estabelecido.

Os estudantes descreveram com certa facilidade as regras e mecânicas que propuseram para os experimentos. Mesmo sendo apenas apontamentos de formas de jogar, as regras estabelecidas por eles traziam claramente relações com outros jogos de seus repertórios, como jogo da memória, "Uno" (criado por Merle Robbins em 1971, distribuído por Grow Jogos e Brinquedos e COPAG), "Imagem & Ação Júnior" (distribuído por Grow Jogos e Brinquedos desde 1996).

Nesta perspectiva metodológica, entende-se que a forma de condução que o intercessor dá à experimentação é uma informação de suma importância, que deve ser considerada. Com a abstenção de mediação dos experimentos, especulou-se que a intercessora prezava por atividades formativas que valorizassem a construção da autonomia dos estudantes. Nesta forma de mediação, supôs-se que a intercessora via no processo de criação das regras e estabelecimento das mecânicas do jogo uma atividade relevante para a construção de conhecimento dos estudantes. Ao indagá-la sobre este modo de ação, ela indicou que os estudantes já tinham desenvolvido certa maturidade para a organização e ação de jogar ao longo da formação, pois era para eles uma atividade frequente na escola, e considerava interessante observar como eles lidariam com o processo de criar sentido para aqueles objetos lúdicos. Solicitou, assim, que os próprios grupos de estudantes falassem sobre os experimentos e como eles os utilizaram e, a partir da fala deles, desenvolveu-se uma nova leva de experimentos a serem usados pelos estudantes.

Na segunda experimentação, a professora colocou os novos experimentos junto com os outros jogos que a turma habitualmente usava. Divididos em cinco grupos, os estudantes escolheram seus jogos. Um dos experimentos não foi selecionado. Três grupos selecionaram jogos que já utilizavam e outros dois escolheram experimentos utilizados no encontro anterior. Observamos os estudantes utilizarem os experimentos sem mediar a interação.

Nesta etapa, um dos jogos desenvolvidos pelos estudantes a partir dos experimentos propostos apresentou notável engajamento do grupo, gerando mobilização inclusive de outros estudantes que não estavam jogando. Este, inspirado em um jogo da memória, foi considerado pertinente como Partido Adotado: experimento que sintetiza características fundamentais para a prática dos parceiros, promove encantamento e engajamento do grupo social e conduz à construção de conhecimento objetivada no projeto.

3 - Desenvolvimento de alternativas do Partido Adotado

Assim como na etapa de experimentos, o desenvolvimen-

to de alternativas consiste em observação da interação dos parceiros com os objetos em uso, agora dando ênfase aos aspectos formais, materiais e de linguagem visual. Foram elaboradas alternativas com variações na matéria (variedade de papéis e tipos de impressão), na forma (estruturação formal para o encaixe das peças: retangular, circular, semi-circular, trapezoidal) e linguagem: uso de cor, linguagem de ilustração, tipos de impressão, tipografia).

Um grupo já familiarizado com o Partido Adotado realizou a experimentação das peças. Observamos as escolhas dos estudantes diante do conjunto de variações levadas por nós, com particular atenção às "pistas" dadas na deliberação do coletivo sobre o que lhes parecia mais pertinente para dar prosseguimento ao desenvolvimento. Estas pistas aparecem de forma verbal e não verbal, sistematizadas ("isso está muito mole", "isso não encaixa") e não-sistematizadas (por exemplo, na dificuldade de ler um texto em função do tamanho do corpo e tipo de letra) e são informações valiosas que vão agregando camadas de parâmetros e características a serem priorizados e incorporados. Na segunda etapa de desenvolvimento das alternativas, refinamos as peças a partir das pistas coletadas. Este conjunto de peças foi levado ainda mais uma vez para experimentação e avaliação dos estudantes.

4 - Observação do objeto em uso, desenvolvimento do manual

Concluindo a etapa de desenvolvimento da alternativa, o projeto chegou ao formato final de um conjunto de 42 cartas, contendo rimas e ilustrações de personagens tradicionais da manifestação cultural da Folia de Reis. A mecânica por eles concebida envolvia o pareamento de cartas pela identificação de rimas a partir das terminações das frases. Os estudantes incorporaram ainda ações inspiradas nas funções dos personagens na manifestação da Folia de Reis (Mestre, Palhaço, Reis Magos, Foliões).

Na última etapa de observação do objeto em uso, os estudantes familiarizados com o jogo explicaram para a turma as regras e mecânicas, dando base para a criação do manual. Com o término do desenvolvimento, o jogo foi entregue para o grupo de parceiros de projeto. Bate-Rima hoje faz parte do acervo da escola, podendo ser jogado por outras turmas de 2º ano do Ensino Fundamental do Colégio.

JOGO DO SISREG

O segundo projeto que trazemos para discussão vem sendo desenvolvido desde 2013 em uma escola federal de nível médio integrado ao técnico, em um bairro da Zona Norte do Rio de Janeiro. Os estudantes vêm dos mais diversos contextos sociais e geográficos. O componente curricular tem características projetuais e de pesquisa, com os objetivos de: estimular aprendizagem crítica sobre um tema na área da saúde, especialmente a prática dos serviços de saúde no contexto do Sistema Único de Saúde (SUS); mobilizar a integração de conceitos dos eixos teóricos que versam sobre

Ciência, Trabalho, Política e Saúde; iniciar e estimular a prática investigativa no campo da saúde. A experiência relatada foi realizada em 2018, com 14 estudantes de 2o ano do Ensino Médio, duas preceptoras e uma estagiária, em 14 encontros quinzenais de duas horas e meia de duração, ao longo de um ano.



Figura 1: Experimentação final do jogo Bate-Rima.

As preceptoras (uma delas, autora do presente artigo) propuseram como objetivo final a criação de um jogo analógico sobre um tema que seria definido em conjunto com a turma. Nas primeiras cinco aulas, exploramos elementos básicos de jogos analógicos e dedicamos uma aula para jogar jogos analógicos modernos a fim de ampliar o repertório do grupo. Experimentamos a representação visual de um sistema conhecido (o refeitório da escola) e a transformação desse sistema em jogo analógico.

Para auxiliar os alunos a se apropriarem desse processo, diminuindo a ansiedade de saber se e como chegaríamos ao final, fizemos uma adaptação do modelo do “duplo diamante” [12] e utilizamos como referência para a visualização do processo de projeto do jogo final. O modelo foi sistematizado pelo Design Council, instituição pública do Reino Unido,

em 2005, a partir de percepções acerca do que são etapas comuns e recorrentes em muitos processos de projeto em Design. Esse modelo foi consolidado a partir de uma pesquisa com 11 empresas multinacionais em 2007 [12] e vem sendo usado com um extenso público de não-designers para envolvê-los em atividades de design em equipes multidisciplinares, para trabalhar sobre uma variedade de “problemas”.

O modelo inclui momentos divergentes (de análise, pesquisa) e convergentes (de definição e síntese), constituindo quatro etapas: Descobrir, Definir, Desenvolver e Finalizar, formando dois ciclos subsequentes (Figura 5). Esse modelo explicitava de forma clara e concisa os movimentos divergentes e convergentes, mantendo uma flexibilidade, pois dentro de cada “diamante” são previstos ciclos, coerentes com o desenvolvimento iterativo de jogos proposto por Fullerton [17]. O objetivo era que este funcionasse como ferramenta de visualização das grandes etapas do processo e fornecesse algum sentido de orientação para os estudantes, que não tinham familiaridade com o processo de projeto em design.

Dando início ao primeiro ciclo (“Descobrir” e “Definir”), propusemos à turma discutir e definir o tema de pesquisa. Durante três aulas, realizamos: 1) levantamento de temas estudados nos eixos teóricos, votação e elaboração de questões; 2) pesquisa em duplas aprofundando as questões de maior interesse e elaboração de cartazes com mapas mentais; 3) discussão dos temas de maior interesse, votação do tema final, problematização e delimitação do tema.

O tema escolhido, “problemas no SUS”, possui uma característica dual e conectada ao contexto contemporâneo brasileiro. Por um lado, relaciona-se às experiências concretas dos estudantes, que relataram dificuldades de familiares no acesso aos serviços de saúde, incluindo longas esperas para consultas, exames, cirurgia e internação. Por

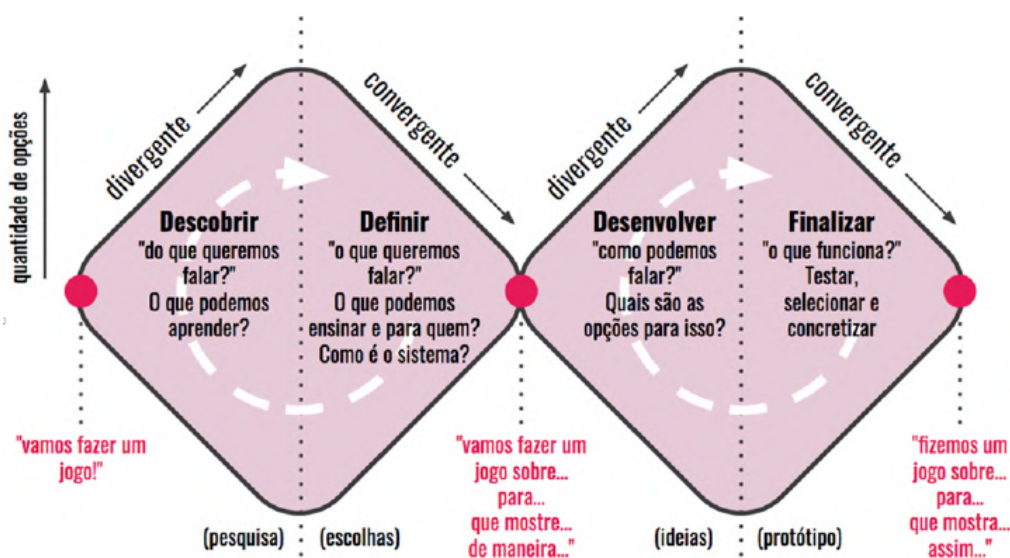


Figura 2: Modelo de processo de projeto "duplo diamante"

outro lado, relaciona-se a afirmações negativas veiculadas nas mídias de massa, como telejornais diários, a respeito do (mau) funcionamento e do (não) valor do SUS. Entretanto, tratando-se de uma escola pública federal que busca formar profissionais de saúde alinhados aos princípios e diretrizes do SUS, não seria possível nos limitar a relatar problemas. Precisávamos aprofundar a compreensão do funcionamento do sistema e da situação da saúde pública no Brasil.

Começamos a debater e problematizar o tema detalhando possíveis “problemas” e os estudantes decidiram pesquisar o gerenciamento das vagas. Assim, fechamos o tema no funcionamento do SISREG (Sistema de Regulação Ambulatorial), utilizado na cidade do Rio de Janeiro para agendar (ou não) as vagas de consultas, exames e cirurgias para os pacientes encaminhados por profissionais das Unidades Básicas de Saúde. Em 2018, esse sistema esteve sob os holofotes da mídia brasileira, quando o prefeito da cidade do Rio de Janeiro foi gravado oferecendo privilégios na obtenção de vagas para pessoas ligadas à sua orientação religiosa [1]. Até então, os pacientes não tinham acesso à sua posição na fila, o que gerava críticas quase que diárias nas mídias de massa pela “falta de transparência”, além de ansiedade nas pessoas que aguardavam. Hoje, é possível visualizar o lugar que se ocupa na fila, mas o processo da gestão dessas vagas continua desconhecido da população, como pudemos verificar nos testes do jogo.

Para ampliar nossos conhecimentos sobre o SISREG, convidamos duas profissionais de saúde com experiência na regulação de vagas para uma entrevista coletiva. No dia combinado, algumas horas antes da aula, tinha havido uma operação policial nos arredores da escola, e poucos estudantes estiveram presentes, somente aqueles que tinham mais possibilidade de retornar em segurança para casa após o encontro. As entrevistadas esclareceram dúvidas dos estudantes e das preceptoras, explicando o funcionamento do sistema e o trabalho dos médicos reguladores.

Na aula seguinte, todo o processo vivenciado foi revisto, destacando onde cada momento se encaixava no processo de projeto segundo o “duplo diamante” [12]. Discutimos ainda a importância de fazer um recorte para representar o sistema estudado, para viabilizar tanto a construção do jogo quanto a compreensão dos jogadores, no futuro.

Para tanto, propusemos a técnica de mapa conceitual, utilizada em processos de Design como forma de organizar o pensamento, e também como estratégia de aprendizagem [27]. Diferente de um mapa mental, o mapa conceitual indica o uso de conceitos, palavras de enlace e preposições [27] para representar relações entre as informações. Para fomentar a participação coletiva e a reconfiguração do mapa, usamos uma mesa ampla como suporte, post-its de diferentes cores e tamanhos para os elementos e palitos de madeira para as “conexões”. O mapa produzido acabou representando o fluxo do processo de regulação das vagas.

O mapa serviu para a sistematização e organização de informações e para o compartilhamento de conhecimentos,

pois os estudantes que estiveram na entrevista relataram o que haviam aprendido enquanto os demais iam construindo o mapa e nós, preceptoras, fazíamos perguntas e conferíamos a compreensão do grupo (e a nossa). Dúvidas foram pesquisadas pelos estudantes na internet, em seus celulares. O mapa final foi fotografado e impresso em tamanho A3



para embasar a seleção dos elementos e sentidos que comporiam o jogo e a elaboração das mecânicas que os representariam [6].

Figura 3: Fração do mapa conceitual produzido com estudantes a partir da entrevista com profissionais de saúde.

Essa etapa de síntese coletiva representou o passo “Definir”, fechando o primeiro ciclo do “duplo diamante”. Em seguida, a turma elaborou um “briefing” do jogo - tema, personagens, público e objetivo -, faltando apenas definir uma proposta de formato coerente com as relações identificadas. Os personagens seriam o paciente, o médico solicitante, o médico especialista, o médico regulador; o público seriam usuários do SUS; e o objetivo, ensinar “a importância do SISREG, a realidade do SISREG, por que a fila do SISREG é invisível para o paciente”.

Nas aulas seguintes, produzimos protótipos para representar as relações identificadas. Para isso, recuperamos as informações do mapa e as anotações dos estudantes que estiveram na entrevista. Também usamos o jogo “Ilha Proibida” [Matt Leacock. 2010. Devir; Lifestyle Ltd.], que a turma havia jogado e gostado mais, e tinha características que percebíamos como análogas às dinâmicas que gostaríamos de provocar com o jogo, como a urgência sentida pelos médicos reguladores em conseguir vagas, e mecânicas simples como a combinação de cartas. É importante ressaltar que a configuração da sala nesse momento, em que juntamos duas mesas grandes no centro com cadeiras em volta, favoreceu o trabalho coletivo de criação tanto do mapa quanto dos protótipos.

O processo de desenvolvimento do protótipo, localizado no ciclo Desenvolver / Finalizar, foi iterativo, ou seja, consistiu de etapas sucessivas de geração, formalização, teste e avaliação de possibilidades, da qual surgiam novas ideias, que seguiam o mesmo processo [17]. Essa fase durou três aulas e atividades extra dos estudantes, como um playtest

entre eles próprios, uma consulta com um professor que é médico para verificar a coerência das cartas e a revisão e ajuste de regras e balanceamento do jogo. O protótipo apresentado no seminário final da disciplina coloca o jogador no lugar do médico regulador, ficando os demais “personagens” implícitos nas cartas.

Posteriormente, dois membros do grupo e mais um estudante que não era da turma se interessaram em rever e aprimorar o jogo, em janeiro de 2019. Esse encontro resultou na inclusão de cartas de “sorte ou revés” para representar aspectos cotidianos presentes na fala das profissionais, como tiroteios na região, dificuldades de acesso à internet e a requisição de vagas pela Prefeitura. Essa versão, com uma identidade visual refinada por uma das preceptoras, em diálogo com os estudantes, foi jogada por jovens ingressantes na escola no início do ano letivo e se mostrou divertida e instigante, ao mesmo tempo apresentando aos jovens o funcionamento de um processo que a maior parte deles relatou não conhecer previamente.

Em agosto deste ano, realizamos um teste com uma das médicas entrevistadas. Ela afirmou que “o jogo é complexo, mas é porque representa uma atividade que é complexa”, e destacou o fato de o jogo colocar o jogador “no lugar” de um médico regulador, função invisibilizada para a maioria da população. Durante o *playtest* foi possível perceber a identificação da médica com as situações, processos e dificuldades relatados por ela e representados no jogo.

Os estudantes, que se dedicaram a conhecer e representar a realidade de profissionais de uma área relacionada à deles, experimentaram o potencial de provocar em outros sujeitos, por meio de um artefato lúdico, o interesse em conhecer melhor um aspecto de nosso sistema de saúde.

O uso do modelo “duplo diamante” [12] forneceu uma estrutura flexível, ao prever grandes etapas sem determinar necessariamente as ações que deveriam ser tomadas em cada uma. Consideramos, conforme Pazmino [27] que “a metodologia assim como os métodos projetuais são uma ajuda para o ensino da sequência das ações (...); para a definição do conteúdo das ações (...); para a definição dos procedimentos (...).”, especialmente quando as questões projetuais são complexas e diversas.

Os métodos e técnicas adotados, como o mapa conceitual e o *briefing* [27], ao exteriorizar e materializar partes do pensamento de design [10], deram suporte à ação coletiva e colaborativa na turma, mediada pelas preceptoras e alimentada pelas informações, saberes e histórias compartilhadas pelas profissionais entrevistadas. A importância disso se manifesta quando consideramos serem estudantes que não tinham experiências nem formação na área de design de jogos, e tinham um tempo limitado tanto pelo ano letivo quanto pelas dificuldades interpostas pelo contexto geográfico da escola, próximo a diversas comunidades e sujeito a conflitos e operações policiais.

A pesquisa de doutorado relativa a esse projeto ainda está em andamento e foi aprovada tanto pelo Comitê de Ética

em Pesquisa da Universidade de que faz parte quanto pelo Comitê de Ética da instituição de ensino (Processo CAAE 25003019.1.0000.5241).

CONCLUSÃO

Conforme Kramer [19], toda proposta pedagógica “contém uma aposta, quer dizer, é parte de um projeto de sociedade, de infância, de educação”. Os projetos apresentados se conectam a uma proposta/aposta pedagógica que busca promover a polifonia em contextos formais de ensino-aprendizagem, tradicionalmente conformados por vozes hegemônicas dos saberes legitimados como válidos e necessários nos espaços escolares e dos saberes hegemônicos veiculados na mídia e não criticados.

Os jogos desenvolvidos incorporaram, em seus processos de elaboração, noções e características de participação. Ainda assim, partiram de contextos e objetivos distintos, com diferentes formas de condução e resultados. Estes podem ser expressos em camadas de consideração acerca da polifonia, do dialogismo e da complexidade constituintes, bem como das relações desses conceitos com as práticas, métodos e abordagens participativas de design.

O primeiro caso trata de uma experiência projetual na abordagem metodológica do Design em Parceria [14],[26], que se insere na trajetória formativa de estudantes do Bacharelado em Design em universidade do Rio de Janeiro. Tal abordagem visa formar designers socialmente engajados, atentos e sensíveis às pluralidades de modos de ver e ser que constituem a comunidade em que estão inseridos. Propõe-se um olhar para o outro não como validador, mas como sujeito, co-autor do processo projetual, reconhecendo a pluralidade das vozes envolvidas em situação de interação.

Essas premissas se concretizam na prática projetual pelo movimento constante de ida e volta para a situação de projeto, que se inicia e desenrola a partir da identificação de formas de interação e práticas significativas para o grupo social. A percepção dos encantamentos dos parceiros conduz o desenho do caminho de projeção. No caso do Bate-Rima, a observação das aulas proporcionou a identificação do objeto/ação jogo como significativo tanto para a professora quanto para os alunos e, a partir disso, o jogo emergiu como uma possibilidade de desenvolvimento.

Enquanto perspectiva formativa, o Design em Parceria propõe que os graduandos sejam estimulados a desenvolver uma atitude crítica e experimental em relação aos contextos em que estão inseridos. Para isso, recorre-se ao “processo de dar forma no mundo físico para o conceito identificado” [7] em todo o percurso projetual. Ao invés de utilizar somente conceitos já formulados, na captura de novos entendimentos do fenômeno joga-se com a materialidade do mundo, com os materiais que serão significados pelas interações com os participantes. Do uso e não uso dos experimentos, surgem infinitas informações ainda não oportunamente comunicadas até ali [24]. Enquanto abordagem teórico-metodológica, o Design em Parceria se alinha à perspectiva do Design

Social, que entende a necessidade de existir uma face da práxis projetual que se posiciona ideologicamente no mundo no sentido de atender a necessidades sociais [22], sendo, portanto, indissociável do exercício de cidadania, ética e democracia.

O segundo caso trata de uma proposta que coloca a criação de um jogo analógico como centro das interações e mote do processo de pesquisa e aprendizagem coletiva, em uma turma de Ensino Médio de uma escola pública. Funciona com base em uma equipe que trabalha em diálogo constante, não apenas com os estudantes mas também entre si, constituída por professoras de formações diferentes (Comunicação e Design; Psicologia e Saúde Coletiva; Ciências Sociais), que atuaram auxiliando e mediando a tomada de decisão que era realizada pelo conjunto dos estudantes. Esse processo trazia como objetivos, para além dos expressos na disciplina: provocar um olhar mais sistêmico acerca de questões dos conteúdos trabalhados nos eixos; provocar a reflexão sobre o potencial dos jogos enquanto ferramenta de comunicação em saúde; e promover a experimentação da linguagem visual e da linguagem dos jogos como forma de representação de um sistema identificado pelos estudantes dentro do tema abordado.

Ao tratar de um tema da realidade, recortado no campo da saúde pública, lidamos com uma questão complexa, que possui um caráter coletivo e pragmático: "só é inteligível aquilo que é praticamente comunicável" [20]. A complexidade, assim, só pode ser reconhecida enquanto propriedade de uma representação, elaborada por uma ação cognitiva [20]. Essa representação, por sua vez, é dependente das decisões do "modelizador", que, ao selecionar o código a ser utilizado e a escala da representação, determina o modelo e, ao mesmo tempo, a "medida" de sua complexidade [20]. Utilizando os "códigos" mapa mental, mapa conceitual e jogo analógico (este, composto por diferentes modos comunicacionais, como visto), os estudantes elaboraram um recorte e construíram um modelo que representa uma fração complexa da realidade. A partir dos saberes, questões e dificuldades levantados junto às profissionais de saúde, das decisões de recorte e seleção do grupo, com a mediação e problematização realizadas pelas preceptoras, produziu-se um modelo construído de forma participativa que se baseia nas ações que conformam o sistema identificado e incorpora parte da imprevisibilidade inerente ao processo.

Enquanto os jogos se encontram distantes do Ensino Médio nos documentos oficiais [13], este projeto trouxe para o currículo vivido o jogo analógico enquanto objeto validado, que envolve a busca e sistematização de saberes pelos estudantes no processo de sua criação, modelando um aspecto da realidade. Ao mesmo tempo, incorporou um lugar profissional invisibilizado para a população, que não conhece o trabalho e a importância do médico regulador no SUS, assim como os estudantes e nós, preceptoras, não conhecíamos. Assim, o projeto trouxe novos conhecimentos acerca do tema para a equipe docente, o que favoreceu uma posição

de mais horizontalidade das preceptoras em relação aos estudantes e abriu possibilidades de polifonia, na construção de processos cotidianos de tomada de decisão coletivizada e trocas de saberes e questionamentos.

Finalmente, ao abrir-se para a proposta de um estudante que não era do grupo, mas queria ajudar a aprimorar o projeto, o jogo continuou em desenvolvimento. Esse processo se constituiu em uma participação ainda mais aberta, pois fora do horário regular das aulas, de acordo com o desejo dos estudantes de desenvolver o jogo enquanto produto e compartilhar com os colegas calouros enquanto processo de jogar, interagir entre si e com o modelo produzido por eles.

O projeto se beneficiou, certamente, de um componente curricular com características de pesquisa, tempos e formas de organização dos estudantes mais flexíveis do que uma disciplina formal. Entretanto, mesmo esse espaço necessita da proposição de métodos e dinâmicas de interação e pesquisa para favorecer processos mais participativos e polifônicos. Neste sentido, foi possível aos estudantes vivenciar o desenvolvimento de um projeto experimental e coletivo e produzir um objeto de comunicação, partindo de seu desejo, trabalhando um tema que os angustiava.

Os dois projetos se alinham com uma perspectiva de polifonia e descentralização dos discursos hegemônicos. Tal perspectiva advém de Bakhtin - que fundamenta este artigo e os princípios epistemológicos do Laboratório [omitido para revisão cega], em que as pesquisas estão inseridas. Farbiarz e Ripper [14] apontam como grande legado da filosofia da linguagem de Bakhtin o ensinamento de que, nas interações verbais, aquele que fala está sempre em posição de resposta a outros enunciados, anteriormente proferidos. O objeto do discurso do locutor "é o lugar onde se cruzam, se encontram e se separam os diferentes pontos de vista, visões de mundo, tendências" [3].

Da mesma forma, os objetos de uso, sistemas de informação e serviços fruto de processos projetuais de Design são campos de encontros entre diversos pontos de vista, elos na cadeia de enunciados que constituem as trajetórias dos participantes das interações. Como reflexo desse posicionamento, o alinhamento dos projetos relatados com a filosofia da linguagem de Bakhtin promove mudanças fundamentais de ponto de vista em relação ao lugar de cada interagente. Os não-designers, tradicionalmente vistos como usuários do objeto, se tornam sujeitos participantes, "autônomos, investidos de plenos direitos, um mundo de consciências individuais caracterizadas por forte grau de autonomia e vida própria" [5]. O designer assume posição de "ativismo especial": não "descarta o outro como entidade viva, falante e veiculadora das múltiplas facetas da realidade social" [5], mas adota um enfoque dialógico e atua como regente do grande coro de vozes que participam com isonomia do processo projetual.

Margolin e Margolin [23] destacam que a face do design não voltada ao mercado, mas à "satisfação de necessidades humanas", que nem sempre o mercado se interessa em aten-

der, poderia ser chamada de "design social". Posteriormente, ao refletir sobre três formas de relação entre design e democracia, Margolin [22] sugere o "design em uma democracia" como uma expansão dessa ideia, ao incorporar mais e mais pessoas como beneficiárias de uma prática de design socialmente responsável.

Embora em pequena escala, as duas práticas aqui trabalhadas inserem-se nesse movimento, ao contribuir nos aspectos cultural e educacional junto a grupos de crianças, adolescentes e seus professores, de formas que o mercado não se ocuparia, buscando atuar como "design em uma democracia". Por um lado, promovendo a incorporação de saberes de outros sujeitos que estariam apartados dos contextos de educação formal. Por outro lado, proporcionando às crianças e jovens participar ativamente nos processos de projeção de jogos analógicos, que fazem parte de seus contextos de lazer, e em relação aos quais nem sempre se vêem enquanto autores em potencial. Mais ainda, provocamos no espaço escolar uma reflexão sobre o potencial desse tipo de processo criativo e participativo, abrindo possibilidades para outras práticas semelhantes.

Com o referencial trazido para este artigo, argumentamos que as experiências projetuais relatadas tratam-se, portanto, de ações em escala local com potencial para atuar na subversão da lógica de homogeneização das pluralidades. A partir de Santos [29], defendemos tais ações como práticas que vão na contra-mão de uma escala dominante, que opera em uma lógica de universalização e, como consequência, aprisiona as entidades e realidades locais em escalas que as impedem de serem alternativas legítimas em um mundo conformado pela perspectiva da globalização.

Embora os efeitos deste movimento sejam observados mundialmente, no contexto brasileiro, atentamos para um cenário político em que a supressão dos valores locais e povos tradicionais caminha a passos largos. Diante da perspectiva de desmonte de uma importante trajetória de legitimação de grupos historicamente marginalizados, entendemos que é também responsabilidade e papel do Design imputar-se de seu potencial propositivo, tanto em sua práxis quanto na produção científica. Nesse cenário, se fazem necessárias ações que não dependam da existência de uma "situação problema" no sentido estrito das demandas dos usuários ou do mercado, tomando iniciativa para colaborar com a mobilização social em ações micro e macro que apontem na direção de valores democráticos. Mirando este horizonte, as experiências projetuais relatadas intentam aprender com o "outro" pela inclusão de vozes e saberes não contemplados nas diretrizes curriculares, em um exercício de micropolítica para transformação social [28].

Relatar e discutir essas experiências inicialmente se presta a fundamentá-las e associá-las a uma determinada filiação dentro do Design enquanto campo de possibilidades de trabalho, ensino e pesquisa, que inclui uma tomada de posição enquanto designers e pesquisadoras em direção ao outro. Enquanto pesquisadores e professores, esses trabalhos

participaram na nossa construção profissional e reverberam em nossas pesquisas, seja na de doutorado que aprofunda a prática de design de jogos com estudantes de Ensino Médio, seja a de mestrado que trabalha a multimodalidade e a polifonia em espaços de formação de futuros designers. Ficam, assim, perspectivas de futuros trabalhos na proposição de outras iniciativas, no aprofundamento da participação nesses contextos, incorporando ainda mais o retorno dos participantes enquanto vozes ativas nos projetos, e na modelização de aspectos da realidade em jogos analógicos.

AGRADECIMENTOS

À contribuição dos pesquisadores do Laboratório Linguagem, Interação e Construção de Sentidos/Design, aos estudantes, à preceptora e à estagiária participantes da experiência na escola federal. À direção, professora e estudantes da escola participante do projeto de jogo Bate-Rima e aos colegas de projeto. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001 e do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) - Brasil (CNPq) - Bolsa de Produtividade em Pesquisa.

REFERÊNCIAS

- [1] Bruno Abbud and Berenice Seara. 2018. Em agenda secreta com pastores, Crivella oferece cirurgias de catarata e ajuda no IPTU. *Jornal O Globo*. Retrieved November 28, 2019 from <https://oglobo.globo.com/brasil/em-agenda-secreta-com-pastores-crivella-oferece-cirurgias-de-catarata-ajuda-no-iptu-22856111>
- [2] Miguel G. Arroyo. 2012. *Outros Sujeitos, Outras Pedagogias* (2nd ed.). Editora Vozes, Petrópolis.
- [3] M. M. Bakhtin. 1997. *Estética da criação verbal* (2nd ed.). Martins Fontes, São Paulo.
- [4] Mikhail M. Bakhtin. 2010. *Para uma filosofia do ato responsável*. Pedro & João Editores, São Carlos.
- [5] Paulo Bezerra. 2014. Polifonia. In Bakhtin: conceitos-chave (5th ed.), Beth Brait (ed.). Contexto, São Paulo, 191–200.
- [6] Ian Bogost. 2010. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press, Cambridge, MA.
- [7] Ana Branco. *Projetos de Design*. Retrieved December 4, 2019 from <http://anabranco.usuarios.rdc.puc-rio.br/index.php>
- [8] Janete Magalhães Carvalho. 2005. Pensando o currículo escolar a partir do outro que há em mim. In *Cotidiano escolar formação de professores(as) e currículo*, Carlos Eduardo Ferraço (ed.). Cortez, São Paulo.
- [9] Luís da Câmara Cascudo. 2002. *Dicionário do Folclore Brasileiro* (11a edição ilustrada ed.). Global, São Paulo.
- [10] Nigel Cross. 2008. *Métodos de diseño: Estrategia para El diseño de productos*. Limusa Wiley, México.
- [11] Juarez Dayrell. 1996. *Múltiplos olhares sobre educação e cultura*. UFMG, Belo Horizonte.

- [12] Design Council. 2007. Eleven lessons: managing design in eleven global brands. A study of the design process. Design Council, London. Retrieved November 9, 2019 from www.designcouncil.org.uk
- [13] Cynthia Macedo Dias, Marcelo Simão de Vasconcellos, and Jéssica Oliveira Barreto. 2017. Jogo e Educação: menções e concepções em documentos oficiais. In *Proceedings do XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital—SBGames*.
- [14] Jackeline Lima Farbiarz and Jose Luiz Mendes Ripper. 2011. Design em Parceria: visitando a metodologia sob a perspectiva do Laboratório de Investigação em Living Design. In *Estudo e Prática em Metodologia em Design nos cursos de pós-graduação* (1st ed.), Luiz Antonio Luzio Coelho and Denise Westin (eds.). Novas Ideias, Teresópolis, 186–213.
- [15] Mary Flanagan and Helen Nissenbaum. 2014. *Values at Play in Digital Games*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts; London, England.
- [16] Paulo Freire. 1996. *Pedagogia do Oprimido*. Paz e Terra, São Paulo.
- [17] Tracy Fullerton. 2014. *Game design workshop: a player-centric approach to creating innovative games*. CRC press.
- [18] Moacir Gadotti. 2005. A QUESTÃO DA EDUCAÇÃO FORMAL / NÃO-FORMAL. In *Droit à l'éducation: solution à tous les problèmes ou problème sans solution?*, 1–11.
- [19] Sonia Kramer. 2007. Linguagem e tradução: um diálogo com Walter Benjamin e Mikhail Bakhtin. In *Dialogos com Bakhtin* (4. ed), Carlos Alberto Faraco, Cristóvão Tezza, Gilberto de Castro and Beth Alvim (eds.). Ed. da UFPR, Curitiba.
- [20] Jean-Louis Le Moigne. 2000. Sobre a modelização da complexidade. In *A inteligência da complexidade*. Fundação Peirópolis, São Paulo, 215–248.
- [21] Jay L. Lemke. 2010. Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. *Trabalhos em Linguística Aplicada* 49, 2 (December 2010), 455–479. DOI:<https://doi.org/10.1590/S0103-18132010000200009>
- [22] Victor Margolin. 2012. Design and democracy in a troubled world. Retrieved November 20, 2017 from <http://www.design.cmu.edu/designthefuture/victor-margolin/>
- [23] Victor Margolin and Sylvia Margolin. 2002. A “Social Model” of Design: Issues of Practice and Research. *Design Issues* 18, 4 (2002), 24–30. Retrieved from <http://www.newcastle.edu.au/group/poetics/issue-02/victor.htm>
- [24] Joao Victor Azevedo de Menezes Correia de Melo and Jose Luiz Mendes Ripper. 2016. Modelos em linguagem eletrônica e modelos em linguagem mecânica: as interações na pesquisa em design de objetos. *Aquila* 15A (set 2016), 120–135.
- [25] Viviane Mosé (Ed.). 2015. *A escola e os desafios contemporâneos* (4th ed.). Editora Civilização Brasileira, Rio de Janeiro.
- [26] Luciana Perpétuo de Oliveira and Jackeline Lima Farbiarz. 2019. Co-mover, como ver, comover com celulares: mobilizando os sentidos na produção criativa de leituras e escritas multimodais em processos formativos. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, Rio de Janeiro. Retrieved December 4, 2019 from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat06910a&AN=puc.227871&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site>
- [27] Ana Veronica Paz y Mino Pazmino. 2010. *Modelo de Ensino de Métodos de Design de Produtos*. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. Retrieved November 9, 2019 from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat06910a&AN=puc.194558&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site>
- [28] Suely Rolnik and Félix Guattari. 1986. *Micropolítica: cartografias do desejo*. Vozes, Petrópolis, RJ.
- [29] Boaventura de Sousa Santos. 1999. A construção multicultural da igualdade e da diferença. *Oficina do CES* 135 (1999), 63.
- [30] Susan Sontag. 1986. Sob o signo de Saturno. *LP&M*, Rio de Janeiro.

O designer projeta o espaço. O espaço projeta o designer

Romulo Miyazawa Matteoni
PUC-Rio
Rio de Janeiro, Brasil
romulomatteoni@gmail.com

Fernando Carvalho
Loughborough University
Loughborough, England
designandbehaviour@gmail.com

João Victor Correia de Melo
PUC-Rio
Rio de Janeiro, Brasil
jvictor@puc-rio.br

Ana Carolina Cardoso
PUC-Rio
Rio de Janeiro, Brasil
cardoso.aana@gmail.com

RESUMO

Segundo Milton Santos, o Espaço é formado pelo conjunto indissociável, solidário e paradoxal do sistema de objetos e do sistema de ações, que não devem ser considerados de maneira isolada. O trabalho tem como objetivo expor abordagem didática na formação de designers que parte desse olhar sobre o Espaço, demonstrando como os usos de

conceitos de outros campos podem fertilizar a prática do Design. Dessa forma, as questões que alicerçam o projetar são levantadas a partir da descrição das relações no Espaço,

utilizando a Oportunidade como elemento central do plano didático. Assim, o ensino de projeto relatado se pauta pelo trânsito entre seis pontos-chave: Oportunidade, Objetivo, Alternativas de solução, Parâmetros de projeto, Partidos projetuais e Proposta de Solução. O trabalho exposto propicia visão do Espaço como conjunto complexo de interações que traz múltiplos pontos de articulação, possibilitando ao Designer realizar abordagens singulares a partir das conexões entre as variáveis descritas.

Palavras-chave

Oportunidade; projeto; design; educação; espaço.

INTRODUÇÃO

A realidade ela mesma só se torna objeto como termo da relação [1]

Para o geógrafo Milton Santos, o espaço é formado pelo conjunto indissociável, solidário e, às vezes, paradoxal do sistema de objetos e do sistema de ações, que não devem ser considerados de maneira isolada, mas como um único quadro no qual a história desenrola-se. Em outras palavras, não existe objeto sem ação e nem existe ação sem objeto, a inexistência de um, ou de outro, esvazia filosoficamente o existente, tornando-o totalmente inerte à realidade. É a in-

teração entre ambos que forma o espaço. Ainda para SANTOS, “(...) de um lado, os sistemas de objetos condicionam a forma como se dão as ações e, de outro lado, o sistema de ações leva à criação de objetos novos ou se realiza sobre objetos preexistentes. É assim que o espaço encontra sua dinâmica e se transforma.” [2]

Entretanto, para que essas interações entre objetos e ações se concretizem, é necessário um ser agente (pessoas) e um local (lugar) onde vão ocorrer. Como aponta BLIKSTEIN [3], existe uma significação produzida pelos sistemas não verbais dos espaços e dos movimentos que fecunda de maneira ininterrupta - e sem qualquer apoio de códigos verbais - o aparelho perceptual do homem. Daí o entendimento de lugar é fundamental, visto que este é resultado direto das pessoas. Para SANTOS:

É o lugar que atribui às técnicas o princípio de realidade histórica, relativizando seu uso, integrando-as num conjunto de vida, retirando-as de sua abstração empírica e lhes atribuindo efetividade histórica. E, num determinado lugar, não há técnicas isoladas, de tal modo que, o efeito da idade de uma delas é sempre condicionado pelo das outras. O que há num determinado lugar é a operação simultânea de várias técnicas, (...) que são diferentes segundo os produtos e qualitativamente diferentes para um mesmo produto, segundo as respectivas formas de produção. Essas técnicas particulares, essas ‘técnicas industriais’, são manejadas por grupos sociais portadores de técnicas socioculturais diversas e se dão sobre um território que, ele próprio, em sua constituição material, é diverso, do ponto de vista técnico. São todas essas técnicas, incluindo as técnicas da vida, que nos dão a estrutura de um lugar. [2]

BLIKSTEIN, então, complementa sob um ponto de vista da percepção, afirmando que “pessoas de culturas diferentes não apenas falam línguas diversas, mas, o que é talvez mais importante, habitam em diferentes mundos sensoriais (...)”. A seletividade nos dados sensoriais varia, admitindo certas coisas e eliminando outras, de maneira que cada cultura desenvolve e padroniza sua própria série de filtros sensoriais a tal ponto que uma mesma experiência será per-

cebida de maneira totalmente distinta em cada uma. Isso se reflete claramente no meio ambiente arquitetônico/urbanístico, expressões mais concretas desse processo de filtragem. Dessa maneira, esses ambientes - ou LUGAR - tornam-se marcos claros no entendimento de como os povos - PESSOAS - diferentes usam os seus sentidos e materializam essas percepções comuns no mundo concreto [3].

A combinação desses quatro elementos - lugar, pessoas, objetos e ações - permite a visualização de um cenário totalmente interligado, complementar e interdependente. Tal expediente facilita compreensão e explana a percepção das interações, em um primeiro momento, conhecidas - ou conscientes -, e, num segundo momento, as desconhecidas - inconscientes -, talvez mais importantes que as primeiras, que vão se desvelando ao Designer quando do aprofundamento das análises dos elementos que formam o cenário. É, portanto, um processo de mão dupla, de análise do todo pelas relações entre tais elementos e de análise da contribuição e influência de cada elemento na configuração do todo.

A visualização holística desse cenário e o aprofundamento no entendimento das relações que formam os mesmos é de fundamental importância pelo simples fato de o Designer ser parte integrante de uma cultura e desse modo perceber a realidade por meio da filtragem imposta por essa. Esse filtro tem como principal agente a língua que *“agindo sobre a práxis, (...) também pode modelar o referente e ‘fabricar’ a realidade”*. [3]. A cognição, assim, está sujeita a um processo de estereotipação contínuo e recorrente, resultando num entendimento de "real" e "natural" todo um universo de referentes que, por assim dizer, foram realidades fabricadas num processo que pode-se entender, como afirma Blikstein, como um lado fascista da língua [3].

Desse modo, ao abrir-se a novas realidades, novos entendimentos de inter-relações e interações, o designer abandona uma postura fatalista de uma percepção ingênua ou mágica - ou melhor, fabricada - da realidade. Passa, como aponta FREIRE, a perceber-se como co-agente desse espaço. Assim, por ser capaz de perceber-se, é capaz de objetivar uma realidade que antes se apresentava inflexível. Dessa maneira, *“aprofundando a tomada de consciência da situação, os homens [designers] se ‘apropriam’ dela como realidade histórica, por isto mesmo, capaz de ser transformada por eles.”* [4].

A investigação do Designer sobre essa realidade é a investigação do atuar do homem - ou melhor, das pessoas - sobre sua realidade, seu lugar. Em outra palavra, sua práxis. Para tal, é fundamental que no processo dessa investigação tanto o Designer, quanto as pessoas - que num olhar descuidado seriam apenas o objeto da investigação - se façam ambos sujeitos da mesma (FREIRE, 2011), dando corpo a esse processo e ampliando exponencialmente o potencial de atuação no espaço. Um exemplo prático dessa atuação é dado por FARBIARZ & RIPPER quando tratam de um projeto de deslizador para deficientes físicos irem à praia:

Ouvindo as observações da usuária foi-se percebendo sua relação com o meio ambiente praia. Conceitos importantes, como os listados a seguir, foram sendo incorporados aos pré-requisitos do projeto e foram determinantes para o encontro com a demanda da usuária por ir à praia para participar do cotidiano do ambiente, entendida como terceira oportunidade de projeto: (a) as pessoas não vão à praia apenas para ir ao mar, vão também para conversar e (b) as pessoas não querem entrar na água quando está frio. Em linhas gerais os pré-requisitos projetuais foram se modificando em função das conversas [vivências] com a usuária, das possibilidades geradas pelos experimentos e das técnicas disponíveis e desenvolvidas. A solução, cadeira de praia deslizante, que atendeu não apenas a necessidade básica da usuária (locomoção - demanda inicial), mas também a sua demanda real (viver bem no ambiente praia), só foi possível de ser atingida a partir da convivência com ela e do apoio de pesquisadores oriundos de áreas diversas. [5]

Percebe-se, então, que nesse momento o Designer, munido de um entendimento global da situação/cenário observado, passar a objetivar, ou seja, permite se surpreender e dialogar com o fora de si. Dessa maneira, identifica as ações intencionais passíveis de, de fato, atuar sobre as interações - redirecionando-as, ressignificando-as... - modificando, assim, o Espaço.

Tratando dessa maneira, soa quase como mágico ou sobrenatural. No entanto, é o inverso. O fato de trabalhar o mais dentro do concreto possível faz com que o Designer se dispa - o máximo possível - de seus preconceitos ampliando seus pontos de vista, especialmente aqueles inesperados. Abandona assim o comodismo que o aconchega *“na confortável ilusão referencial moldada pela práxis comunitária”* [3] e se permite perceber outras possíveis conexões no continuum informacional que se apresenta nesse quadro histórico apontado por SANTOS [2]. Assim, pode-se afirmar que nesse processo:

(...) nada existe de propriamente ‘novo’. O ‘novo’ é apenas uma forma transformada do passado, enriquecida na continuidade do processo, ou novamente revelada, de um repertório latente. Na verdade, os elementos são [quase] sempre os mesmos; apenas a visão pode ser enriquecida por novas incidências de luz nas diversas faces de um mesmo cristal.(...) porque uma cultura é feita dos elementos compostos do passado que são vistos pelos homens transitórios do presente e que desenharam o caminhar projetivo. [6]

Fica cada vez mais claro que *“bem longe de dizer que o objeto precede o ponto de vista, (...) é o ponto de vista que cria o objeto”* [3] e, assim, o entendimento da limitação a

priori e a necessidade de expansão deste, baseado no mundo concreto, tornam-se fundamentais para a relevância da atuação do Designer

Quanto mais afastado da realidade concreta, mais juízos pré-fabricados surgem, esvaziando o fazer e tornando inócua a ação do mesmo. Torna-se uma ação de si para si, cíclica, gerando objetos enquadrados pelo fascismo das normas perceptivas vigentes em uma sociedade. Perde valor, que, para SANTOS, só é valor quando é valor relativo, “e o valor relativo só é identificado no interior de um sistema da realidade, e de um sistema de referências elaborados para entendê-lo, isto é, para arrancar os fatos isolados da sua solidão e seu mutismo.” [2]. O homem, enquanto ser concreto, não pode apenas divagar em sua psique. Destarte, sob uma ótica Heideggeriana, para que se chegue a um ponto de desvelar o objeto independente de sua presença material, é necessária a compreensão concreta do mesmo, ou seja, na realidade do Espaço [7].

ESTAÇÕES DE INTERESSE

Para projetar, o Designer deve transitar por alguns pontos que permitem essa abertura à análise do espaço de um ponto minimamente próximo e confortável. A esses pontos dá-se o nome de estações de interesse, que, de fato, são relacionados a interesses e entendimentos pessoais desse Designer. São pré-conceitos que servem de trampolim ao interagirem - mesmo que minimamente - apontando caminhos em direção à quebra desses paradigmas pessoais e enriquecimento do repertório perceptivo. A partir disso, pode-se aprofundar na análise do Espaço em busca das possíveis modificações. Essas estações são três:

Experiência

Essa estação tem um caráter individual, e é intrínseca ao indivíduo. Esta estação trata o modo como o designer olha para o cenário, identifica a relevância (construída socialmente) e ressignifica seu entendimento sobre o todo a partir de seus próprios juízos.

Relevância

Essa estação tem um caráter social e é extrínseca ao indivíduo. Trata-se das construções sociais de certo lugar/sociedade, que indicam aceitações, rejeições, modos e ações num geral, indicando os significados e valores daquilo que é observado para um grupo social.

Cenário

Essa estação tem um caráter físico/social e é extrínseca ao indivíduo. Trata-se do Espaço Geográfico, onde lugar, pessoas, objetos e ações, interagem formando um quadro único, inter-relacionado e vivo.

As três estações se inter-relacionam, sendo a intersecção de todas [figura 1] as Questões. Essas questões são as interações passíveis de objetivação por parte do Designer. Em

outras palavras, são o ponto chave do entendimento do indivíduo para consigo e para com o todo. É o desvelamento da práxis, onde a experiência, a relevância e o cenário se encontram, gerando elementos essenciais e fundamentais para o desenvolvimento do projeto. Aqui, chega-se a um impasse. Como dito, é fundamental o aprofundamento na assimilação do Espaço estudado. Esse aprofundamento deve ser feito por todos os canais perceptivos do Designer, especialmente os não-verbais, e aí surge um paradoxo:



Figura 1. Diagrama das Estações de Interesse. Fonte: Autores

embora a significação dos códigos verbais seja tributária, em primeira instância, da semiose não-verbal, é praticamente só por meio desses mesmos códigos verbais que podemos nos conscientizar da significação escondida na dimensão da práxis: anterior à língua, a semiose não-verbal só pode ser explicada pela língua. [3]

Sob esse aspecto fica claro o cuidado necessário com a escolha das palavras que vão descrever, não só as questões encontradas na interação entre as estações de interesse descritas anteriormente, mas também as etapas pelas quais perpassará a prática do Designer. Essas etapas são as que vão levá-lo do entendimento geral até a concretização do projeto em algo que modificará esse Espaço analisado. Quanto melhor descritos os passos de cada etapa, mais sentido faz o trabalho.

Essa preocupação é fundamental pois influi diretamente no ponto de vista e na intenção do Designer para com o cenário. A escolha da palavra equivocada irá afetar profundamente o processo de percepção, levando o agente a interpretações distorcidas, enviesadas e descoladas da realidade do Espaço.

FARBIARZ e RIPPER trazem um exemplo dessa questão da palavra:

Em muitos momentos foi possível perceber, por exemplo, um uso similar nas propostas projetuais que chegavam ao Laboratório para termos como proble-

ma, necessidade e oportunidade. Os procedimentos experimentais foram possibilitando a aquisição de um olhar diferenciado sobre cada termo e a opção pelo termo correspondente. Essencialmente a utilização do termo problema trouxe consigo a dicotomia detentor da solução/desconhecedor da solução e, por conseguinte, o estabelecimento de uma hierarquia na relação designer/usuário. Já o termo necessidade trouxe consigo questões de cunho ideológico decorrentes da impossibilidade de se separar os sujeitos de seus contextos, logo, de se afirmar que o que é necessário para uns o é para outros. Finalmente, o termo oportunidade trouxe consigo a possibilidade de se manter ativo o caráter investigativo de cada ação de pesquisa. [5]

DESIGN COMO OPORTUNIDADE

Baseado nessa lógica, propõe-se aqui um caminho metodológico de projeto estruturado em termos definidos na práxis e, como proposto por FARBIARZ & RIPPER [5], que tenham o menor juízo de valor possível. Esses termos, já tratados por alto anteriormente, têm por objetivo organizar o pensamento prático e reflexivo, perpassando por toda a lógica da observação do concreto, evitando, ao máximo, os juízos e preconceitos pessoais [7]. Buscar a saída do próprio imaginário, ou melhor, alimentar o próprio imaginário a partir do concreto, do outro, dos outros, ampliando os entendimentos e, logicamente, os pontos de vista sobre as diversas questões que o cenário traz. Esse caminho proposto é representado na figura 2, e seus termos são tratados em seguida.

No sentido de trabalhar o processo de formação do Designer como esse ser agente capaz de descrever e analisar os Espaços para os quais se projeta com desapego em relação a seus juízos de valor, desde 2012, aplica-se em sala de aula na disciplina Projeto Básico Planejamento do curso de Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, a Oportunidade como elemento inicial do processo projetual, como documentado em RODRIGUES [8]. Ao trabalhar a representação de cenário considerando aspectos descritivos que posicionem ali os sujeitos participantes das situações, os objetos ali presentes, as características do lugar em que se situam tais entes e as ações que tornam tais agentes co-actantes, objetiva-se despertar questionamentos que animem pesquisa aprofundada desvelando o aspecto concreto das situações reais estudadas. Dessa forma, as questões que alicerçam o projeto começam a ser levantadas a partir da descrição das relações, ancorando o desenvolvimento do projeto de Design na ferramenta didática do Desenho de Oportunidade. Nesse sentido, o ensino de projeto na disciplina se pauta pelo trânsito entre seis pontos-chave, sendo eles: Oportunidade, Objetivo, Alternativas de solução, Parâmetros de projeto, Partidos projetuais e Proposta de solução.



Figura 2. Caminho de Projeto baseado na definição de Oportunidade. Fonte: Autores

Oportunidade de Projeto

Situação complexa, definida por contextos, ações, sujeitos e objetos reais e identificáveis. É uma mesma realidade no espaço-tempo que pode ser descrita de múltiplas maneiras, as quais são informadas por pontos de vista específicos, sob a perspectiva genérica de um campo profissional ou a visão particular de um indivíduo, paradoxalmente ou complementarmente.

A oportunidade não deve ser abordada pelo viés da solução, e sim pelas tensões, conflitos, desafios, dificuldades e potências que apresenta. Ainda que, quase sempre, as futuras soluções residam, adormecidas, nessas “lacunas” identificadas - que são a força de propulsão da atitude projetual e, portanto, da proposição de soluções -, uma oportunidade de projeto se define por suas dinâmicas internas enquanto uma situação que envolve pessoas, ações, objetos e lugares, de modo que a qualificação do funcionamento desse sistema complexo seja delineada a partir de questões.

A representação dessa oportunidade se dá tanto pela descrição textual quanto pelo desenho de cenários que manifestam tal situação. O cenário manifesta uma descrição da realidade, situando as questões em um lugar. O desenho do cenário nos permite olhar para os diversos aspectos ali presentes e, a partir dele, podemos encontrar diferentes Questões e, conseqüentemente, diversas Oportunidades.

Objetivo

Segundo LAKATOS & MARCONI [9] *“toda pesquisa deve ter um objetivo determinado para saber o que se vai procurar e o que se pretende alcançar”*. Se numa pesquisa acadêmica a definição do objetivo geral pauta a coleção de dados e condiciona seu tratamento, no projeto de Design, a frase objetivo traduz as intenções de modificação do cenário observado no desenho da oportunidade. O objetivo é o conceito que dá norte ao projeto, estabelecendo uma intenção. Tal intenção relaciona-se com uma ação destinada a modificar o cenário da oportunidade, alterando suas variáveis e criando um cenário ideal. Uma mesma Oportunidade pode ser modificada em diferentes direções, alterando as relações intrínsecas àquele cenário para todos os agentes representados com graus diversos de influência para cada um. Nesse sentido, é o Objetivo definido que pautará em favor de que será feita tal modificação.

Alternativas de Solução

São propostas concretas, definidas, inicialmente representadas na forma de desenhos. O processo de criação inicial, inclusive, pode ser realizado tomando por base o Desenho de Oportunidade. A Alternativa, então, seria demonstrada pela alteração dos agentes presentes em tal representação - supressão, adição ou modificação - e de seus comportamentos ou interações diretas. Sua forma é tão mais completa quanto mais específica for. Medidas, materiais, partes, funções devem ser próprios e relacionados às variáveis de um projeto determinado por parâmetros, condicionantes e contextos conhecidos.

Uma alternativa generalista não ajuda o designer a conhecer o contexto abordado. Por exemplo: para a oportunidade "transporte eficiente pela cidade", a alternativa "transporte coletivo terrestre" nos possibilita conhecer menos da cidade que a alternativa "transporte coletivo terrestre, motorizado, com suspensão mecânica e capacidade para carregar 40 pessoas", já que desta última podemos questionar "para que pontos interessa um transporte que leve 40 pessoas?", "que rotas ele pode realizar?", "o tamanho necessário permite ampla circulação pelo espaço urbano?", "com que materiais posso planejar um transporte que carregue 40 pessoas?", "o relevo da cidade é problemático ou indiferente para a circulação de tal transporte?", etc.

Este ponto-chave configura uma indução projetada no cenário de Oportunidade, permitindo, a partir de tal ação, conhecer mais sobre o Espaço abordado no projeto em desenvolvimento. Portanto, quanto maior for o número de Alternativas geradas, maior será o número de questões levantadas acerca do cenário abordado e maior será, em última análise, o conhecimento daí obtido. Isso permite muitas vezes um maior detalhamento do Desenho de Oportunidade, animando nova pesquisa e nova geração de Alternativas. Convém destacar, no entanto, que, para serem válidas e comparáveis, as Alternativas devem modificar as relações descritas no cenário de Oportunidade se pautando pelo Objetivo definido.

Parâmetros de Projeto

São conceitos. Não têm materialidade; nesse sentido, são abstratos. Devem servir a todas as Alternativas. Do contrário, não funcionam como referência para comparações qualitativas. Ajudam a definir as prioridades e o escopo do projeto. Podem ser classificados em níveis de obrigatoriedade e/ou desejabilidade, de modo a definir seu grau de importância no desenvolvimento das soluções.

Como visto anteriormente, a Alternativa de solução relaciona-se aos itens anteriores, ao mesmo tempo em que permite uma redefinição dos parâmetros de projeto a partir do momento em que toque problemáticas específicas do contexto abordado que não tinham sido enxergadas na primeira definição de parâmetros.

Considerando o processo de design como uma busca por resoluções de problemas complexos e mal-definidos [10], cada indução ao contexto abordado estimulada por uma tentativa de solução serve como forma de identificar novos aspectos da Oportunidade abordada, proporcionando uma renovação dos Parâmetros que servem para balizar a análise das soluções projetadas.

Ao mesmo tempo, uma vez estabelecidos, os Parâmetros animam novas rodadas de geração de Alternativas de solução. Essas novas rodadas são mais focadas, por atenderem definições mais sedimentadas das variáveis do projeto.

Partidos Projetuais

São tipos, categorias, famílias, caminhos de solução. Têm uma materialidade genérica, ou seja, suas formas não são específicas, mas sim representativas de um conjunto de formas semelhantes. Apontam maneiras de abordagem ampla, sem se preocupar com pormenores ou detalhamentos técnicos.

Podemos agrupar as alternativas de solução por semelhanças e diferenças, denotando cada grupo formado uma forma de abordar o contexto escolhido (Oportunidade) com a preocupação de obter um dado resultado (o Objetivo do projeto). Cada universo de alternativas de solução pode ser agrupado por um conjunto de características que é particular para cada projeto e definido a partir da relação similar entre soluções pertencentes ao grupo, oportunidade trabalhada e objetivo definido. A definição de partidos projetuais pode ajudar a recortar a questão trabalhada, ao denotar que é mais relevante trabalhar com um público que outro, por exemplo, ou que é mais interessante trabalhar uma questão num âmbito particular (domiciliar, por exemplo) que num âmbito geral (municipal ou comunitário, por exemplo).

Cada partido é um guarda-chuva, sob o qual se organizam, por determinado fator aglutinador, as alternativas geradas.

Proposta de Solução

Todo o processo de pesquisa e desenvolvimento culmina na seleção de uma das Alternativas de solução como a mais apropriada. Os Parâmetros auxiliam na decisão, como elementos balizadores da comparação entre diferentes abordagens para alteração do cenário. A solução mais apropriada

está contida no Partido projetual que sinaliza a forma mais bem sucedida de abordar a Oportunidade. Uma vez selecionada, ela será refinada, modelada, testada, levada para validação com o público e, finalmente, implementada. A Proposta de Solução, portanto, designa o lado objetual, sinalizando a variável a ser modificada - suprimida, alterada, rearticulada ou adicionada - no contexto da Oportunidade, a fim de se alcançar o Objetivo definido, atendendo a todos os Parâmetros descritos.

CONCLUSÃO

Há quase uma década aplicando a Oportunidade como elemento fundamental de ensino do processo projetual em Design, vê-se o resultado na complexidade com a qual os alunos que passam por tal processo compreendem a práxis do Design. A abertura de caminhos de trabalho inovadores, que se pautam na descrição das relações que delimitam os Espaços, surpreende por construir o processo projetual não como o atendimento passivo a uma demanda pré-determinada, mas sim como um processo de crítica profunda da realidade que possibilita um posicionamento ativo do Designer frente aos cenários reais. Dessa forma, o trabalho dos professores que desenvolvem e aplicam tal metodologia, autores deste artigo, possibilitou vislumbrar a ampliação do espectro daquilo que vem sendo trabalhado nas práticas cotidianas. Assim, identificou-se não apenas caminhos dentro da prática pedagógica no campo do Design, mas caminhos para reposicionar e compreender os contornos do processo de trabalho do designer em si. A ferramenta de Desenho de Oportunidade permite a análise de contextos e de sua modificação pela mão do agente em formação, deixando claras todas as interações que estão sendo conjugadas em cada contexto abordado.

A partir de tal experiência, pode-se questionar a necessidade de basear a prática do Design em um entendimento holístico das situações. Diz FREIRE que:

Uma das características destas formas de ação, quase nunca percebidas por profissionais sérios, mas ingênuos, que se deixam envolver, é a ênfase na visão localista dos problemas e não na visão deles como dimensão de uma totalidade. Quanto mais se pulverize a totalidade de uma área em ‘comunidades locais’, nos trabalhos de ‘desenvolvimento a comunidade’, sem estas comunidades sejam estudadas como totalidades em si, que são parcialidades de outra totalidade (área, região, etc) que, por sua vez é parcialidade de uma totalidade maior (o país como parcialidade da totalidade continental), tanto mais se intensifica a alienação. E, quanto mais alienados, mais fácil dividi-los e mantê-los divididos. [4]

O trabalho pautado na Oportunidade propicia uma visão de um conjunto de interações. Em vez de trabalhos focados e localistas que podem perder de vista condições cruciais para o sucesso ou fracasso de uma solução de Design, propõe-se que o trabalho pautado na descrição das interações

como conjunto conectado e complexo traz múltiplos pontos de articulação para que o Designer realize abordagens singulares e profícuas a partir das conexões entre as variáveis descritas. O objeto de Design, segundo tal perspectiva, “se constitui quando os elementos são postos juntos na ação, no meio” [5], não apenas por uma lógica finalista, de entrega de um produto em si, mas no sentido de levantar mais dados sobre as potencialidades a serem trabalhadas nos cenários abordados. O designer projeta o espaço, portanto, e o espaço forma o designer.

REFERÊNCIAS

- [1] CARDOSO, M. L., 1971. O Mito do Método. Seminário de Metodologia Estatística PUC-Rio, (p. 24). Rio de Janeiro.
- [2] SANTOS, M., 2009. A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção. São Paulo: EdUSP.
- [3] BLIKSTEIN, I., 1990. Kaspar Hauser ou A Fabricação da Realidade. São Paulo: Cultrix.
- [4] FREIRE, P., 2011. Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- [5] FARBIARZ, J., & RIPPER, J. L., 2011. Design em Parceria: visitando a metodologia sob a perspectiva do Laboratório de Investigação em Living Design da PUC-Rio. Em D. WESTIN, & L. COELHO, ESTUDO E PRÁTICA DE METODOLOGIA EM DESIGN NOS CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO (p. 228). Rio de Janeiro: NOVAS IDEIAS.
- [6] MAGALHÃES, A., 1985. E Triunfo?: A Questão dos Bens Culturais do Brasil. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- [7] HEIDEGGER, M., 2005. Ser e Tempo. Parte 1. Petrópolis: Editora Vozes.
- [8] RODRIGUES, R., 2013. Desafios e perspectivas no ensino de design: experiência na disciplina DSGI002: projeto planejamento na PUC-Rio / Roberta Portas Gonçalves Rodrigues; or: Rita Maria de Souza Couto; co-or: Izabel Maria de Oliveira. – 2013.
- [9] MARCONI, M.A. & LAKATOS, E.M., 2002. Técnicas de pesquisa: planejamento, execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados. 5. ed. São Paulo: Atlas.
- [10] BUCHANAN, R., 1992. Wicked Problems in Design Thinking. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/1511637>>. Acesso em 27 de abril. de 2016.

Design Espontâneo Periférico da América Latina: uma forma de participação alternativa e subversiva

Pamela Marques

Prof. Substituta, Design - UnB
Brasília, Brasil
marques.pan@gmail.com

Marisa Cobbe Maass

Prof. Adjunta, Design - UnB
Brasília, Brasil
marisa.maass@gmail.com

RESUMO

A partir da observação de práticas de design espontâneo periférico em alguns países latino-americanos — como a gambiarra brasileira, o *cacharreo* colombiano e a desobediência tecnológica cubana — que partilham a escassez de acesso a recursos e ferramental, consequências relacionadas ao processo histórico semelhante de exploração e dominação europeia (colonial) e norte-americana (pós-colonial), o presente artigo pretende contribuir para o debate sobre a emergência de estudos do design como catalisador de transformação social em países periféricos com perspectiva emancipadora. A articulação ocorre mediante revisão bibliográfica sobre os principais conceitos abordados — escassez de recursos e pensamento decolonial na visão de autores como Milton Santos e Arturo Escobar — tendo como fio condutor a entrevista do designer colombiano Camilo Cantor para a edição brasileira do evento Urban Thinkers. O trabalho se trata, portanto, de um convite à reflexão sobre a condição atual da América Latina pelas marcas pulsantes do passado, para que se possa planejar outras formas de participação e outros futuros com posicionamento questionador das estruturas de poder dominantes tendo em vista alcançar a autonomia.

Palavras Chave

Pensamento decolonial; design latino-americano; autonomia; design participativo.

IPOR UM DESIGN LATINO CRÍTICO

Dentre alguns títulos de excelência existentes na área do Design atualmente, ganhar a qualificação de Capital Mundial do Design — World Design Capital (WDC) [27] — está na agenda de várias cidades que entendem o impacto que este campo pode gerar no bem-estar social e no desenvolvimento econômico dos centros urbanos.

Em 2018, pela primeira vez um território latino-americano conseguiu alcançar os requisitos necessários para ser

contemplado [29], promovendo os eventos característicos do programa ao longo do ano: painéis, conferências, documentários, instalações, workshops, em diversos lugares estratégicos, tendo como foco nesta edição os temas: pessoas, mobilidade, identidade, meio ambiente, espaço público e economia criativa. Todos pautados na geração de oportunidades, na memória, na qualidade de vida e na transformação responsável da sociedade através do design. A Cidade do México, capital conhecida por sua diversidade cultural, foi anunciada a primeira ganhadora das Américas durante a 29ª Assembleia Geral do ICSID [12] — The International Council of Societies of Industrial Design (Conselho Internacional de Sociedades de Desenho Industrial), atual WDO — World Design Organization (Organização Mundial do Design) — em Gwangju, na Coreia do Sul.

A premiação, que acontece a cada 2 anos [29], avalia, dentre as cidades candidatas, aquela que implementa projetos efetivos de design para a inovação social, econômica e cultural, com perspectivas de sustentabilidade e urbanismo. A primeira Capital Mundial do Design legitimada foi Turim (Itália) em 2008. Seguida por Seul (Coreia do Sul), em 2010, e Helsinque (Finlândia), em 2012. Saindo do hemisfério norte, o quarto título foi concedido à Cidade do Cabo (África do Sul), em 2014. Em 2016, volta para a Ásia, premiando a cidade de Taipei (Taiwan). Por fim, em 2018 temos uma consagração latino-americana. Em 2020, a comemoração acontecerá em terras europeias: Lille, metrópole do norte da França.

No site oficial da organização [30], o professor Mugendi M'Rithaa, presidente da WDO no período de 2013-2015 e membro do comitê de seleção do WDC 2018, justifica o título afirmando que “*A Cidade do México serve como modelo para outras megacidades ao redor do mundo que estão lutando com os desafios de urbanização e usando o design thinking para garantir uma cidade mais segura e habitável*” (WDO, 2019, online, tradução nossa). Este reconhecimento e premiação pode ser considerado um marco na história do design latino-americano. No entanto, é um título concedido por uma entidade que tem em sua constituição grande parte de membros de países centrais, que possuem história, poder econômico e político bastante distintos dos países periféricos. Essa desigualdade de forças reflete em áreas como o design, intimamente ligado ao desenvolvimento industrial. Além disso, os parâmetros de avaliação tendem a ser aqueles elaborados nos países hegemônicos, como podemos perceber na fala do ex-presidente da WDO quando cita o De-

sign Thinking [18] —abordagem associada ao professor de Arquitetura e Desenho Urbano da Universidade de Harvard, Peter Rowe, que publicou em 1987 o livro *Design Thinking*, e cuja difusão é atribuída principalmente ao CEO da IDEO, Tim Brown.

Um dado curioso, mas ilustrativo, no site da WDO [28] é a apresentação de seus associados pelo mundo. A maioria dos países foi listada de forma categorizada geograficamente, por continentes: África (4 países), Ásia (9 países), Europa (17 países) e Oceania (2 países). As Américas, no entanto, foram divididas com ambiguidade: “América Latina” (figura 1), conceito cultural, e “América do Norte” (figura 2), conceito geográfico. O México consta, junto com o Canadá e os Estados Unidos, na lista do Norte, da qual faz parte geograficamente. No entanto, o conjunto da América Latina tem apenas Argentina, Brasil e Colômbia – países da América do Sul, cuja classificação como “latinos” depende de um critério cultural ao qual o México também atende.



Figura 1: países listados como latino-americanos no site da WDO.



Figura 2: países listados como norte-americanos no site da WDO.

Por um lado, talvez seja um ponto que possa ser considerado de pouca significância; mas, por outro, é o tipo de detalhe que desencadeia questionamentos em série quando observado com lentes periféricas. Em uma categorização que possui uma lista com 17 e outra com 9 países, talvez se possa inferir que a divisão das Américas em dois conjuntos de 3 países não tenha fundo meramente prático, e sim que atenda

a uma percepção de alteridade entre estes conjuntos. Mas o que é expressado quando a distinção em relação à América do Norte é articulada em termos culturais (“América Latina”), e não geográficos (“América Central e do Sul”)? O que é revelado sobre este olhar quando o México, país culturalmente latino, não é listado na América Latina? E por fim, o que significar do fato de que o primeiro país latino a receber da WDO o título de Capital Mundial do Design tenha sido aquele que a organização nem mesmo lista como latino?

Também é perfeitamente possível que esta peculiaridade na classificação das Américas se origine de motivos completamente diferentes e fortuitos: de alguma distração, de uma dificuldade de *webdesign*, da conveniência em usar apenas uma palavra para definir as Américas Central e do Sul. Mas por mais prosaica que possa ser a razão da distinção, a ambiguidade com que ela foi tratada é, na melhor das hipóteses, um exemplo da maneira confusa com que a América Latina é significada pela WDO; na pior, uma expressão do quanto a região e sua dinâmica estão apartados até mesmo dos repertórios de organizações internacionalistas de Design.

O que enseja mais uma questão: por que, para nos reconhecemos como “potências criativas”, dependemos tanto do espaço concedido pela parte hegemônica do sistema socioeconômico e geopolítico, tão distante da nossa realidade?

Como relata Ethel Leon (2014), em 1980 foi criada a Associação Latino-Americana de Desenho Industrial (ALADI), uma tentativa de organização que realmente representasse as necessidades e desejos da comunidade de design latino-americana [16]. Gui Bonsiepe, um dos entusiastas, contou que:

Na gestão de 1973 a 1975, eu era vice-presidente do ICSID, cujas reuniões e ações diziam respeito apenas às metrópoles. Os países da América Latina pagavam para sustentar aquela estrutura, sem qualquer benefício. Comecei a perguntar por que os latinos-americanos não fundavam sua própria associação, defendendo seus próprios interesses. (BONSIEPE apud LEON, 2014, p. 55)

Ou seja, naquele tempo a desigualdade de poder dentro da instituição já era estabelecida e percebida pelos desfavorecidos, no caso, os países periféricos.

No prefácio do livro *História del diseño en America Latina y el Caribe* [4] (uma das poucas obras que se propõe a registrar parte da trajetória projetual latino-americana), Bonsiepe (2008) faz um pequeno recorte sobre os desdobramentos da área nos aspectos cultural, econômico e político relacionando com fatos históricos, e lança uma provocação direta e imprescindível dentro do panorama mundial atual: “¿Entonces, desde qué perspectiva aproximarse al diseño de su historia?” (BONSIEPE, 2008, p.12).

Para tentar responder sua própria pergunta [4], Bonsiepe (2008, p. 12 e 13) traz ao debate a visão de Nietzsche (1999, p. 265 e 269) sobre os três caminhos para investigar e contar a história. A **história monumental**, onde os grandes aconte-

tecimentos são pontos de referência e o passado é contado pela virtude humana; a **história tradicionalista**, relatada por aquele que a venera, quer conservá-la e reforçá-la no presente; e a **história crítica**, que entende que para viver o agora em plenitude é necessário questionar o passado registrado, e até mesmo sentenciá-lo. Segundo Bonsiepe (2008), Nietzsche “*não entendia a história como apenas uma acumulação de saberes históricos, mas relacionava o passado com o presente*” (BONSIEPE, 2008, p.13, tradução nossa). Ele destaca também que quem se propõe a escrever a história para além de uma cronologia de marcos na linha do tempo se depara com questões como: “*¿Por qué ponen el foco de sus investigaciones sobre tal hecho y no sobre otro? ¿Cuáles son los protagonistas, muchas veces anónimos? ¿Qué ideas han jugado en determinado momento un rol preponderante y marcante? ¿Cuáles han sido silenciadas?* [...]” (BONSIEPE, 2008, p.13).

Se dentro de um contexto globalizado e imperialista a prática do Design está subjugada ao processo histórico e a interesses econômicos, sociopolíticos, culturais e simbólicos, é necessário estender essas perguntas para além da superficialidade da história geral e da história do Design; direcioná-las aos que não se veem representados e/ou estão preteridos de qualquer protagonismo, e que em sua maioria não consegue identificar estes mecanismos de subjugação. É necessário, também, empregar a história crítica como aliada para pensar caminhos para a autonomia. Contar outras histórias sobre outros pontos de vista, porque as relações de poder e suas marcas transcendem os tempos presente, passado e futuro.

“¿CUALES HAN SIDO SILENCIADAS?”

No final de 2015, O INCITI (Pesquisa e Inovação para as Cidades), “*uma rede de pesquisadores da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) que tem como objetivo incitar, junto a diversos setores da sociedade, novos conhecimentos capazes de transformar a vida nas cidades*” (INCITI, 2019, online) produziu a primeira versão brasileira do Urban Thinkers Campus [15], com o tema “*Cidades Inclusivas – jovens e tecnologias abertas no espaço urbano*”. O encontro serviu como um aquecimento para o evento principal promovido pela ONU – Habitat (Programa das Nações Unidas sobre Assentamentos Humanos), o Habitat III - Conferência das Nações Unidas sobre moradia e Desenvolvimento Urbano Sustentável, que foi realizado em Quito no Equador em 2016.

No canal do grupo de pesquisa no Youtube [7] foram disponibilizadas algumas entrevistas concedidas durante a realização do evento. Entre elas, a do designer industrial colombiano Camilo Cantor, idealizador de projetos que mesclam design, arte e tecnologia – como o experimento Cartografias Sonoras, pelo qual é recorrentemente reconhecido e cuja proposta é criar uma memória sonora urbana catalogando os sons das cidades. Em seu depoimento, o artista conta uma experiência particular que considera um bom exemplo de questionamento para os latino-americanos:

[...] acredito que mais que uma mensagem para o Brasil, é uma mensagem para a América Latina. Como podemos crer outra vez nesses processos de analogização de gambiarras, como se diria por aqui, ou de cacharreo como se diria em Colômbia, também como um processo de tecnologia e transformação porque quase sempre estamos vendo esse modelo europeu, o modelo gringo, como o lugar aonde deveríamos ir. E quando reproduzimos esses modelos faz com que esqueçamos todas essas teorias e processos que havíamos construído desde muito tempo, pelo fato de estar focado no modelo europeu, não desenvolvemos o nosso. Isso acontece, e aconteceu comigo em Barcelona e Madri, começaram a falar de procomún. Então todo o mundo falava de procomún e em algum momento em América Latina dissemos: Ah, claro isso é La Minga. A reunião indígena para resolver problemas. Faz muito tempo, falamos de procomún mas apenas começamos a entender, quando foi nomeada. E acredito que ao compreender essas tecnologias ancestrais, tecnologias que podíamos chamar de precárias como uma possibilidade de construir nosso próprio modelo, nossa própria teoria de habitar e de ser (URBAN THINKERS, INCITI, CANTOR, 2016, online).

Para aprofundar a questão colocada por Camilo (2016), é preciso compreender como algumas relações impõem a condição de periferia capitalista aos países latino-americanos.

De acordo com Milton Santos (1996), as técnicas são “*um conjunto de meios instrumentais e sociais, com os quais o homem realiza sua vida, produz, e ao mesmo tempo, cria o espaço*” (SANTOS, 1996, p. 16). São a principal forma de relação do homem com a natureza [26]. Sem dúvida, a técnica quando considerada em seu contexto socioeconômico e político, é também um elemento importante de explicação das sociedades e lugares. Ainda em suas palavras, “*A técnica nos ajuda a historicizar [...]*” (SANTOS, 1996, p. 29). Um fato relevante para isso é a sua condição de ser propagada de forma desigual, apesar de sua inclinação atual para ser internacionalizada, gerando um desequilíbrio tecnológico que é constantemente utilizado como força política.

Revisitando parte da história dos países latino-americanos, eles vivenciaram a colonização europeia — que deixou marcas sociais com as quais é imprescindível lidar até hoje — por cerca de 300 anos. Diferentes impérios (Portugal, Espanha, França, etc) com desenvolvimentos tecnológicos distintos coexistiram justamente pelo fator político [26]. Santos (1996) explica que:

[...] os desequilíbrios produtivos eram compensados pelos equilíbrios comerciais, numa sábia utilização política da desigualdade tecnológica. [...] a crise vai dar-se quando os países que dispunham de novas tecnologias, mas não de colônias, descobrem a necessidade de penetrar nesses circuitos fechados, pela

sedução ou mediante aberto incentivo à implosão dos impérios. Quando os Estados Unidos se sentiram prontos a entrar vantajosamente na competição, através das suas novas tecnologias, mesmo as da informação, e por meio dos sistemas produtivos correspondentes, compreenderam que a primeira tarefa era dismantelar as condições socioeconômicas e sociopolíticas que lhes constituíam um obstáculo. É a partir disso que os E.U.A passam a estimular, no mundo como um todo, a produção de um clima psicológico e intelectual favorável ao processo de descolonização. [...] Ao contrário dos anteriores, o império americano do pós-guerra não tem como base a posse de colônias, mas o controle de um aparelho produtor de ciência e de tecnologia e a associação entre esse aparelho, a atividade econômica e militar. (SANTOS, 1996, p. 26)

A tecnologia se torna, portanto, um dispositivo geopolítico de mediação e controle. O processo de globalização para Milton Santos (1996) “*revela uma vontade de fundar o domínio do mundo na associação entre grandes organizações e uma tecnologia cegamente utilizada*” (SANTOS, 1996, p. 27). A imposição inevitável de novas tecnologias nos territórios é mais um modo de colonização [26]. E com a rapidez de desenvolvimento de novos aparatos tecnológicos, perdemos a noção do que são determinadas coisas e seu valor. Junto perdemos também a percepção do que somos, uma vez que desconhecemos os mecanismos de funcionamento e a capacidade de atuação dos objetos e ações introduzidos, além de sermos impelidos por eles a reaprender de forma forçada cotidianamente. Assim, cada vez menos temos — sem total consciência dessa perda — condições de guiar nossa própria trajetória e progresso, relegando nossa autonomia e consentindo o domínio das forças hegemônicas externas.

A capacidade dessa invasão é limitada, principalmente pela divisão do trabalho e sua densidade [26]. Onde ela é forte e volumosa, a alienação é mais intensa propiciando a instalação das grandes corporações, empresas e bancos multinacionais. Santos (1996, p.117 e 118) recorre a dois pesquisadores para explicar de que forma essa realidade gera diferenças significativas nos espaços. Dentre eles, destaca-se o ponto de vista de Thierry Gaudin (1978, p.159 e 160):

[...] haveria, assim, técnicas elitistas e técnicas populares, dois modos extremos de existência. As primeiras respondem à demanda do príncipe, mobilizam meios consideráveis e utilizam especialistas e as segundas resultam da combinação do *savoir-faire* e da imaginação das massas, que inventa objetos da vida cotidiana. Tais modos extremos, [...], não são encontrados em estado puro. Na realidade, cada sociedade é caracterizada pela convivência de diversos modos de existência técnica, que coexistem e se afrontam, cada qual com suas próprias armas: para um deles,

o confisco institucional; para o outro a curiosidade e a necessidade (apud SANTOS, 1996, p.117 e 118).

A observação de Thierry Gaudin (1978) apresentada por Milton Santos (1996) pode ser amplificada e compreendida no contexto mundial [26], onde países considerados em desenvolvimento, e até em crescente desindustrialização [20] como o Brasil, não conseguem desenvolver tecnologia para competir com os países considerados desenvolvidos. E por consequência, como sutilmente aponta Camilo Cantor (2016) em sua fala [7] e declaradamente Santos (1996) em sua pesquisa, somos “historicizados” pela história hegemônica e pela implementação quase inevitável das técnicas dos países centrais, concentradores do capital tecnológico e financeiro.

Voltando a atenção para a dinâmica que acontece nas cidades, é preciso pontuar que a mundialização forçada pela modernidade provoca o surgimento de “*lugares globais simples e lugares globais complexos*” (SANTOS, 1996, p. 218). Enquanto nos primeiros chegam apenas parte dos “*vetores da modernidade*” (SANTOS, 1996, p. 218), são nos lugares complexos que se proliferam os mais diversos vetores. São em sua maioria metrópoles, e são nelas que todos os tipos de trabalho, de técnicas, de capitais (social, econômico, político, simbólico) e de ecologias urbanas podem se organizar, compartilhar os espaços e progredir. Também são nesses locais que os marginalizados vislumbram horizontes [26], persistem e resistem, enriquecendo a diversidade socioespacial com a produção de materialidade e com suas conformações de vida e trabalho. As cidades sempre tiveram os seus excluídos, a globalização apenas potencializa a desigualdade (SANTOS, 1996).

A concomitância de formas distintas de técnicas e seus usos gera a diferença pela escassez [26]. O poder público, subordinado e/ou controlado pela classe alta que detém o capital acaba tendo como prioridade as demandas que privilegiam esse determinado e pequeno grupo, preterindo a maioria da população e suas demandas básicas e agravando o fosso social. Aqueles excluídos de todos os consumos — materiais e imateriais — e de acesso a bens primários indispensáveis para a sobrevivência dentro do sistema vigente precisam buscar alternativas “*encontrando novos usos e finalidades para objetos e técnicas e também novas articulações práticas e novas normas, na vida social e afetiva*” (SANTOS, 1996, p. 221). A experiência da escassez se torna “*a base de uma adaptação criadora à realidade existente*” (SANTOS, 1996, p. 210).

DESIGN ESPONTÂNEO PERIFÉRICO

A segunda metade do século XX viu a gradual transição das formas tradicionais e rígidas de organização do capitalismo industrial para modelos mais flexíveis como o pós-fordismo e toyotismo. Em meio a esse processo, o mundo passou pelo desenvolvimento vertiginoso das tecnologias de transporte e comunicação, mudanças que impulsionaram a globalização. Esse fenômeno catalisou uma integração

cultural mundial pela facilidade de acesso à informação, particularmente com o advento e popularização da internet.

Dentro deste cenário, de acordo com Manzini (2017), as transições seguem em expansão e um dos resultados perceptíveis é que atualmente todos fazem design: desde cidadãos comuns, passando por empresas públicas e privadas, até cidades e países [17]. Manzini assume que

[...] esse "todos" a que nos referimos inclui cada sujeito, seja individual ou coletivo, que, em um mundo em transformação, deve determinar a sua própria identidade e o seu próprio projeto de vida. Isso significa colocar suas habilidades de designer em ação: uma capacidade de pensar e realizar coisas que envolve reflexão e senso estratégico, que nos conchama a olhar para nós mesmos e para o nosso contexto e decidir quando e como agir para melhorar o estado das coisas (MANZINI, 2017, p. 15).

Ademais, afirma também que a habilidade de criar inata aos seres humanos precisa ser orientada e estimulada para ser colocada em prática de forma adequada, o que evidencia a necessidade de especialistas em design. Estes profissionais, *"graças às ferramentas culturais e operacionais das quais dispõem, conseguem alimentar e apoiar processos de design nos quais todos [...] estamos envolvidos"* (MANZINI, 2017, p. 15). O diálogo entre os designers especialistas (design especializado) — que carregam uma bagagem intelectualizada e específica — e os designers não-especialistas (design difuso) — que exercem sua criatividade de forma empírica — pode contribuir para mudanças sociais significativas porque, além de solucionar problemas, o design também é responsável pela produção de significado [17]. Para isso, é necessária a atuação de todos os agentes envolvidos; leigos e profissionais em colaboração e compartilhamento, ou seja, em processo aberto de co-design.

No entanto [26], cabe salientar que a globalização não ocorre de forma homogênea, por conta da dinâmica de disputa de forças e acumulação de riquezas típica do sistema capitalista (SANTOS, 1988). Ao mesmo tempo que uma parte considerável de pessoas no mundo (sua maioria no Norte Global) é colocada em contato com tecnologias de ponta e conseqüentemente possuem a oportunidade de interagir e ressignificá-las, uma outra grande parte (predominantemente o Sul Global) é alienada desse processo.

Rui Nunes (2010) apresenta as nomenclaturas de Jane Fulton Suri (2010) como design intuitivo e de Uta Brandes (2009) como design não intencional (ou Repurposing), enquanto Marília Ruil et al (2015) atribui os termos: design não-profissional a Philip Pacey (1992), pré-design a Aloísio Magalhães (1997) e design espontâneo a Maria Cecília Loschiavo dos Santos (2003). Já Bouffleur (2006) indica de forma geral os seguintes autores: "BARDI, 1994; BORGES, 1999; BORGES, 2003; BONSIÉPE, 1983; DENIS, 2001; MAGALHÃES, 1985; MALDONADO, 1976; MALDONADO, 1991; PACEY, 1992; PAPANÉK, 1971; SANTOS, 2003; RUDOFISKY, 1987; STAIRS, 2002", para as denominações de "design alternativo, design espontâneo, design popular, design não-canônico, design não-profissional, design vernacular, pré-design [...]" (BOUFFLEUR, 2006, p. 22).

Como alternativa para tentar lidar com esse desequilíbrio, que acaba por impor uma subordinação dos desfavorecidos, existe um grande número de pesquisas e iniciativas que priorizam o desenvolvimento de tecnologias que são produzidas pela comunidade em seus respectivos contextos a partir de insumos disponíveis. Um exemplo [8] são os estudos desenvolvidos pela comunidade latino-americana dos Estudos Sociais da Ciência e Tecnologia organizados por Dagnino (2009). De acordo com Bouffleur (2006), este modo de aprimoramento técnico [6] pode ser classificado também como

[...] tecnologia alternativa (Dickson, 1974 apud Bonsiepe [sic], 1992, apud Soares, 1999), tecnologia intermediária (Schumacher, 1973), tecnologia apropriada (Bonsiepe, 1983), tecnologia endógena (Thiollent, 1994 apud Soares, 1999), tecnologia popular (Rocha, 1996), e tecnologia adaptada (Guimarães, 1996 apud Soares, 1999). (BOUFFLEUR, 2006, p.137).

Bouffleur (2006) destaca que este modelo tecnológico [6] *"culmina na descentralização da produção e do poder, diminuição da escala, aumento de variedade, aproximação às reais necessidades e se volta a um contexto de perfil auto-suficiente"* (BOUFFLEUR, 2006, p. 137).

Paralelamente às iniciativas de desenvolvimento tecnológico alternativo para a emancipação social, ainda por conta da disparidade de acesso a bens e ferramentas, nos contextos periféricos sobretudo urbanos, surgem manifestações espontâneas de subversão de artefatos industriais e reaproveitamento de materiais disponíveis como forma de resistência e/ ou de participação marginal na sociedade capitalista de consumo.

Conforme apontam Nunes (2010), Bouffleur (2006) e Marília Ruil et al (2015), existem várias denominações para estas práticas — comumente conhecidas como vernaculares — a partir de uma perspectiva do design [19, 6, 25]. Dentre elas estão : design alternativo, design não-profissional, design popular, design intuitivo, design espontâneo, design não intencional, pré-design.

Bonsiepe (2011) comenta que as reflexões sobre a função do design industrial para uma política de desenvolvimento local e autônomo contidas [5] no Policy Paper da UNIDO publicado em 1973, basearam-se em diferentes fontes e, de acordo com a orientação e o enfoque, receberam diferentes denominações como: **design participativo**, design alternativo, design apropriado e convivial design (BONSIÉPE, 2011, p. 249).

A escolha do uso do termo design espontâneo [25] neste trabalho se justifica pela definição e pesquisa desenvolvida por Maria Cecília Loschiavo dos Santos (2003), segundo Ruil et al (2015):

[...] Santos (2003) desdobrou o tema com foco em grupos sociais urbanos e entendeu "design espontâneo" como a "prática de resistência criativa de procurar soluções engenhosas aplicáveis à resolução de

problemas concretos, num contexto de severa falta de recursos” [...].

Santos (2003) examinou o habitat informal dos moradores de rua em grandes metrópoles e observou que é através do desenho espontâneo que tais “não-designers” criam e recriam os artefatos de que necessitam. Reinserem em suas realidades produtos industriais descartados pela sociedade de consumo, e assim conformam a sua “cultura material de resistência” [...]. (SANTOS apud RUIZ et al, 2015, p. 64)

Adota-se portanto **design espontâneo** para designar as práticas de intervenção de artefatos industriais (gambiarra, desobediência tecnológica, cacharreo), acrescido do termo **periférico**, pois o foco de investigação está inserido num contexto informal e de situação de escassez de recursos e ferramentas produtivas, seja numa escala de análise macroestrutural (considerando a classificação geográfica e socioeconômica global: Centro e Periferia), ou microestrutural (assumindo as desigualdades sociais existentes dentro da própria Periferia Capitalista — a “periferia da periferia”).

É importante ressaltar que o design espontâneo acontece também em espaços e situações onde há abundância de recursos e acesso facilitado a bens de consumo. Nesses lugares, ele normalmente ocorre pela necessidade e/ou desejo de materializar ideias e pela falta momentânea de algum objeto ou componente necessário para a execução de alguma ação ou uso de um artefato. Até mesmo pela diversão ou por alguma questão artística. A improvisação e a realização de coisas são práticas sociais comuns, qualidades inerentes aos seres humanos.

Por fim, conclui-se que a espontaneidade e a criatividade não são determinadas pela escassez mas potencializadas por ela. E como pontua [6] categoricamente Bouffleur (2006) “*Enquanto design parece uma realidade distante para muitos, gambiarra é uma realidade próxima para a maioria*” (BOUFFLEUR, 2006, p. 290).

Design Espontâneo Periférico da América Latina

Conforme sugere Bonsiepe (2011), a demanda por novas formas de organização social se legitima após o recente ciclo de desregulamentação financeira capitaneado pelos países desenvolvidos e as desastrosas consequências ambientais e socioeconômicas que gerou no mundo inteiro. É importante olhar para as abordagens sociais que surgem nos países periféricos, onde a concentração de renda, a pobreza e a escassez de recursos e de ferramentas produtivas são questões concretas do cotidiano com os quais essas populações vêm historicamente lidando [5]. Ao contrário do contexto dos países centrais, em que só agora, com a exacerbação das contradições do capitalismo, se começa a vivenciar de forma mais ampla esta realidade; e a carestia e a desigualdade começam a deixar de ser problemas apenas especulativos a orientar abstratamente o processo de design.

A definição de design [22] como um “*esforço consciente e intuitivo para impor uma ordem significativa*” (PAPANEK, 1986, p. 04, tradução nossa) vai ao encontro de alguns fenô-

menos de produção espontânea e criativa observados em comunidades com escassez de recursos. Para Milton Santos [26] “[...] a força própria do lugar vem das ações menos pragmáticas e mais espontâneas, frequentemente, baseadas em objetos tecnicamente menos modernos e que permitem o exercício da criatividade” (SANTOS, 1996, p. 152).

No contexto brasileiro, a falta de acesso aos bens de consumo por muito tempo da maioria da população fez surgir a prática de readaptação do uso e da função de produtos — conhecida como gambiarra (figura 3) — que evidencia a capacidade de qualquer pessoa de criar, produzir, inventar e resistir no modelo socioeconômico vigente. De acordo com o artista Camilo Cantor (2016), *cacharreo* é a prática correspondente na Colômbia, que nasce desta mesma condição brasileira [7].



Figura 3: gambiarra em Brasília Teimosa (Recife). Carrinho de geladeira sem motor. Registrado por Henrique Placido.

Em Cuba, após o embargo econômico promovido pelos EUA (Estados Unidos da América) e o declínio da URSS (União das Repúblicas Socialistas Soviéticas), sua principal fonte de apoio econômico e tecnológico, a forma criativa encontrada para contornar a carestia de ferramental se deu a partir do incentivo governamental à formação de uma rede de produção e distribuição de informação projetual [21]. O próprio governo socialista passou a compilar as melhores soluções criadas pelo povo para as dificuldades cotidianas e divulgá-las. Primeiramente foi disponibilizado o manual *El Libro de la Familia* (CUBA, 1991) com a compilação dos primeiros projetos coletados, posteriormente foi publicado o livro *Con Nuestros Propios Esfuerzos* (1992), com as melhorias projetuais que os cubanos executaram nas soluções disponibilizadas na primeira obra (OROZA, 2012, online) [21]. A iniciativa de retorno da população e produção do segundo manual pode ser caracterizada como um processo de *design participativo nos “moldes latino-americanos”*.

O impacto cultural gerado (principalmente a produção de artefatos) foi nomeado pelo designer Ernesto Oroza (2012) de desobediência tecnológica (figura 4) [21]. Em maio de 2015, a convite da Caixa Cultural, Oroza esteve em Recife (PE) para a divulgar a exposição “Desobediência Tecnológica”, que exibia parte de sua pesquisa sobre soluções desenvolvidas pelo povo cubano para lidar com a falta de recursos [24]. Durante sua estada, visitou comunidades locais e em entrevistas relatou ter se deparado com soluções projetuais improvisadas bastante parecidas com o que existe em Cuba

Encontrei em Brasília Teimosa a mesma relação das pessoas com os objetos e a moradia, recriando-os, re-inventando-os a seu modo, como acontece em Cuba. A desobediência tecnológica pertence à cultura de toda a América Latina. Por isso está tão presente em Recife. São práticas sociais contemporâneas vinculadas à desigualdade (OROZA apud PORTELA, 2015, online):.



Figura 4: exemplo de “desobediência tecnológica” em Havana registrado por Ernesto Oroza. Disponível em: <http://www.caixacultural.com.br/SitePages/evento-detalle.aspx?uid=5&eid=294>

Já um exemplo de tecnologia desenvolvida para as necessidades locais, principalmente áreas rurais e com recursos escassos (como por exemplo, falta de energia elétrica) são as bicimáquinas (figura 5). De acordo com o documentário Ciclo de Cambio [1] (2016, online), Carlos Marroquin é o criador desse “híbrido entre o artesanal e o industrial” que facilita a vida de muitas pessoas em San Andrés Itzapa, na Guatemala. Com elas é possível moer grãos, bombear água, liquidificar frutas, além de ajudar a melhorar a qualidade de vida não só pela automatização das tarefas cotidianas, mas também por ser mais uma forma de exercício, o que nos é tão caro atualmente, uma vez que o trabalho em geral nos força a um estilo de vida bastante sedentário. O foco principal é o “desenvolvimento econômico das famílias, principalmente as mulheres que em sua maioria ficam encarregadas do trabalho doméstico” (Ciclo de Cambio, 2016, online) [1]. Segundo Joalex Henry (2018, online), do blog Meio Século de Aprendizagem (que traduziu para o português a reportagem original do site Veinte Mundos) [14] depois de 15 anos de dedicação no aprimoramento da tecnologia alternativa e produção das máquinas, Marroquin fundou sua primeira escola — a Bici Tec — para difundir seus conhecimentos para o mundo. Um projeto pensado e executado de forma sustentável e coletiva, e mais ainda, com intuito de proporcionar autonomia para a comunidade com seus recursos disponíveis. Mais um verdadeiro exemplo de *design participativo latino-americano para a transformação social*.



Figura 5: bicimáquina para triturar frutas. Fonte: Bici-Tec. Disponível em: <https://meioseculodeaprendizagens.blogspot.com/2018/09/bicimaquinas-revoluca-do-pedal.html>

Atentos à condição marcante de diversidade socioespacial na cidade do Rio de Janeiro, no ano de 2017, estendendo para 2018, o Museu do Amanhã – situado no Porto Maravilha, promoveu sua primeira exposição totalmente desenvolvida pela equipe interna: Inovações – Criações à brasileira, tratando justamente sobre as formas de inovações possíveis num território tão complexo como o Brasil. Foram apresentados desde projetos que necessitam de um alto investimento até práticas baseadas em saberes informais de comunidades. Em seu trabalho sobre o museu, a pesquisadora Amanda Pedroza (2018) [23] descreve que

a multiplicidade de exemplos expostos nessa exposição busca incluir e reconhecer metodologias e práticas de grupos tradicionalmente marginalizados como os indígenas, moradores de favelas, populações ribeirinhas e a comunidade surda (PEDROZA, 2018, p.82).

Pode-se afirmar que foi uma iniciativa com muitos objetivos: resgatar a memória, desafiar a percepção negativa associada à periferia, promover o intercâmbio cultural e dar visibilidade àqueles que resistem cotidianamente, criando alternativas de ações e objetos coletivamente, transformando seus espaços e consequentemente a sociedade. Dentro do espaço urbano, a condição de pobreza imposta a estes cidadãos e suas consequências sociais forçam o debate com as outras classes econômicas. Essa é a grande riqueza das grandes cidades e é por essa coexistência e interação que “a cidade encontra o seu caminho para o futuro” (SANTOS, 1996, p.219) [26].

Estas são apenas algumas práticas selecionadas pelos critérios de processo histórico semelhante de seus países e modelos socioeconômicos atuais distintos (Brasil/Colômbia versus Cuba) e também por abrangência e impacto social amplamente reconhecidos (destaca-se sobretudo as bicimáquinas na Guatemala), que servem para exemplificar a potencialidade criativa e de transformação dos excluídos dentro da sociedade do consumo na América Latina.

Compartilhando do mesmo pensamento de Sylvia Fernandez (2008), que cita uma fala de Carlos Lessa durante o Seminário Internacional Design, Produção, Competitividade organizado pelo BNDES e a ESDI em julho de 2004 [13]: *“Los latino-americanos tenemos que saber que las soluciones a nuestros problemas están dentro de America Latina”* (apud FERNANDES, 2008, p.18).

DESIGN PARA A AUTONOMIA E CONSTRUÇÃO DE OUTROS FUTUROS

No final dos anos 90, pesquisadores de várias universidades do continente americano que compartilhavam uma postura crítica e mais radical sobre o processo pós-colonial na América Latina começaram a se estruturar como coletivo a partir de encontros e publicações, formando oficialmente depois o Grupo Modernidade/Colonialidade (M/C). A cientista política Luciana Ballestrin (2013) [3], que estudou a história, trajetória e posicionamento do M/C, afirma que o grupo

[...] atualiza a tradição crítica de pensamento latino-americano, oferece releituras históricas e problematiza velhas e novas questões para o continente. Defende a “opção decolonial” – epistêmica, teórica e política – para compreender e atuar no mundo, marcado pela permanência da colonialidade global nos diferentes níveis da vida pessoal e coletiva (BALLESTRIN, 2013, p.89).

Para o M/C, a colonialidade é propagada em três dimensões: do poder, do saber e do ser [3]. Um dos conceitos-chave discutido amplamente pelo grupo é a **colonialidade do poder**. Em poucas palavras, apesar da colonização ter sido extinta, ainda vivemos relações de colonialidade do poder através do controle da economia, da autoridade, da natureza e dos recursos naturais, do controle do gênero e da sexualidade, da subjetividade e do conhecimento (MIGNOLO, 2010, p. 12 apud BALLESTRIN, 2013, p. 100). Já para a reprodução da **colonialidade do saber**, o eurocentrismo — conhecimentos e ideologias que se originam na Europa Ocidental e são impostas ao mundo como modelo civilizatório moderno — se torna o elemento principal para seu reforço e legitimização (BALLESTRIN, 2013).

Entre os intelectuais participantes do coletivo, está o antropólogo colombiano Arturo Escobar [3,11], que dedica parte da sua produção acadêmica a refletir sobre a força do design como instrumento para a transformação social e

construção de outros mundos. Ele acredita que estamos vivenciando uma fase de reposicionamento da teoria e prática da área e cada vez mais a natureza política do Design está sendo evidenciada, se tornando assim peça central para se enfrentar uma crise mundial contemporânea de forma concreta e criativa [11].

Escobar (2018) destaca três características que justificam essa percepção de reorientação do Design [11]: o crescente número de designers (a maioria ainda fundamentada no Norte Global) preocupados com o sistema vigente e suas consequências sociais e ambientais; o surgimento de um “espaço transnacional” protagonizado principalmente pelo Sul Global que questiona a inserção da área em relações históricas de poder e dominação global, ou seja, o processo de **decolonização do design**; e por fim, como consequência das observações anteriores, a constituição de um campo de estudos de design crítico transnacional, que considera outras formas de conhecimento e de vivência (principalmente as subalternizadas nos países periféricos), sem rejeitar a produção hegemônica do Norte Global, mas conversando com ela e questionando-a (ESCOBAR, 2018).

É perceptível um alinhamento entre o discurso de Camilo Cantor (2016) [7] — da necessidade de **debate sobre outras formas não-convencionais de design** a partir de um olhar internalizado e desprendido da normatividade imposta pelos centros de poder, para construir uma **consciência crítica e histórica que nos permita escolher** quais caminhos melhor conduzem o processo de transformação social — e o momento de transição descrito por Escobar (2018) [11]. Pode-se inferir que uma pesquisa e análise aprofundadas das práticas de design espontâneo e periférico tem a capacidade de contribuir para o projeto e construção de novas formas de sociedades, adequadas à realidade e com perspectivas de emancipação. Reconhecer estas manifestações é uma forma de resistência à **colonialidade do poder** — assumindo que a imposição indiscriminada em territórios latino-americanos de tecnologias estrangeiras é um modo de colonização — e à **colonialidade do saber** — implementando mudanças a partir do conhecimento próprio produzido pela coletividade e não apenas reproduzindo técnicas eurocêntricas.

Para Escobar (2018), essa potencialidade identificada no design para apoiar as lutas das comunidades subalternas, modificando as práticas a partir de dentro e de forma coletiva para a construção de novos mundos orientados para o convívio, é a definição de design autônomo ou design para a autonomia [11].

[2] Ex-presidente do BNDES (Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social, Brasil).

[3] Segundo Ballestrin (2013), de acordo com Maldonado_Torres (2008), a colonialidade do ser não foi tão desenvolvida quanto a do saber e do poder porque não foi bem recebida quando proposta por Mignolo e em seguida por Maldonado-Torres, integrantes do grupo

O insight básico do design autônomo é aparentemente simples, que toda comunidade pratica o design de si. Certamente era este o caso com comunidades tradicionais. Eles produziam as normas pelas quais viviam suas vidas de forma amplamente endógena. Da mesma maneira que é o caso, hoje em dia, com muitas comunidades, tanto no sul Global quanto no Norte Global, que são jogadas na necessidade de desenvolver a si mesmas em face das manifestações cada vez mais profundas das crises e das mediações tecno-econômicas inescapáveis de seus mundos. (ESCOBAR, p. 143, 2018, tradução nossa)

Esses fenômenos sociais como a gambiarra, o cacharreo e a desobediência tecnológica podem assumir um **protagonismo no design como tecnologia política** catalisadora de mudanças sociais porque possuem em sua essência a busca por emancipação. São práticas que acontecem em situação de escassez e desigualdade social (problemas enfrentados pelos países periféricos por conta da globalização extrativa) e carregam a qualidade de luta, resistência e coletividade.

Compreender o porquê de determinadas camadas sociais serem impelidas a improvisar para usufruir de funções de determinados bens de consumo (algumas até essenciais para viver) enquanto outras poucas camadas possuem inclusive a opção de escolher qual produto e funções melhor atendem a seus desejos e necessidades, se torna uma forma de educação política, pois proporciona a percepção de algumas injustiças sociais, sobretudo a material.

Diante da instabilidade atual que caminha para uma crise civilizatória, o design para a autonomia pode ser uma resposta pela urgência de inovação, transformação social e a construção de novos e outros futuros. Uma contribuição latino-americana significativa para o campo do design e para o mundo (ESCOBAR, 2018) [11].

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma única história, narrada muitas vezes, também pode ser uma forma de dominação. Chimamanda Ngozi Adiche (2019), em sua fala para o TED Talk 2009, *O perigo de uma história única*, afirma que [2]:

É impossível falar sobre a história única sem falar sobre poder. Existe uma palavra em igbo na qual sempre penso quando considero as estruturas de poder no mundo: nkali. É um substantivo que, em tradução livre, quer dizer “ser maior que o outro”. Assim como o mundo econômico e político, as histórias também são definidas pelo princípio de nkali : como elas são contadas, quem as conta, quando são contadas e quantas são contadas depende muito de poder. O poder é a habilidade não apenas de contar a história de outra pessoa, mas de fazer que ela seja sua história definitiva (ADICHIE, 2019, p. 22 e 23).

Dentro do cenário apresentado, apesar do processo histórico latino-americano de exploração, dos impactos sociais resultantes e da constante crise imposta, há em nós uma potência latente de criação e mudança. Mas ainda **falta conhecimento, organização, formação de consciência crítica e difusão eficaz e endógena** dessa propriedade. Precisamos conhecê-la para nos reconhecer. Uma ferramenta capaz de catalisar essa ação é a história crítica. Escrever sobre perspectivas que ficaram esquecidas ou apagadas estrategicamente, formular outras possibilidades a partir do lugar que estamos.

A decolonização do pensamento não deve ser encarado como uma rejeição a todo e qualquer conhecimento proveniente dos países centrais, mas um posicionamento crítico sobre a dinâmica do eurocentrismo.

É preciso também admitir como recurso fundamental a **autocrítica**. Quantos de nós, que estamos em uma posição privilegiada dentro da sociedade estratificada, nos propomos a aprender sobre outros horizontes periféricos? Pensando especificamente sobre o design latino-americano, quanto de literatura temos disponível? E nas formações acadêmicas, quanto o tema é debatido?

Um exemplo que pode ser ampliado é o projeto *Diseñando con Recursos Limitados* (Designing with Limited Resources) idealizado pelo Pratt Institute de Nova York, EUA e implementado em parceria com o Instituto Superior de Diseño - ISDI de Havana, Cuba [10]. De acordo com um dos professores responsáveis pelo programa da universidade norte-americana, o pesquisador venezuelano Ignacio Urbina Polo, a intenção principal do projeto que ocorreu entre os anos 2016-2018 foi contrapor a escassez e a abundância de recursos no processo de concepção de um produto de design e conhecer alternativas já desenvolvidas nestes ambientes de carestia de materiais e meios de produção (no caso, Cuba), além de **investigar em parceria**, outras possibilidades e soluções.

Contudo, ao invés de contrapor abundância e escassez (que por sua vez, é uma experiência válida e de importância política, e portanto, deve ser continuada), por que não aproximar **também** soluções alternativas elaboradas dentro da própria América Latina, onde os países dividem a realidade da escassez de periferia capitalista? Uma iniciativa que parta de dentro, propondo esta rica troca internamente entre os países latino-americanos. Investigar nas universidades, sobretudo nos departamentos de design, práticas de design espontâneo periférico como a gambiarra, o cacharreo, a desobediência tecnológica, entre outras. Talvez estes **estudos colaborativos** possam ajudar também a fortalecer, principalmente dentro do Brasil, a identidade latino-americana que compartilhamos.

Compreender a condição material latino-americana a partir de uma perspectiva histórica e assumir a responsabilidade enquanto sujeitos são os primeiros passos para cobrar e implementar outros futuros.

É importante ressaltar que sugerimos o entendimento de **participação** na sua essência e raiz, como um ato de tomar

parte e ser parte de um todo. Em uma conjuntura conflituosa e de disputa de poderes como da América Latina, o **design participativo** pode ser interpretado também para além de um processo organizado e controlado, com uso de determinadas ferramentas, técnicas e papéis pré-estabelecidos. Ele pode acontecer espontaneamente como uma resposta às urgências da vida e como uma forma de **participação civil alternativa e subversiva**, daqueles invisibilizados pelo sistema, carentes de consumo material e imaterial.

Del Gaudio (2014), relata e analisa em sua tese os problemas enfrentados durante sua tentativa de aplicação de processos participativos em contextos sociais marginalizados no Rio de Janeiro, Brasil — onde práticas de design espontâneo periférico são encontradas — com perspectiva de transformação social [9]. *O Participatory Design* — de origem divergente mas fortemente atribuída ao Norte da Europa na década de 70 — foi a principal abordagem adotada. Conforme apontado pela própria pesquisadora “a maioria dos casos relatados na literatura foi desenvolvida na Europa e na América do Norte, sendo poucos os que tiveram como território a Ásia, a América do Sul e a África” (PURI et al. 2004; WINSCHIERS-THEOPHILUS; BIDWELL; BLAKE, 2010 apud DEL GAUDIO, 2014, p. 54).

Diante desta situação exposta, Del Gaudio (2014) propõe “repensar o papel e a ação do designer ainda mais no caso de experiências participativas que visam inovação social em contextos de conflito, frágeis e marginalizados” (DEL GAUDIO, 2014, p. 250) [9], assim como também evidencia a necessidade de identificar os atributos que os designers precisam possuir para dirigir um plano com meta de ruptura e modificação social.

É possível que um caminho para tratar estas questões colocadas seja, em um primeiro momento, a observação, análise, registro e divulgação das práticas de participação já existentes nestes cenários. Talvez o passo anterior à implementação de um projeto, também proposto pela autora, relacionado ao tempo como ferramenta, seja mais passivo que ativo: ouvir, olhar (preferencialmente com olhos desprendidos da normatividade imposta), estar, receber, se permitir e se doar. É provável que algumas atividades participativas periféricas já tenham a potencialidade de transformação de seus territórios, mas falta a consciência (crítica e política) por parte dos próprios atores envolvidos. Quem sabe escrever junto aos agentes locais e narrar estas histórias existentes sejam agora as principais **qualidades de ação e participação nestes** espaços enquanto designers capazes de solucionar problemas e também produzir sentido.

As histórias importam. Muitas histórias importam.

As histórias foram usadas para espoliar e caluniar, mas também podem ser usadas para empoderar e humanizar. Elas podem despedaçar a dignidade de um povo, mas também reparar essa dignidade despedaçada (ADICHIE, 2019, p. 32).

AGRADECIMENTOS

Somos gratas a comunidade do Design da Universidade de Brasília, à Coordenação de Aperfeiçoamento de Nível Superior (CAPES) pelo financiamento parcial da pesquisa e sobretudo a todas as mulheres latino-americanas e caribenhas que conseguiram furar a bolha acadêmica elitista e lutam por liberdade e autonomia através da ciência.

REFERÊNCIAS

- [1] Actuality Media. 2016. Ciclo de Cambio. In: Vimeo (online). Documentário disponível em: <https://vimeo.com/177439808>. Acesso em: março de 2019.
- [2] Adichie, Chimamanda Ngozi. 2019. O perigo de uma história única. São Paulo: Companhia das Letras.
- [3] Ballestrin, Luciana. 2013. América Latina e o giro decolonial. Revista Brasileira de Ciência Política (Impresso), v. 2, p. 89-117.
- [4] Bonsiepe, Gui. 2008. Prefácio. In: Historia del Diseño en America Latina y el Caribe – industrialización y comunicación visual para la autonomía. Fernandez, Silvia; Bonsiepe, Gui. (org). São Paulo: Editora Blucher.
- [5] Bonsiepe, Gui. 2011. Design, Cultura e Sociedade. São Paulo: Editora Blucher.
- [6] Bouffleur, Rodrigo. 2006. A questão da gambiarra: formas alternativas de produzir artefatos e suas relações com o Design de Produtos. Dissertação de mestrado em Design e Arquitetura. FAU-SP: São Paulo.
- [7] Cantor, Camilo. 2016. Urban Thinkers: Camilo Cantor. In: Youtube (online). Entrevista concedida ao INCITI – Pesquisa e Inovação para as Cidades. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=u8hp2l5h4JE&fbclid=IwAR1z6FZpIbDin4S-q08-OCepgJoupX_Azma-6daxGHuCOxwLGBYU7KTEAhZw. Acesso em: 4 de março de 2019.
- [8] Dagnino, Renato (org). 2009. Tecnologia social: ferramenta para construir outra sociedade. Campinas, SP: IG/UNICAMP.
- [9] Del Gaudio, Chiara. 2014. Design Participativo e inovação social: a influência dos fatores contextuais. Tese para a obtenção do título de Doutora em Design. PUC-Rio. Rio de Janeiro.
- [10] Di-Conexiones. 2016. CUBA: diseñando con recursos limitados, colaboración Pratt Institute – ISDI. Disponível em: <http://www.di-conexiones.com/cuba-disenando-con-recursos-limitados-colaboracion-pratt-institute-isdi/>. Acesso em: 30 de novembro de 2019.
- [11] Escobar, Arturo. 2018. Autonomous design and the emergent transnational critical design studies field. Strategic Design Research Journal. Vol.11(2): 139-146. Unisinos, Porto Alegre.
- [12] ETMK. 29th General Assembly of ICSID Held (website). Disponível em: <http://etmk.org.tr/en/29th-general-assembly-of-icsid-held/>. Acesso em março de 2019.

- [13] Fernandez, Silvia. Presentación. 2008. In: Historia del Diseño en America Latina y el Caribe – industrialización y comunicación visual para la autonomia. Fernandez, S; BONSIEPE, G. (org). São Paulo; Editora Blucher.
- [14] Henry, Joalex. 2018. Bicimáquinas – A revolução do pedal. In: Meio Século de Aprendizagens (website). Disponível em: <https://meioseculodeaprendizagens.blogspot.com/2018/09/bicimaquinas-revolucao-do-pedal.html>. Acesso em: março de 2019.
- [15] INCITI. Nós. Disponível em: <http://inciti.org/nos/>. Acesso em março de 2019.
- [16] Leon, Ethel. 2014. Canasvieiras, um laboratório para o Design Brasileiro: a história do LDP/DI e LBDI -1983-1997 Florianópolis/SC. Florianópolis: UDESC.
- [17] Manzini, Ezio. 2017. Design quando todos fazem design: uma introdução ao design para a inovação social. São Leopoldo, RS: Ed. Unisinos.
- [18] Morais, Ricardo. 2013. A revolução do Design Thinking. In: Design Brasil (website). Disponível em: <http://www.designbrasil.org.br/design-em-pauta/a-revolucao-do-design-thinking/>. Acesso em: março de 2019.
- [19] Nunes, Rui. Um nova estratégia de design de produto virada para o “Faça você mesmo”- Fundamentos, aplicabilidade e consequências num futuro social sustentável. Dissertação para obtenção do título de mestre em Design de Produto. Faculdade de Arquitetura – Universidade Técnica de Lisboa. Lisboa.
- [20] Oliveira, Regiane. 2019. Ha-Joon Chang: “O Brasil está experimentando uma das maiores desindustrializações da história da economia”. In: El Pais (website). Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2018/01/05/economia/1515177346_780498.html. Acesso em: julho de 2019.
- [21] Oroza, Ernesto. 2012. Desobediência Tecnológica. In: Ernesto Oroza (website). Disponível em: <http://www.ernestooroza.com/desobediencia-tecnologica-de-la-revolucion-al-revolico>. Acesso: 28 de outubro de 2016
- [22] Papanek, Victor. 1984. Design for the real world: Human Ecology and Social Change. New York: Academy Chicago Publishers.
- [23] Pedroza, Amanda. 2018. Futuros possíveis: um estudo antropológico do Museu do amanhã (RJ). Dissertação para a obtenção título de bacharel em Ciências Sociais. Universidade de Brasília. Brasília.
- [24] Portela, Laércio. 2015. Brasília Teimosa, Periferia de Havana. In: Marco Zero (website). Disponível em: <http://marcozero.org/brasil-teimosa-periferia-de-havana/>. Acesso: 28 de outubro de 2016.
- [25] Riul, Marília; Medeiros, Carine Helena Meireles Fernandes de; Barbosa, Ana Valéria; Santos, Maria Cecília Loschiavo dos. 2015. Design espontâneo e Hibridismos: Artefatos da cidade e artefatos do interior. Estudos em Design (online), v.23, p.59.
- [26] Santos, Milton. 2006. A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.
- [27] WDO. Home. Disponível em: <https://wdo.org/>. Acesso em: março de 2019.
- [28] WDO. Members. Disponível em: <https://wdo.org/community/members/>. Acesso em: março de 2019.
- [29] WDO. Programmes. Disponível em: <https://wdo.org/programmes/wdc/>. Acesso em: março de 2019.
- [30] WDO. Programmes. Disponível em: <http://wdo.org/programmes/wdc/wdcmexicocity2018/why-mexico-city/>. Acesso em: março de 2019.

Jogos como dispositivos de conversação: investigando modos de participação e design

Barbara Szaniecki
ESDI/UERJ
Rio de Janeiro, Brazil
szanieckibara@gmail.com

Bibiana Serpa
ESDI/UERJ
Rio de Janeiro, Brazil
bibianaoserpa@gmail.com

Flavia Secioso
ESDI/UERJ
Rio de Janeiro, Brazil
flaviasecioso@gmail.com

Liana Ventura
ESDI/UERJ
Rio de Janeiro, Brazil
liloaventura@gmail.com

Mariana Costard
ESDI/UERJ
Rio de Janeiro, Brazil
marianacostard@gmail.com

Pedro Biz
ESDI/UERJ
Rio de Janeiro, Brazil
pedrotrg@gmail.com

Talita Tibola
ESDI/UERJ
Rio de Janeiro, Brazil
talita.tt@gmail.com

RESUMO

Este artigo pretende contribuir com outras formas de participação a partir de experiências coletivas situadas no Laboratório de Design e Antropologia (LaDA/ESDI/UERJ). Explicamos o que entendemos por "dispositivos de conversação" e como essa noção atravessa os nossos modos de fazer. Narramos o desenvolvimento e as transformações de um jogo em três diferentes contextos de pesquisa - inicialmente desenvolvido no âmbito de um curso de extensão, com o objetivo de estimular o debate sobre conceitos teóricos. Depois o jogo foi aplicado em um Seminário, para promover o diálogo entre algumas pesquisas realizadas pelo LaDA e o tema em questão. No terceiro caso, foi aplicado numa roda de conversa em um centro de artes comunitário para pensar suas formas de ocupação e atuação na favela e suas relações com o território. Por fim, analisamos o processo do jogo e seus desdobramentos como possibilidade de ampliar o diálogo e a participação por meio do design, apontando seus limites, oportunidades e desafios.

Palavras Chave

Codesign; design anthropology; dispositivos de conversação; jogo; participação.

INTRODUÇÃO

Este artigo propõe um debate sobre participação a partir de experiências realizadas pelo Laboratório de Design e

Antropologia da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (LaDA/ESDI/UERJ) com o uso do que temos denominado de "dispositivos de conversação" [2]. Para isso, primeiramente explicamos o que entendemos por essa noção e apresentamos o jogo criado colaborativamente a partir desse conceito, com o intuito de agregar pessoas em torno de assuntos comuns e promover diálogo entre ideias e interesses potencialmente diversos ou mesmo controversos. Em seguida, apresentamos três contextos nos quais esse jogo foi aplicado, de que modo estes afetaram a dinâmica e a própria constituição do jogo, para enfim, realizar reflexões sobre os limites à participação que essa dinâmica pode implicar, de que maneira ela pode ser melhorada e as potencialidades para dispositivos de conversação de modo geral.

Instigados pela potencialidade de um outro Design, um design capaz de produzir novas narrativas e novas territorialidades no tecido urbano, nós, pesquisadores do Laboratório de Design de Antropologia da ESDI/UERJ, vimos experimentando modos menos convencionais de fazer pesquisa e de desenvolver projeto, tanto no âmbito acadêmico como nos mais diversos territórios da cidade, nos colocando em um exercício constante de investigação das tensões existentes entre teoria e prática. Além disso, acreditamos que metodologias de pesquisa e práticas de projeto participativas/colaborativas são capazes de produzir processos mais democráticos e de colocar em evidência as singularidades presentes em jogo, entendendo que as questões nunca estão dadas a priori, mas são constituídas por um emaranhado complexo de ideias que compõem, em última instância, um campo de disputas. São, portanto, aquilo que chamamos de "questões de interesse" [15]. Nesse sentido, acreditamos que a multiplicidade de fazeres e saberes é capaz de gerar um ambiente abundante e fértil para trazer à tona novas percepções e desdobramentos sobre uma questão.

Para embasar a nossa prática, nos apoiamos em noções de *Design Anthropology* [1], [11], [13], [17] como um campo híbrido que conjuga saberes diversos em busca de um envolvimento dialógico e propositivo com o contexto de pesquisa. E incorporamos o Codesign como conjunto de métodos e ferramentas de engajamento entre designers e outras praticantes na exploração coletiva de ideias e visões de futuros possíveis.

Com essa influência teórica, buscamos construir ferramentas experimentais mediadoras que provoquem diálogos através da prática e que assumam também o papel de preparar condições sociomateriais para que questões controversas emergjam e possam ser discutidas de modo amplo e democrático [4]. Por meio de atividades de visualização, imaginação, experimentação e reflexão contínua, exploramos o potencial democrático da participação e seu papel na democratização da democracia [4]. Entendemos que democracia é um processo de disputa contínuo, e que essa disputa além de necessária é produtiva, e de uma reflexão sobre possíveis formas de ação de um designer político [8].

Neste artigo, vamos relatar o desenvolvimento de um jogo como dispositivo de conversação. Ou seja, uma construção compartilhada de discursos orientada por meio de artefatos de visualização utilizados em processos abertos de engajamento e imaginação coletiva sobre as visões de futuro a respeito das questões relativas ao espaço urbano. Realizamos três experiências com o jogo aqui apresentado, sendo cada uma com um público diferente e temáticas relativas às situações envolventes. Aqui, narramos como as diferentes práticas situadas criaram espaços de diferenças e disputa, gerando dinâmicas sociais e resultados variados.

O JOGO COMO DISPOSITIVO DE CONVERSAÇÃO

O termo “dispositivos de conversação” foi proposto pelas professoras pesquisadoras Barbara Szaniecki e Zoy Anastassakis [2]. Na teoria, articula o conceito de dispositivo de Foucault com o de “conversação” inspirado em Mikhail Bakhtin, como uma construção compartilhada de discursos possíveis que difere da opinião formada por meio da comunicação. Na prática, procuramos nos apoiar em abordagens transdisciplinares para explorar o desenvolvimento de artefatos como possíveis disparadores de questões e reflexões. É o que chamamos de “dispositivos de conversação”. Nesse sentido, os dispositivos são pensados de modo a construir processos abertos de engajamento e imaginação coletiva sobre visões possíveis, buscando alcançar uma estrutura mais horizontal e transversal entre agentes heterogêneos que possuem diferentes conhecimentos e práticas.

A palavra dispositivo tem sua origem na palavra latina *dispositio* - arranjo, gerenciamento - e isso é importante para compreendermos a complexidade do que estamos chamando de “dispositivo de conversação”. Assim, apesar da materialidade do que denominamos “dispositivo de conversação” ser fundamental para a sua constituição, ela não resume o seu sentido pois não podemos substituir a palavra “dispositivo” por outros de seus significados como “artefatos de

conversação” ou “mecanismo de conversação”.

Pensar em dispositivo a partir de sua etimologia como arranjo, nos aproxima da noção de dispositivo de Foucault [10] que pode ser definido como um

conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito [...]. O dispositivo é a rede que se pode estabelecer entre estes elementos. [10]

A noção de dispositivo para Foucault acompanha aquela de que o poder não é somente destrutivo, mas criador, ele cria, ordena e controla os modos de vida. O dispositivo em sua obra tem, portanto, um papel ambíguo que Deleuze [9] vai sublinhar, destacando que a criação está tanto do lado do poder quanto do lado da resistência. Explorando essa duplicidade da noção, o dispositivo de conversação ao mesmo tempo serve como processo investigativo de explicitação das relações de força de determinado grupo, comunidade ou lugar e ao mesmo tempo - ao modificar os lugares e os modos já dados de conversação - impulsiona um processo especulativo de criação de imaginários [19].

O caráter especulativo é reforçado também pela escolha da palavra “conversação”. Nos baseamos aqui, como Szaniecki e Anastassakis [2], em filósofos como Gabriel Tarde e Mikhail Bakhtin. Segundo as autoras, ambos vão diferenciar a conversação de um processo de “transmissão” no qual muitas vezes o conceito de comunicação se baseia. Para Tarde, a conversação é o agente infinitesimal das transformações sociais, sejam elas linguísticas ou não. Já Bakhtin nomeia processos subjetivos de conversação aqueles que implicam uma constituição mútua, dialógica.

Nessa mesma direção, a noção de “dispositivos de conversação” se associa ao conceito de *design things* - “coisas de design” [3]. Em oposição ao objeto como artefato material e fato consumado, as “coisas de design” podem ser representações de “questões de interesse” assim como meios para gerar novos agenciamentos sociomateriais a partir da articulação de condições sociopolíticas [16]. Tratam-se, portanto, de espaços de diálogo e discussão entre diferentes pontos de vista; de ferramentas e técnicas para articular pessoas com o objetivo de analisar problemas e, juntas, imaginar possibilidades; de representações dos interesses numa linguagem comum de modo a facilitar as mediações e o compartilhamento de questões e visões; de um papel de mediação de uma pesquisa com objetivos relacionais abertos a interpretações [5] [14].

Com influência do Codesign dinamarquês, utilizamos os “jogos exploratórios de design” [6] para “promover engajamento em processos participativos, imaginar futuros possíveis e engendrar sentidos coletivos” [7]. Em linhas gerais, o objetivo de um jogo exploratório de design é propiciar um

ambiente de aprendizado coletivo múltiplo, seguro e lúdico, acionando mecanismos motivadores para evocar a criatividade e facilitar a relação entre os atores envolvidos [18].

O jogo como “dispositivo de conversação” visa estimular debates, trazendo à tona as questões de interesse dos sujeitos envolvidos, bem como os pontos de contato entre elas que, ora se associam por afinidade, ora por tensão. Assim, exploramos o potencial do jogo para gerar diálogos, provocar tensões, flexionar ideias, construir pontes e tecer narrativas múltiplas a partir de um fazer coletivo. À medida que as jogadas acontecem, uma cartografia múltipla de imagens, imaginários e sentidos coletivos emerge, produzindo, então, novas narrativas e a imaginação de futuros possíveis.

Estrutura do jogo

O jogo possui uma estrutura de base que perpassa todos os experimentos, mas possui um caráter aberto para ser adaptado e transformado de acordo com cada contexto. Ele é composto por cartas de formato hexagonal, que contêm imagens ou textos e servem como disparadores de questões, criadas em função da situação em que serão jogadas. A quantidade de cartas também é variável, acompanhando o conteúdo e o número de jogadores presentes. As próprias regras do jogo podem ser adaptáveis às situações. Em alguns casos, as cartas são distribuídas na mesa e cada jogador escolhe as cartas com as quais vai começar a jogar; em outros, antes de começar a partida, as cartas são distribuídas entre os participantes. A decisão se os jogadores vão escolher ou receber as cartas se dá conforme o objetivo do jogo: quando o intuito está ligado a uma apresentação de temáticas ou dos próprios jogadores, a escolha das cartas pode mostrar afinidades; já no caso em que as cartas são distribuídas aleatoriamente, enfatiza-se a possibilidade do debate e que o jogador precise se engajar mesmo com uma temática que, à primeira vista, não lhe pareça próxima.

Definido o modo de distribuição das cartas, o jogo é iniciado por uma peça-chave, uma carta hexagonal que representa a provocação central e norteadora dos debates da partida. A partir do disparador inicial - entendido como o dispositivo que aciona debates - os jogadores, um a um, devem criar conexões entre as cartas dispostas na mesa e as suas, construindo aos poucos uma estrutura conceitual (tabuleiro) sobre o tema proposto. A forma como essa estrutura se configura depende das conexões feitas entre as cartas e dos argumentos levantados pelos jogadores para justificar tais relações. Portanto, a cada nova jogada, esse tabuleiro pode constituir formatos e conteúdos diferentes. Quando as cartas são distribuídas aleatoriamente, o jogo também se coloca como um desafio intelectual e criativo. Isso quer dizer que, na medida em que o jogador não escolhe o seu conjunto de cartas, ele é impelido a pensar crítica e criativamente sobre as possíveis relações entre as cartas que têm disponíveis em mãos e as cartas dispostas no tabuleiro.

Exemplo: o Jogador 1 deve escolher uma de suas cartas e conectar em um dos lados da peça-chave. Em seguida, ele

deve argumentar sobre sua escolha, articulando ideias com a carta escolhida e a provocação central, seguindo a dinâmica de diálogo que o jogo busca despertar. Por sua vez, o Jogador 2, ao escolher sua carta, pode optar entre conectar à peça-chave ou à carta do Jogador 1, ou ainda em ambas as cartas simultaneamente. As jogadas seguintes seguem a mesma dinâmica, podendo associar a carta jogada aos lados disponíveis das cartas dispostas na mesa. Não é necessário que a carta a ser jogada tenha relação com a última, de forma que é possível retomar pontos já discutidos a partir de uma nova conexão.

É importante ressaltar que, apesar de ser um jogo que convoca ao debate, não se trata de um jogo que implica na concorrência entre os participantes. Não existe resposta certa ou errada e, portanto, não existem vencedores ao final. Também não há duração predefinida para a partida. O final do jogo é decidido pelos jogadores, quando se sentem satisfeitos com as reflexões promovidas.

Ao longo dos diferentes contextos em que o jogo foi utilizado, sua dinâmica foi sendo transformada. Além de cartas elaboradas para cada contexto, novas regras foram criadas e adaptadas a fim de testar estímulos de engajamento e produzir complexidades geradoras de interações entre jogadores e associações entre as cartas. Cada situação tinha seus objetivos e gerou dinâmicas e resultados diferentes.

PRÁTICAS SITUADAS: OS DIFERENTES CONTEXTOS

Inicialmente, o jogo foi criado para o curso “Mapa-Praça-Maquina: experiência de design colaborativo no espaço público”, sua segunda versão foi realizada para o “Simpósio Imagem, Identidade e Território (SIIT)”, e sua terceira para uma roda de conversa no Centro de Artes da Maré. Cada uma dessas situações demandava que distintas temáticas fossem abordadas, influenciando o conteúdo e elaboração das cartas. Abaixo vamos apresentar esses diferentes contextos e como eles afetaram a criação das cartas.

Jogo dos verbetes: base teórica comum

O curso de extensão “Mapa-Praça-Maquina: experiência de design colaborativo no espaço público”, foi realizado em 2016 em parceria com o Centro Municipal de Arte Hélio Oiticica (CMAHO). Os três elementos que compõem o nome pretendem evocar o encontro de heterogeneidades: o Mapa como argumento de conversação e captura de informações, a Praça como o potencial local desses processos e a Máquina como aquela que vem instigar essa potência. Nessa combinação, procuramos investigar o que fazia funcionar os encontros em determinado local e o que produzia engajamento, buscando brechas para o design como ferramenta política de articulação.

O curso foi constituído por um “tempo longo” - que implicava o envolvimento de xxx e xxx como professoras que cocriavam uma disciplina de pós-graduação com os pesquisadores de mestrado e doutorado xxx, xxx, xxx - e de um “tempo curto” - que implicou a atividade de extensão aberta

ao público no CMAHO envolvendo um grupo de aproximadamente 20 pessoas.

O “tempo longo” foi utilizado como espaço de estudo, debate e preparação da atividade a ser proposta. No decorrer desse processo, foram decididas as bases teóricas e metodológicas, temática e formato do curso. Combinando interesses entre os pesquisadores, estabeleceu-se que o curso teria como proposta experimentações de práticas colaborativas no espaço público. O espaço escolhido foi aquele da Praça Tiradentes, por ser um local significativo e representativo das disputas e transformações ocorridas no Rio de Janeiro nos últimos 15 anos. Situado na região central da cidade é também próximo ao CMAHO, o que viabilizava o andamento da atividade.



Figura 1 e 2. Cartas e jogo realizado no Mapa Praça Máquina.

Didaticamente o curso foi organizado em cinco partes, sendo uma introdutória e quatro eixos principais: Design e pesquisa, Espaço, Imagem, e Sociedade. Tais temas orientaram os conteúdos, a natureza das atividades de intervenção propostas aos alunos e as metodologias sugeridas para realizá-las. Tendo em vista também esses eixos havia o desafio de apresentar o curso em suas bases teóricas e objetivos a um grupo de designers e não-designers.

O “Jogo dos Verbetes” (Figuras 1 e 2) surge, portanto, como uma possibilidade de “criar um ambiente no qual todos os participantes compartilhassem uma base teórica comum,

respeitando as diferentes perspectivas de cada um” [7]. Tendo esse objetivo em mente, idealizou-se o primeiro formato do jogo, que inicialmente foi pensado como um jogo de dominó que instigasse uma conversa a partir de conceitos e imagens e também permitisse a visualização das relações entre as falas. Aperfeiçoando essa ideia, chegou-se ao formato hexagonal, por permitir multiplicar as possibilidades de interrelações. Definiu-se então o formato final: com quarenta e duas cartas hexagonais que materializam ideias e conceitos ligados aos diferentes eixos do curso (Design e pesquisa, Espaço, Imagem, e Sociedade), o “Jogo dos Verbetes” foi desenvolvido como um “dispositivo de conversação” que, a partir de uma provocação central, visava despertar o diálogo entre seus jogadores por meio da exposição, contextualização, embasamento e debate das opiniões de todos.

Para a constituição das cartas, os pesquisadores decidiram coletivamente quais conceitos, metodologias e temáticas seriam imprescindíveis à introdução do curso. Uma vez decididas as temáticas, dividiram-se em duplas e cada uma ficou responsável pela elaboração de definições para os conceitos e escolha de uma imagem que os acompanhasse. Essas mesmas duplas, no momento introdutório do curso, apresentaram as cartas/conceitos de modo que, ao iniciar o primeiro jogo, todas elas haviam sido apresentadas aos participantes.

Uma vez apresentadas as cartas, foram realizados duas rodadas do jogo. Na primeira, os participantes se relacionavam com as cartas a partir das experiências pessoais e das que traziam de outros campos. Na segunda, os envolvidos foram encorajados a entrar em contato com as cartas depois de ter percorrido a Praça Tiradentes e a estranhar e/ou (re) conhecer lugares, pessoas e, neste caso, identificar as dinâmicas que a coletividade da praça manifestava, como vivências e utilizações, expectativas e realidades, políticas e necessidades. O intuito era especular possibilidades e esboçar intervenções pelas quais a sociedade pudesse repensar e reativar suas próprias relações físicas e afetivas com o espaço.

Neste sentido, o “Jogo dos Verbetes” funcionou como um conjunto metodológico para viabilizar a discussão de questões comuns aos jogadores, trazendo ainda visões e conceitos de outros contextos. Dessa forma, a articulação de saberes, opiniões e visões de mundo – em suas pluralidades de origem e natureza – é o ponto central para as potencialidades desse jogo.

Destaca-se que, nesse primeiro formato e uso do jogo, as cartas e seu andamento tinham um caráter eminentemente pedagógico, incitando que o conteúdo necessário ao andamento das atividades fosse trabalhado de maneira lúdica e eficiente, preservando o caráter crítico e reflexivo da experiência sem que leituras extensivas prévias fossem necessárias.

Também ressaltamos que tanto a apresentação das cartas quanto a realização do jogo já estão implicados naquele que antes denominamos “tempo curto”, ou seja, o momento em que a preparação lenta de um dispositivo de conversação já é um jogo com determinadas regras que entram em contato, são testadas, e se transformam a partir do desconhecido.

Jogo para debate entre pesquisas acadêmicas

Um novo experimento do jogo foi elaborado para o 7º Simpósio Imagem e Identidade e Território (SIIT), realizado em outubro de 2017 na Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Cada laboratório convidado a participar do SIIT, preparou uma atividade que apresentasse suas pesquisas e projetos. Diante desse desafio, o xxx optou por uma atividade coletiva em forma de jogo que, além de apresentar, também colocasse em debate as pesquisas realizadas no laboratório. Retomamos a lógica do jogo desenvolvido no curso Mapa-Praça-Máquina, mas recriamos as cartas para esta outra situação. Desta vez o jogo atua como recurso para debater questões e provocações, diferente da proposta anterior, na qual a conversa embasava-se em conceitos e suas possíveis articulações.



Figura 3. Workshops criativos para elaboração do jogo.

Fomos inspirados pelo tema do evento - “E agora, América Latina? Práticas Insurgentes no Mosaico Territorial” - e pela proposta do simpósio de nos voltarmos para o continente latino-americano, que se expressa como um mosaico de alteridades em diálogo, mas também em disputa. Para tanto, cada pesquisador revisou sua pesquisa e apresentou aos colegas do laboratório ideias para incorporar nas cartas da nova versão do jogo. Todos os pesquisadores apresentaram de 10 a 15 propostas e, a partir de um debate coletivo, foram selecionadas questões que representassem as pesquisas individuais e ao mesmo tempo refletissem as preocupações e interesses do grupo. O novo jogo foi se construindo ao longo dos encontros e foi testado algumas vezes em workshops criativos (Figura 3).

A partir desse material as cartas foram recriadas contendo afirmações e perguntas provocativas, além de imagens que pudessem gerar associações e incitar o debate sobre os temas. O conteúdo das cartas refletia e apresentava a diversidade de pesquisas do LaDA, que enfatiza questões sociais, públicas e políticas do exercício de projeto para investigar modos alternativos para a prática em design. Mas também propunha gerar debates e tecer relações com outros grupos de pesquisa e colher reflexões elaboradas pelo público presente, formado por professores e estudantes. As cartas carregavam mensagens aos presentes, nas Figuras 4 e 5, asso-

ciando temáticas vinculadas às cidades na América Latina aos hábitos alimentares, aos movimentos sociais efervescentes, entre outros.



Figura 4 e 5. Cartas e jogo realizado no SIIT 2017.

Ao propor cartas provocativas e não elucidativas, como no caso dos conceitos trabalhados nas cartas do MPM, a proposta se deslocou do conteúdo que embasava um curso para a apresentação de questões abertas, mas ainda embasadas no universo acadêmico. Com isso, o objetivo também se refaz ao mesmo tempo em que o debate é mantido como central no jogo, proporcionando trocas entre o público, que tem um perfil parecido com os participantes da atividade do MPM.

Puxa-papo no Complexo da Maré

A terceira versão do jogo foi desenvolvida para uma roda de conversa com o objetivo de pensar formas de ocupação do Centro de Artes da Maré e suas relações com o território envolvente. O jogo foi aplicado como uma ação que precedeu uma oficina realizada pela pesquisadora Bruna Montuori (FAU/USP), que nos convidou a participar da ação, vinculada às atividades da Bienal de Arquitetura de São Paulo, em novembro de 2017.

O local onde essa atividade aconteceu, o Centro de Artes da Maré (CAM), é um projeto da Redes da Maré, uma organização da sociedade civil dedicada ao desenvolvimento sustentável no maior conjunto de favelas do Rio de Janeiro, o Complexo da Maré. Esse é um espaço de encontro e

produção de práticas que estimulam expressões artísticas diversas, geralmente pouco acessíveis aos setores sociais populares e localizados na periferia. É importante atentar que, pela primeira vez, o público da atividade não tinha perfil acadêmico, sendo composto por moradores da Maré e pessoas envolvidas com o CAM. O jogo recebeu o nome de “Puxa-Papo” para reforçar o caráter de despertar o debate.

As novas cartas foram criadas preservando o caráter crítico e reflexivo das experiências anteriores, porém o conteúdo foi radicalmente alterado a partir do objetivo e do público esperado para a roda de conversa. Por meio de uma atividade de brainstorm entre as pesquisadoras e com estímulos contextuais trazidos pela pesquisadora atuante na Maré, foram desenvolvidas cartas que evidenciassem percepções sobre o território, a construção coletiva do espaço, além de trazer reflexões sobre arte e design. Algumas cartas traziam fotografias, fornecidas pela pesquisadora atuante, da Maré e de projetos desenvolvidos no CAM ou no território, relacionando o jogo diretamente com os participantes e a experiência deles com a Maré (Figuras 6 e 7). Dessa forma, buscamos enfrentar o desafio de ativar as relações físicas e afetivas dos participantes com aquele lugar, ao mesmo tempo que eram exploradas referências estéticas para que seguissem sensibilizados na produção de peças de mobiliário na oficina, que seria dada em seguida. Durante o jogo, esperava-se que, ao entrar em contato com as temáticas, os participantes conseguissem explicitar seus desejos para a ocupação daquele espaço e identificassem pistas imaginativas e projetivas para a própria oficina.

O JOGO COMO MÉTODO, O MÉTODO EM JOGO

Os distintos contextos apresentados não só alteraram a elaboração das cartas, como as próprias dinâmicas do jogo. Analisando as atividades realizadas, podemos perceber que esses três momentos foram importantes para o processo de constituição do jogo. O momento inicial, no curso “Mapa-praça-máquina”, foi importante para definir e testar seus primeiros formatos e regras. A adaptação ao “Simpósio Imagem, Identidade e Território (SIIT)”, foi um momento significativo para a consolidação do jogo com a criação de novas dinâmicas. No Centro de Artes da Maré, o jogo confirma o seu caráter maleável e aberto. Tendo apresentado a estrutura básica de funcionamento do jogo no início do artigo e contextualizado cada situação em que foi aplicado, suas temáticas e procedimentos para construção das cartas, retomamos aqui o desenvolvimento de suas regras e dinâmicas de participação ao longo dos diferentes contextos.

Partindo da ideia inicial de uma carta disparadora de questões e outras jogadas em articulação e conexão, as regras foram sutilmente alteradas a fim de estimular a discussão e agregar um caráter mais divertido e dinâmico ao jogo, no âmbito do SIIT. Para isso, foram criados dois novos elementos: a “treta” e o “textão”. Inspirados nas gírias das redes sociais e no contexto de turbulência política que até hoje estamos vivendo, estes elementos, em forma de adesivos de cores diferentes como mostra a figura 8, funcionaram como

intervenções durante as jogadas. Quando um jogador discordava de uma carta lançada ou do argumento levantado para a colocação da mesma, ele colava o adesivo “treta” sobre essa mesma carta e argumentava sua oposição. Esse recurso deixava o jogo mais dinâmico, pois, como visto na seção 1.1, a regra anterior definia uma ordem de fala que precisava ser respeitada; já nesse caso, a “treta” interferia momentaneamente nessa ordem, criando debates pontuais e explicitando os lugares de tensão. A “treta” foi amplamente usada pelos jogadores e se mostrou um recurso eficiente para incitar o debate sobre os conteúdos propostos, trazendo maior participação e amplitude nas discussões do jogo.



Figuras 6 e 7. Cartas e Jogo realizado no Centro de Artes da Maré.



Figura 8. “Textão” e “treta” sendo usado no jogo do SIIT.

Já o recurso “textão”, acabou por se tornar uma ferramenta de debate sobre a própria forma da democracia, ou seja, suas regras de centralização. O adesivo poderia ser aplicado por qualquer participante para cessar a fala de algum jogador, caso a considerasse muito extensa. Então, o grupo precisava votar se a intervenção era justa ou não. Se sim, o jogador finalizava a sua fala e o jogo continuava. Se não, o jogador poderia continuar até terminar o argumento. Durante esta realização do jogo, as regras foram constantemente tensionadas e não por acaso. O uso do “textão” não procurava censurar as falas e sim oferecer a todos os participantes a oportunidade de se expressar, o que tem faltado nos espaços e tempos da política de representação. Mesmo quando utilizada, a carta funcionava de maneira coletiva, nos mostrando também que, apesar de ser uma carta individual, para funcionar democraticamente precisava estar alinhada aos desejos do coletivo.

Apesar disso, pudemos perceber a tensão gerada pela carta “textão” a partir da diferença em seu uso nos dois grupos do SIIT em que o jogo foi proposto. Um dos grupos era formado majoritariamente por pesquisadores de mestrado e doutorado, enquanto o outro era bastante misto, tendo maior presença de professores, o que muitas vezes inibiu o uso dessa carta. Ficou claro que todos tinham em mãos a carta que possibilitava o controle democrático do tempo, mas nem todos a usaram. Ela foi invocada no jogo somente quando não havia uma grande distinção de hierarquia entre as pessoas. Ou seja, as relações de poder que se dão no cotidiano acabaram sendo reproduzidas no jogo.

A distribuição e direcionamento da fala a partir do que cada carta enunciava em relação a design, democracia e cidade - temas que nortearam o jogo - causou tensões que foram expressas por tentativas de burlar as regras. Como no caso do uso da carta “treta”, não somente para rebater uma fala, mas para tomar a palavra para si, ou de jogadores que não estavam interessados em debater o que as cartas lhes apresentavam e escreviam na própria carta outras temáticas. Podemos perceber nessas duas ações modos de burlar as regras do jogo descritas por Huizinga [12]. No primeiro caso, do que ele chama de “trapaceiro” que finge estar jogando dentro das regras para ganhar alguma vantagem e no segundo, do que ele chama de “desmancha-prazeres”, que não se sujeitam às regras do jogo de modo geral. Apesar dessas formas de burlar as regras ocorridas ao longo do jogo expressarem que as tensões em processos de tomada de decisão não passam somente pelo conteúdo do que se decide, mas também pela própria possibilidade de fala que é dada a cada um, acreditamos que o burlar as regras não é algo que precisa ser previsto e evitado, mas também faz parte da constituição comum do jogo. Afinal, se existe um coletivo que se constitui a partir do jogar e a partir das regras dadas, legitimando algumas e questionando outras, aos poucos, constituirá as suas próprias regras [20].

Ao repetirmos o recurso das etiquetas “treta” e “textão” no caso da Maré, as jogadas “treta” e “textão” provaram ser

articuladores democráticos nas dinâmicas de participação. O jogador que usava a etiqueta “textão” buscava aprovação dos demais, deixando seguir a jogada caso a maioria não apoiasse a interrupção. Essa jogada acabava dependendo mais de um acordo coletivo, mesmo que não tenha sido algo acordado previamente. A “treta” teve caráter mais individual, mas muitos jogadores compartilhavam “tretas” semelhantes ou embarcavam na “treta” de outra pessoa, evidenciando questões sensíveis ao território, produzindo aprofundamentos de argumentos e contra-argumentos por meio do diálogo lúdico do jogo. Com diversas questões democráticas emergindo, o jogo durou aproximadamente 60 minutos, deixando os participantes satisfeitos com as reflexões promovidas.

Usado como um método de intervenção e pesquisa, o que percebemos no momento em que a dinâmica do jogo se transforma é o próprio método sendo colocado em jogo. Dessa forma, os dois novos elementos - “treta e textão” - explicitam a sua maleabilidade: criados para situações específicas, extrapolam esse contexto e se tornam parte da própria dinâmica do jogo. Assim, passam a ser utilizados em diferentes circunstâncias em que o jogo foi replicado, pois se mostraram importantes para definir a possibilidade de “conversação” ligada não só a um falar e ouvir, mas à constituição de uma fala coletiva.

Apesar de ter uma base comum que dá consistência ao método, sua replicação não busca a repetição fechada das mesmas dinâmicas, ou o aprimoramento destas até a criação de um formato ideal, de modo que um passo-a-passo detalhado se torna indesejável. Nosso intuito é que essa base comum seja capaz de inspirar, a cada utilização do jogo, novas possibilidades de releituras e reelaboração para novos contextos/práticas situadas.

Em nossos experimentos, o jogo foi criado como parte do processo de codesign, e não como um fim em si mesmo. Diferente do projeto de jogos em que se antecipam possíveis movimentos desviantes, é do nosso interesse permitir que esses movimentos ocorram. Como “coisas de design” [3], o nosso objetivo é criar espaços sociomateriais que instiguem o debate de ideias entre os participantes. Nos casos expostos, o jogo provocou reflexões a partir de conexões e entrelaçamentos que emergem do diálogo não roteirizado comum a outras práticas investigativas. Possui caráter aberto e iterativo, em permanente reflexão e transformação a partir de cada contexto onde é aplicado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo como “dispositivo de conversação” permitiu que fosse explorada a complexidade do termo “dispositivo” e as relações de força que se evidenciam quando o jogo é aplicado em um contexto específico e com diferentes objetivos. As dinâmicas propostas pelo “dispositivo de conversação” ao mesmo tempo servem como processo investigativo em participação e coletividade e ajudam a compreender o que está em jogo nas práticas que se pretendem horizontais. É importante que o caráter de construção colaborativa de

conhecimento dos “dispositivos de conversação” seja sempre avaliado a partir da capacidade de participação real que promove, para que não simplifiquemos as reais disputas e “questões de interesse” que se materializam nas dinâmicas do jogo e na composição formada pelas cartas a cada rodada.

Identificamos alguns desafios a serem trabalhados pelo jogo como “dispositivo de conversação”, e temos já desenvolvido novos experimentos para lidar com essas questões que nos colocamos. Um deles tem relação com seu caráter democrático, no que se refere à escolha e elaboração do conteúdo das cartas, no sentido de equilibrar a própria formulação do jogo entre mediadores e participantes. Tendo elaborado previamente as questões e provocações colocadas à mesa, acabamos por conduzir de alguma forma as discussões. Em novas situações em que pudemos experimentar o jogo, temos deixado um espaço com cartas vazias, para que os jogadores possam escrever novas colocações. O desafio é projetar compreendendo os dissensos que se colocam implícita e/ou explicitamente em espaços de disputa. O jogo atua como uma plataforma de um espaço público agonístico - não necessariamente para resolver conflitos, mas para lidar construtivamente com desentendimentos já postos [5] [8]. Desta forma, o codesign do jogo já seria uma prática profícua para a anunciação de questões contraditórias [16] e de tomada de decisões coletivas.

A heterogeneidade dos grupos que participaram das diferentes experiências também trouxe reflexões em relação às hierarquias e relações de poder que se conformam nos processos participativos. Os marcadores “treta” e “textão”, por exemplo, foram articuladores democráticos para debate de conteúdo em dissenso, ao mesmo tempo que serviram como reguladores coletivos do jogo (na experiência do CAM) ou como ferramentas para burlar também de maneira coletiva as regras do jogo (durante o SIIT), nos fazendo refletir sobre a possibilidade de criação de novas regras. Mesmo diante da dinâmica descontraída e prevista pelas regras, houve cautela no uso dessas etiquetas em ambientes marcados por hierarquias. Por isso, é necessário ter em mente essas relações de poder e propor táticas que busquem gerar mais horizontalidade na participação [20].

Outro desafio diz respeito à limitação nas possibilidades de tangibilizar de forma efetiva o registro dos debates, de maneira a organizá-los e retornar às ideias e reflexões levantadas pelos participantes para elaborar críticas e planos de ação. Como este é um dispositivo em constante atualização e reinvenção, a ideia é seguir as pistas deixadas em cada vivência para continuarmos lançando novas experimentações capazes de corresponder às problemáticas do momento, sem que o jogo se deixe encerrar em um único formato ou modo de operar. Em experimentos mais recentes, ultrapassamos o formato de tabuleiro sobre a mesa para utilizar o espaço e os corpos de modo mais abrangente e tridimensional. Com o uso de fios pendurados, as conexões entre as cartas ganham novas possibilidades de entrelaçamentos, mas ainda assim apresentam certa dificuldade de visualização das questões colocadas.

Uma questão que também se coloca como desafio, não porque tenha surgido como um limite encontrado, mas ainda a explorar, é aquela de investigar o alcance do jogo. Ele seria adequado para situações em que os dissensos é muito acentuado? Dissensos ligados a situações políticas, territoriais, religiosas que envolvem questões profundas de cunho pessoal? Nesse sentido alguns caminhos têm sido pensados, tanto com a atuação em situações mais tensas que envolvem o debate sobre decisões urbanas e/ou que tenham muitos interesses pessoais conflitantes em jogo.

Levando em consideração esses desafios, acreditamos que seja importante seguirmos alguns parâmetros para se alcançar o nível de profundidade que desejamos nas discussões. Algumas questões a serem consideradas são: a quantidade participantes e o número de rodadas. A quantidade de participantes do jogo interfere no nível de aprofundamento das questões e possibilidade de dissensos, pois quanto menos pessoas, mais rodadas são possíveis e mais à vontade as pessoas podem se sentir na dinâmica. Consideramos que é necessário um número mínimo de aproximadamente 5 pessoas, para que haja debate e contestações; um ideal de cerca de 10 participantes e um número máximo de 15 jogadores. Já tivemos experiências com grupos maiores e as rodadas acabam por ficar muito longas, as pessoas falam menos vezes e o número de rodadas fica reduzido. Sobre esse ponto, entendemos que o ideal seria realizar 3 rodadas ao menos, considerando que: a primeira rodada cria uma relação da pessoa com o jogo e com a questão inicial colocada, na segunda os jogadores já podem fazer relações com o que foi argumentado pelos outros participantes e a partir da terceira é que chegaríamos a debates mais aprofundados. Entretanto, esse número depende muito da situação e das dinâmicas criadas entre os componentes do grupo. Por exemplo, se os participantes já se conhecem, se sentem mais à vontade para fazer intervenções (tretas) nas falas dos outros, o que acaba por gerar um ambiente rico em discussões e impede que se chegue a essa quantidade de rodadas no tempo disponível. Isso não é um problema, pois o aprofundamento das questões é alcançado. Entendemos que o máximo de rodadas deve ser definido de acordo com a vontade do grupo de seguir ou parar.

Nos diferentes contextos, o jogo se mostrou como um dispositivo de conversa, ou seja, uma ferramenta que a partir da conversação é capaz de ao mesmo tempo mapear como determinado grupo funciona e de impulsionar um processo especulativo de criação de imaginários. O jogo se mostrou também como uma potente ferramenta de codesign, revelando-se flexível e adaptável a diferentes objetivos e contextos criando espaços sociomateriais que instigam o debate, provocam tensões e reflexões, tecem relações e narrativas e fazem emergir questões controversas dos sujeitos envolvidos para serem discutidas de modo amplo e democrático em um ambiente de aprendizado coletivo, seguro e lúdico. Assim, por meio de modos menos

convencionais de design e participação, sentidos coletivos e singularidades em jogo podem produzir novas narrativas e territorialidades.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) e do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

REFERÊNCIAS

- [1] Zoy Anastassakis. 2015. Projeções, provocações e especulações entre design e antropologia no centro da cidade do Rio de Janeiro. In: Ferro, Ligia; Raposo, Otavio; Gonçalves, Renata Sá. (Orgs.). Expressões artísticas: etnografia e criatividade em espaços atlânticos. 1 ed. Rio de Janeiro: Mauad X : Faperj, p. 209-228.
- [2] Zoy Anastassakis, Barbara Szaniecki. 2016. Conversation Dispositifs: Towards a Transdisciplinary Design Anthropological Approach. In: Design Anthropological Futures. London: Bloomsbury.
- [3] Thomas Binder et al. 2011. Design Things. The MIT Press.
- [4] Thomas Binder et al. 2015. Democratic design experiments: between parliament and laboratory. CoDesign 11 (3-4), p. 152-165.
- [5] Erling Björgvinsson, Pelle Ehn, Per-Anders Hillgren. 2012. Design things and design thinking: Contemporary participatory design challenges. Design Issues 28.3, p. 101-116.
- [6] Eva Brandt. 2006. Designing Exploratory Design Games: a framework for participation in participatory design? Proceedings Participatory Design Conference.
- [7] Mariana Costard; Flavia Secioso; Bibiana Serpa; Barbara Szaniecki; Liana Ventura. 2018. Experimentos de Design para uma democracia em jogo. In: Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo: Blucher, 2019. p. 1710-1720. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/ped2018-3.2_ACO_18.
- [8] Carl DiSalvo. 2010. Design, democracy and agonistic pluralism. In Proceedings of the design research society conference. 7-9 July 2010. Montreal, Quebec.
- [9] Gilles Deleuze. 1996. Post-scriptum sobre as sociedades de controle. In: Conversações. Rio de Janeiro: Ed. 34, p. 219-226.
- [10] Michel Foucault. 2010. Sobre a história da sexualidade. In: Microfísica do poder. Rio de Janeiro: Edições Graal, p. 243-276.
- [11] Wendy Gunn; Jared Donovan (Eds.). 2012. Design and Anthropology: Anthropological studies of creativity and perception. London: Ashgate.
- [12] Johann Huizinga. 1995. Homo Ludens. 4 ed. São Paulo: Perspectiva.
- [13] Tim Ingold. 2013. Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture. Abingdon: Routledge.
- [14] Ilpo Koskinen, John Zimmerman, Thomas Binder, Johan Redstrom, Stephan Wensveen. 2011. Design things: model scenarios, prototypes. In: Design Research through practice: From the lab, field, and showroom. Elsevier.
- [15] Bruno Latour. 2005. From realpolitik to dingpolitik. In: Making things public: Atmospheres of democracy. Karlsruhe and Cambridge, MA: Centre for Art and Media Karlsruhe and MIT Press, p. 14-44.
- [16] Bruno Latour. 2014. Um Prometeu cauteloso? Alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). In: Agitprop: revista brasileira de design, São Paulo, v. 6, n. 58, jul/ago.
- [17] Rachel Charlotte Smith et al. 2016. Design Anthropological Futures.
- [18] Barbara Szaniecki, Liana Ventura, Philippe Leon Anastassakis e Talita Tibola. 2017. Mapa-Praça-Máquina: experimentos de design no espaço público. In: Arcos Design. Rio de Janeiro. v.10, n.1.
- [19] Talita Tibola. 2019. Futuros impossíveis: uma aproximação de dispositivos de conversa com a pesquisa intervenção. In: Imaginários Intempestivos: arquitetura, arte, design e educação. São Paulo: FEUSP. p. 110-161.
- [20] Talita Tibola, Pedro Biz, Barbara Szaniecki, Bibiana Serpa, Flavia Secioso, Liana Ventura e Mariana Costard. 2017. Regras, trapças e a poética comum: reflexões a partir do design coletivo de dispositivos de conversação. In: Anais 7º Simpósio Imagem e Identidade e Território. Porto Alegre.

Design em Parceria: experiências de ensino de projeto em design fundamentadas na participação e no diálogo

Renata Mattos Eyer de Araujo

PUC-Rio
Rio de Janeiro, Brasil
rmea@puc-rio.br

Carlos André Lameirão Côrtes

PUC-Rio
Rio de Janeiro, Brasil
lameiraocortes@gmail.com

Jackeline Lima Farbiarz

PUC-Rio
Rio de Janeiro, Brasil
jackeline@puc-rio.br

RESUMO

Este trabalho pretende apresentar uma prática de ensino de projeto em design que vem sendo desenvolvida, há cerca de quarenta anos, no curso de Graduação em Design, no departamento de Artes & Design da PUC-Rio. A abordagem metodológica Design em Parceria é proposta aos/as alunos/as em disciplina oferecida no primeiro semestre do curso. As etapas da disciplina, destacando os objetivos e o que se espera mobilizar no/a aluno/a em cada momento do processo são descritas neste artigo. Por meio da convivência com um/a parceiro/a escolhido/a na comunidade local, observação, participação, experimentação e diálogo, constrói-se o projeto. O design é entendido como um processo de configuração de objetos e sistemas constituídos, a partir de encontros e interações entre sujeitos, numa perspectiva de construção coletiva e interdisciplinar. Essa abordagem metodológica tem como premissa a alteridade, a escuta atenta ao outro, o diálogo e a convivência do designer com sujeitos na sociedade.

Palavras Chave

Design em Parceria; ensino-aprendizagem; interação; experimentação; convivência; diálogo.

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como objetivo apresentar uma prática de ensino de projeto proposta para alunos/as do primeiro semestre do curso de Graduação em Design da PUC-Rio, na qual a concepção e desenvolvimento dos projetos são gerados a partir da convivência dos/as alunos/as em contextos sociais e comunidades locais.

A disciplina a qual nos referimos é o primeiro contato do/a aluno/a com a atividade projetual e recebe o nome de "Projeto Básico Contexto e Conceito". O modo de projetar proposto aos/as alunos/as é baseado na convivência, na

observação e participação do/a aluno/a no contexto social em que se insere, bem como nas interações e colaborações dos grupos formados na turma entre si, com os/as alunos/as monitores, com a equipe de professores que é constituída por uma dupla de professores/as orientadores/as, somada a diversos/as professores/as de conteúdo específicos que colaboram com o desenvolvimento do processo.

A PRÁTICA PROJETUAL DESIGN EM PARCERIA: ORIGENS

Essa prática projetual participativa vem sendo nomeada como Design em Parceria e é consequência da experiência de professores/as do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio que teve início na década de 1980, quando dois professores desse departamento - Ana Maria Branco e José Luiz Mendes Ripper - inquietos com o direcionamento que as práticas de ensino de projetos tomavam até então, questionaram a atuação do design no Brasil, diante do contexto social, econômico e cultural local. Os questionamentos encontraram eco no pensamento de Victor Papanek [21] que chamava atenção para uma parcela da população discriminada pelo design e que sinalizava que não era mais aceitável o design, de qualquer produto, desvincular-se do seu contexto social, econômico, político e ecológico. Também fizeram parte das referências conceituais que fundamentaram a abordagem autores como Humberto Maturana, Felix Guattari, Paulo Freire, entre outros.

Segundo o professor Ripper [9] "A ideia de se trabalhar em sala de aula com propostas de projeto ficcionais, oriundas de insights dos professores do curso começou a ser incompatível com as expectativas advindas da função social da universidade. As propostas passaram então a requisitar a participação do estudante da PUC-Rio no contexto extramuros da universidade. O objetivo centrava-se na observação de diferentes contextos, no encontro com situações de projetos reais, passíveis de serem vivenciadas".

A PUC-Rio, universidade onde aconteciam essas experiências, é uma instituição comunitária de tradição humanística, que visa produzir e propagar o saber a partir das atividades de ensino, pesquisa e extensão, tendo por base o pluralismo e debates democráticos, objetivando, sobretudo, a reflexão, o crescimento e enriquecimento da sociedade [18]. O departamento de Artes & Design, no qual se insere o curso de Design, faz parte do Centro de Teologia e Ciên-

cias Humanas (CTCH), que valoriza o diálogo interdepartamental, incentiva práticas interdisciplinares que aproximam distintas áreas do saber e promovem a formação de redes de pesquisa [7]. Nesse contexto as inquietações e o fazer desses professores/as encontram espaço para troca e estímulo para ações conjuntas com diferentes áreas do conhecimento e realização de trabalhos junto à sociedade.

A partir do fim da década de 1980, o professor Ripper e a professora Ana Branco propunham aos/as alunos/as de projeto que saíssem do ambiente da universidade e buscassem desenvolver os projetos a partir das situações vivenciadas nos contextos sociais encontrados pelos/as alunos/as.

Na sala de aula de projeto da professora Ana Branco, a proposta ganhou corpo e as relações humanas se tornaram o ponto central na gênese do projeto. Durante essa época, era possível o/a aluno/a fazer mais de um projeto com o/a mesmo/a professor/a. Com isso, muitos/as alunos/as fizeram cinco ou seis projetos no curso de graduação com a professora Ana Branco. Como parte dos investimentos na horizontalidade das relações, a professora Ana Branco começou a dar aulas em uma sala de aula ao ar livre, com formato circular – Sala de aula entre duas jaqueiras. A configuração desse espaço de aula ampliou o fazer e as práticas desse enfoque metodológico, como observou Heliana Pacheco [20] em sua dissertação de doutorado (primeira publicada no tema e no Programa de Pós Graduação em Design da PUC-Rio).

Ana Branco [5] apresenta o trabalho realizado (a origem da abordagem metodológica Design em Parceria e a descrição do trabalho na sala de aula entre duas jaqueiras: Laboratório de Pesquisa do Aprendizado do Projeto) e aponta que:

Na metodologia proposta, os alunos saem do ambiente da Universidade para buscar grupos em atividade e então escolher com qual deles será feito o projeto. Deve ser a busca de um encontro, onde começa o exercício da intuição. Não deve ser uma seleção racional, o aluno deve buscar uma situação que esteja lhe querendo e ser capaz de perceber isso é o início do exercício da atenção e da flexibilidade.

O grupo escolhido deve estar em plena atividade e aceitar trabalho voluntário para que o aluno possa oferecer seu semestre através de encontros frequentes onde, em uma observação participativa, o aluno exercite o seu olhar de aprendiz, aprendendo a escutar, aprendendo a fazer um trabalho mantendo a curiosidade e se envolvendo com as pessoas, atividades e questões do grupo até identificar seu interesse no projeto.

A prática recorrente de estudo e aprofundamento no fazer projeto em parceria durante esses anos, que se seguiram, favoreceu o desenvolvimento dessa abordagem metodológica que vem sendo gestada, cuidada, pouco a pouco dando e recebendo forma, tomando ajustes, atualizações, tornando mais evidentes as inquietações, aspirações que a modelaram e nos impulsionam a seguir.

O modo de fazer desses/as professores/as despertava nos/as alunos/as questionamentos, que os atraíam para estas disciplinas. Assim, uma geração foi tocada pelas propostas vigentes e as reflexões que elas geravam. Algumas gerações de professores/as foram formadas, que seguiram contribuindo e trabalhando em conjunto essas questões.

Nós, os autores do presente artigo, fomos alunos/as do curso de Design da PUC-Rio e de Letras, durante os primeiros experimentos com essa abordagem metodológica no ensino do projeto nos anos de 1980/1990. Depois nos tornamos monitores, instrutores e consequentemente professores e pesquisadores dessa abordagem metodológica de trabalho, na qual a inclusão e a participação do outro no processo criativo é o eixo central da vivência.

O que nos move hoje como professores/as é a possibilidade de participar do processo em que o/a aluno/a cria, constrói sua identidade própria, legitimando a si e ao outro na convivência, através do processo criativo, enquanto vivencia as questões projetuais, na relação inclusiva com o outro, com seus pares, com o ambiente, com as turmas, professores, recursos materiais e meio-ambiente dialogicamente.

Com as vivências, veio tomando forma um jeito de fazer que já esteve presente em diferentes períodos do curso de design e hoje é apresentado para os/as alunos/as calouros, logo que entram na universidade, na disciplina Projeto Básico Contexto e Conceito.

A PRÁTICA PROJETO DESIGN EM PARCERIA: DISCIPLINA PROJETO BÁSICO CONTEXTO E CONCEITO / CURRÍCULO 2007 DE GRADUAÇÃO EM DESIGN

Estrutura

No ano de 2007 foi implementado um novo currículo (a síntese da Proposta Curricular pode ser encontrada na página da PUC-Rio [6] e a abordagem metodológica Design em Parceria foi consolidada como obrigatória para o curso de Graduação na PUC-Rio, nas quatro habilitações (Comunicação Visual, Projeto de Produto, Design de Moda, Mídia Digital) e oferecida para os/as alunos/as no primeiro semestre.

Da mesma forma que entendemos ser bastante novo para os/as alunos/as vivenciar essa imersão nessa jornada em que quase tudo parece ser mesmo desconhecido, entendemos que o momento na iniciação deles/as é extremamente oportuno, uma vez que a entrada na universidade é movida por escolha pessoal, desejo, paixão, possibilitando que se entreguem de forma muito aberta, inocente.

A direção do departamento escolheu a primeira equipe de professores/as que, a partir das diretrizes curriculares, planejou a disciplina, definiu os objetivos, montou programa, plano de aula e sistema de avaliação. Podemos dizer que era uma continuação de um caminho iniciado com aqueles professores na década de 1980, trazendo novas inquietações e desejos de experimentação.

O currículo trazia algumas novidades: o aumento de horas para a disciplina, que de 4 horas, passava para 10 horas/semanais; a possibilidade de ter dois professores dando aula juntos, considerados professores responsáveis pela disciplina, teriam carga horária de 60% do total da disciplina; a necessidade de formar uma equipe de professores para atender a diferentes conteúdos; a flexibilidade para escolha das atividades e dinâmicas de aula. Um trabalho que, embora compartilhado por alguns professores, era realizado por cada um em sua sala de aula, passa a depender de um grupo de pessoas e, com isso, da troca de informações, experiências e da atitude cooperativa e participativa por parte de todos. A convivência com o outro, proposta aos/as alunos/as, passa estar presente no dia a dia de sala de aula entre professores/as.

As turmas tinham aproximadamente vinte alunos/as cada, formando um total de oito turmas por semestre, que trabalhavam duas a duas em um mesmo espaço físico. As atividades eram integradas, cada grupo tinha um professor responsável pela pauta e cerca de seis a oito outros professores responsáveis por diferentes conteúdos. Em cada sala de aula, somavam-se dois professores responsáveis e uma equipe de aproximadamente dez professores de conteúdos específicos.

Nos conteúdos previstos no novo projeto curricular, tínhamos: Planejamento e Desenvolvimento, Metodologia Projetual, Pesquisa de Campo - visão antropológica - observação participante – observação, Representação desenho de observação, Criação e Expressão – desenho de concepção, Laboratórios de imagem, gráfica e volume, Oficina de texto e Questões Sociais. Estes foram oferecidos aos/as alunos/as em formatos de aulas expositivas, práticas, oficinas, palestras, sendo atividades individuais, em dupla e em grupos; pesquisa de campo e atividades nos laboratórios de ensino.

O currículo de 2007 está em uso até os dias de hoje e, ao longo desses 12 anos, modificações foram sendo feitas de modo a acomodar aprendizados e descobertas de um fazer continuado de uma equipe de professores. A cada semestre, são feitas reuniões de planejamento e avaliação e, com isso, experimentações são propostas para o semestre seguinte. No quadro abaixo, [Figura 1] são apresentados os conteúdos previstos pela reforma curricular e os conteúdos que estão sendo oferecidos aos/as alunos/as nos últimos três anos.

Das origens da abordagem metodológica Design em Parceria se passaram quarenta anos em constante mudança, nos quais a cada turma, novas relações foram se estabelecendo, contextos situacionais e culturais se modificando, caminhos próprios sendo percorridos. Nossa intenção aqui não está apenas na descrição da disciplina, mas nos percursos para a sua constante significação/ressignificação. Contar as experiências vividas e o que essas geraram nas pessoas é o que objetivamos aqui, isto é, compartilhar as inquietações, intenções, ações, reflexões, transformações a partir de um fazer coletivo.

DISCIPLINA PROJETO BÁSICO CONTEXTO E CONCEITO	
Conteúdos	
Curriculo de 2007	Anos de 2017 / 2018 / 2019
Planejamento e Desenvolvimento	Planejamento e Desenvolvimento
Metodologia Projetual	Metodologia Projetual
Pesquisa de campo - visão antropológica	
Observação participante	Observação participante
Representação	
Desenho de observação	Desenho de observação
Colagem	Representação Fotográfica
Criação e expressão	
Desenho de concepção	Linguagem Gráfica
Laboratórios	Oficinas
Imagem	Storyboard
Gráfica	Animação
Volume	Materiais Naturais
	Materiais flexíveis
	Papel e papel
	Low Tech
	Reaproveitamento de materiais
Oficina de texto	Oficina de texto
Questões Sociais	Convivência com o/a parceiro/a

Figura 1: Quadro com conteúdos da disciplina Projeto Básico Contexto e Conceito anos de 2007 e nos últimos três anos.

Ao longo dos anos e desse processo, um grupo significativo de pessoas já participaram da equipe de professores/as da disciplina. Essa flexibilidade e o caráter mutável são intrínsecos a essa proposta e possibilitaram experimentações que conduziram a um formato que vem sendo privilegiado nos últimos quatro anos, sem contudo, ser estático ou permanente. A equipe de professores/as atualmente está composta por quatro duplas de professores/as responsáveis por planejamento, metodologia, desenvolvimento e acompanhamento dos projetos e onze professores /as que trabalham os conteúdos de observação participante, desenho, representação fotográfica, oficinas de texto, linguagem gráfica e oficinas de storyboard, animação; materiais naturais e outras que podem variar a cada semestre, como materiais flexíveis; reaproveitamento de materiais, low tech, papel e papelão.

Esse fazer pretende não só gerar produtos, mas também, e principalmente, gerar um pensamento baseado na relação com o outro, em que o foco está no que é valorizar o outro, no que é estar no planeta, no que é fazer parte do grupo social. Pretende-se construir uma atitude cooperativa e solidária, de modo que sejam experimentadas relações de respeito, reciprocidade, humanidade, em consonância com o pensamento de Humberto Maturana [19]:

A emoção que funda o social como a emoção que constitui o domínio de ações no qual o outro é aceito como um legítimo outro na convivência é o amor. Relações humanas que não estão fundadas no amor — eu digo — não são relações sociais. Portanto, nem todas as relações humanas são sociais, tampouco o são todas as comunidades humanas, porque nem todas se fundam na operacionalidade da aceitação mútua.

Diferentes emoções especificam diferentes domínios de ações. Portanto, comunidades humanas, fundadas em outras emoções diferentes do amor, estarão constituídas em outros domínios de ações que não são o da colaboração e do compartilhamento, em coordenações de ações que não implicam a aceitação do outro como um legítimo outro na convivência, e não serão comunidades sociais.

Objetivos da disciplina

Em síntese, a abordagem metodológica de Design em Parceria tem como principais objetivos:

- Proporcionar ao/a aluno/a uma prática de desenvolvimento de projetos em design que envolva a presença do/a aluno/a e na vivência em ambiente social bem como das relações de troca de experiências com as pessoas.
- Estimular os/as alunos/as para uma atitude participativa visando a um processo de projeto em movimento contínuo, independentemente de solicitações específicas dos/as professores/as, que valorize aprendizados pessoais e atitude experimental.
- Conduzir, a partir do diálogo e das relações de troca, o processo de construção de um objeto para uso continuado pelo/a parceiro/a e o grupo no ambiente social.

Procuramos mobilizar os/as alunos/as para que possam

- Conviver, interagir e trocar experiência com outras pessoas;
- Aprender a experimentar;
- Aprender a escutar;
- Exercitar a cooperação;
- Desconstruir preconceitos;
- Pensar sobre o que faz e fazer sem pensar;
- Exercitar a curiosidade investigativa: ser capaz de gerar perguntas;
- Entender design como processo;
- Entender que o processo de construção da forma é também o processo de construção de si mesmo.

Etapas da disciplina fundamentadas na abordagem metodológica Design em Parceria

Para tanto, são percorridas algumas etapas durante o semestre, que conjugam a presença do/a aluno/a nos locais de projeto, na sala de aula e nos laboratórios de ensino, são elas: Escolha; Contextualização: convivência, observação e interação; Experimentação; Conceituação; Desenvolvimento; Observação do uso.

Na figura 2 é possível observar essas etapas distribuídas nos dias de aula ao longo do primeiro semestre do ano de 2019 e os conteúdos para cada uma das etapas:

Etapa 1: Escolha e Contextualização

Na primeira etapa do processo, é proposto ao/a aluno/a que venha a conhecer um novo grupo fora da universida-

de, buscando nesse grupo alguém que proponha atividades, que tenha objetivos, ideais em relação a esse grupo, que as atividades tenham periodicidade recorrente que permita o acompanhamento por duas vezes por semana durante o semestre, e que essa pessoa que procuram, que vamos chamar de parceiro/a, esteja aberto para receber alunos/as para uma atividade criativa experimental no campo do design.

DSG 1001 . Projeto Básico Contexto e Conceito | 2019.1



Figura 2: Representação do planejamento das etapas de projeto e conteúdos da disciplina no período 2019.1.

Escolhido da o/a parceiro/a e o local de projeto o/a aluno/a irá conviver e observar as atividades que são realizadas por esse/a parceiro/a no ambiente social singular [Figura 7].

A convivência e a observação das atividades que são realizadas pelo/a parceiro/a conduzem a identificação do contexto. Os/As alunos/as são orientados a colecionar palavras que são ditas pelo/a parceiro/a, de modo a reconhecerem o universo vocabular [Figura 8], técnica sustentada na abordagem desenvolvida por Paulo Freire [16] que defende que deve ser preservada a expressão da real linguagem de um grupo, assim como, “os seus anseios, as suas inquietações, as suas reivindicações, os seus sonhos.” A partir da identificação do universo vocabular, o/a parceiro/a escolhe uma frase-tema para o projeto, que vai nortear as próximas ações. [Figura 3]

A partir da mobilização, esperamos do/a aluno/a:

- Deslocamento de uma vivência anterior e desconstrução de preconceitos;
- Envolvimento e comprometimento com o parceiro, com o grupo social e com o projeto;
- Capacidade de identificar o contexto de projeto a partir da observação e do acompanhamento das atividades do/a parceiro/a e do grupo social;

- Capacidade de relacionar as atividades do/a parceiro/a e do grupo social com o objetivo do projeto;
- Entusiasmo e crescimento pessoal do/a aluno/a com o desenvolvimento do projeto.



Figura 3: Apresentação por alunos/as, em sala de aula na PUC-Rio, de palavras que compõem o universo vocabular de um/a parceiro/a de projeto.

Etapa2: Produção de experimentos e Experimentação

Uma vez identificada a frase-tema para o projeto, são realizadas oficinas para construção de experimentos [Figuras 4 e 5] que, num primeiro momento, são feitos com base na frase-tema e também de modo intuitivo, sem a pretensão de acertar.

Esses primeiros experimentos são levados para o local de projeto e o uso que é dado pelo/a parceiro/a, assim como os comentários que ele/a faz, são considerados para a construção de novos experimentos [Figura 9]. Com base no uso dado pelo/a parceiro/a, são feitos novos experimentos que geram informação para a produção de variações, testes, reformulações e novas experimentações.

A partir da mobilização, esperamos do/a aluno/a:

- Valorização da intuição e do processo criativo, pelo/a aluno/a, sentindo-se à vontade diante de situações desconhecidas;
- Desenvolvimento da curiosidade por materiais, modos de fazer, técnicas e processos;
- Desenvolvimento da atitude experimental, de sua capacidade de gerar variedades de experimentos em relação ao objetivo e ao conceito do projeto e de pesquisas sobre o assunto;
- Capacidade de observação e de escuta do/a parceiro/a para o desencadeamento do processo de projeto de design e desenvolvimento da forma do objeto;
- Capacidade de mudar de ideia a partir das experimentações;
- Entusiasmo e crescimento pessoal com o desenvolvimento do projeto.



Figura 4 e 5: Oficinas coletivas para construção de experimentos utilizando diferentes materiais e técnicas.

Etapa 3: Conceituação e Desenvolvimento

A etapa de construção e experimentação, a partir desse ponto, vai se estender em mais três momentos distintos.

A partir das observações do uso dos primeiros experimentos pelo/a parceiro/a, das conversas estabelecidas sobre esses usos, bem como da relação das experimentações com a frase-tema, pelo olhar e pela fala do/a parceiro/a, os/as alunos/as vão compreendendo e listando conceitos que são pertinentes ao contexto com o qual estão convivendo.

Em seguida, são desenvolvidos novos experimentos com base nesses aprendizados. Para testar essas hipóteses são criadas variações e os/as alunos/as encorajados/as a fazer novas experimentações, buscando encontrar intercessões entre as possibilidades práticas do fazer em design, os objetivos do/a parceiro/a e as dinâmicas propostas pelo/a parceiro/a em suas atividades [Figura 10].

Os/as alunos/as devem então ensaiar escrever o conceito do projeto, ou seja, um pequeno texto que descreva quais são os seus objetivos de projeto e como eles se relacionam com os objetivos do parceiro, bem como com experimentações realizadas até esta etapa.

De posse desse conceito, os/as alunos/as vão gerar e produzir novas alternativas para serem experimentadas e leva-

das para avaliação pelo/a parceiro/a, buscando alcançar os objetivos propostos.

Por fim, estando definida a situação de uso, as características básicas de forma e conceito, os/as alunos/as passam a estudar os materiais e técnicas adequados para a produção de um experimento em condições de uso continuado pelo/a parceiro/a, levando em conta acabamento, durabilidade, guarda, transporte, desuso, entre outros aspectos.

A partir da mobilização, esperamos do/a aluno/a:

- Deslocamento de uma vivência anterior e desconstrução de preconceitos;
- Envolvimento e comprometimento com o/a parceiro/a, com o grupo social e com o projeto;
- Capacidade de relacionar as atividades do parceiro e do grupo social com o objetivo do projeto;
- Entendimento e capacidade de apresentação do conceito do projeto;
- Desenvolvimento da atitude experimental, de sua capacidade de gerar variedades de experimentos em relação ao objetivo e conceito do projeto e de pesquisas sobre o assunto;
- Capacidade de observação e de escuta do parceiro para o desencadeamento do processo de projeto de design e desenvolvimento da forma do objeto;
- Valorização da intuição e do processo criativo, pelo/a aluno/a, sentindo-se à vontade diante de situações desconhecidas;
- Desenvolvimento da curiosidade por materiais, modos de fazer, técnicas e processos;
- Capacidade de mudar de ideia a partir das experimentações;
- Capacidade de aprofundamento a partir da inter-relação de atividades continuadas;
- Entusiasmo e crescimento pessoal com o desenvolvimento do projeto.

Etapas 4: Construção e Observação de Uso

Nessa etapa o/a aluno/a vai pesquisar diferentes modos de fazer para a produção do experimento final, levando em conta custos, acabamento, tempo de produção, recursos técnicos e de pessoal.

O experimento final produzido deve ser documentado em todo o seu processo de fazer, bem como nas diferentes situações de uso propostas pelo/a parceiro/a, buscando documentar situações previstas, imprevistas, depoimentos, registrando com riqueza o resultado alcançado [Figura 11].

A partir da mobilização, esperamos do/a aluno/a:

- Valorização do seu próprio fazer, cuidando da forma, técnicas, acabamento, assim como, valorização do fazer do/a parceiro/a na maneira como documenta e apresenta as situações de uso e as falas do/a parceiro/a e do grupo social.

- Cumprimento e compreensão do/a aluno/a de todas as etapas de projeto;
- Entusiasmo e crescimento pessoal com o desenvolvimento do projeto.

Registros e Apresentações

Para registro das vivências, os/as alunos/as utilizam um caderno de processo, para fazer suas anotações e desenhos do que é vivido. No final do semestre, é proposta uma Feira de Projetos [Figura 6], na qual são apresentados os processos vividos, a partir dos experimentos, pranchas com síntese das experiências e vídeos com depoimento do/a parceiro/a bem como objetos em uso pelo/a parceiro/a. É uma feira aberta para a qual são convidados os/as parceiros/as de projetos, familiares dos/as alunos/as, professores/as e alunos/as de outros períodos do curso de Design.

A partir da mobilização, esperamos do/a aluno/a:

- Capacidade de organização, de apresentação e de exposição do processo de projeto com clareza e coerência e de sua fluência na expressão oral;
- Qualidade dos registros cotidianos do processo de projeto em um caderno e de sua capacidade de organização desses registros para produção de documentação do projeto: elaboração de relatórios e de apresentação com o processo de projeto.



Figura 6: Troca de informações entre alunos/as durante uma Feira de Projetos

APRENDIZADOS NA PERSPECTIVA DOS/AS ALUNOS/AS

Ao término da disciplina, é solicitado aos/as alunos/as que compartilhem os aprendizados resultantes da experiência vivenciada nas relações com o outro, sendo esses os/as parceiros/as no ambiente social, colegas de turma, professores e técnicos nos espaços de laboratório. Estes possibilitam que os/as professores/as vejam como as etapas de projeto foram entendidas pela perspectiva dos/as alunos/as. Uma maneira de verificar como foi para o/a aluno/a a experiência de fazer projeto e alinhamento das expectativas dos/as professores/as, a partir do que foi proposto, com o que foi realizado e processado como aprendizado pelo/a aluno/a. Trazemos aqui alguns exemplos de aprendizados:

Aluno/a 1 [10]: “A experiência de Projeto se resume em “diálogo”. Durante todo o processo, aprendemos não só a expor as nossas ideias, mas também a ouvir e a entender o que o outro tinha a dizer a respeito delas. Mais do que a entrega de um experimento final, esse Projeto foi sobre cooperação e compreensão.”

Aluno/a 2 [11]: “No projeto, é fundamental saber driblar contratempos e trabalhar em equipe. Serviu para eu criar mais coragem, me jogar no design e perder a timidez para perguntar. Aprendi a ter um olhar mais sensibilizado e atencioso, a manusear e conhecer novos materiais e técnicas e que, pessoalmente, quanto mais envolvida eu estou em um grupo ou causa, o processo de criação se torna mais fácil para mim.”

Aluno/a 3 [1]: “Aprendi a me relacionar com as pessoas, observando a parceira percebi que suas aulas representam muito da sua forma de pensar. Perceber isso foi incrível. Depois disso comecei a ver identidade em cada um dos meus professores. Fazer a disciplina projeto básico me ajudou a mudar a forma como vejo o mundo. Passei a notar muitos detalhes nas escolhas das palavras das pessoas, nos gestos, nos jeitos.”

Aluno/a 4 [12]: “A oportunidade de participar deste projeto na disciplina de Projeto Básico: Contexto e Conceito foi uma experiência singular. Através dessa vivência, fui convidada a esvaziar o meu pensamento de ideias pré-concebidas e pude me abrir para ouvir e interagir com o meu parceiro.”

Aluno/a 5 [4]: “A experiência vivida ao longo do processo de Projeto Básico “Contexto e Conceito” me proporcionou diversos aprendizados, desde adições a habilidades artísticas até descobrimentos sociais. Trabalhar com crianças me parecia ser um desafio antes de poder conhecê-las melhor, mas assim que elas se mostraram tão acolhedoras e simpáticas, consegui me aproximar de seu mundo e me abrir para conhecer seus potenciais surpreendentes, tornando minha vivência no local do projeto muito mais interessante.”

A disciplina Projeto Básico Contexto e Conceito propõe aos/as alunos/as desenvolvimento de projeto em design a partir da vivência em ambiente social e das relações de troca de experiências com as pessoas. A abordagem metodológica define as etapas de projeto, conduz a escolha dos conteúdos das aulas, dinâmicas realizadas e o que se espera do/a aluno/a.

Dos depoimentos apresentados, na articulação com o que se espera do/a aluno/a, destacamos o enfoque no diálogo, na presença participativa das alunas em sala de aula e cooperação. O envolvimento com o/a parceiro/a e grupo social, favorecendo a construção de um ambiente de troca e a capacidade de relacionar os aprendizados com o objetivo do projeto. Deslocamento de uma vivência anterior e desconstrução de preconceitos, onde a capacidade de observação e escuta unida a atitude experimental em um processo criativo, possibilita a mudança da forma como vê o mundo. O entusiasmo e crescimento pessoal do/a aluno/a com o desenvolvimento do projeto se configura como consequência das relações estabelecidas.

Os depoimentos atuam como um meio constante de ressignificação e revisão da disciplina. A partir deles, são ressignificadas também as intersubjetividades de todos os participantes desse processo. Como nos ensina Guattari [13] quando fala do processo contínuo de ressingularização: “Os indivíduos devem se tornar a um só tempo solidários e cada vez mais diferentes”.

RELATOS DA EXPERIÊNCIA NA PERSPECTIVA DOS/AS PARCEIROS/AS

Chamamos a atenção para alguns depoimentos feitos pelos/as parceiros/as falando sobre os processos vividos e as relações estabelecidas. Esses relatos reforçam a importância da interação dos saberes no processo criativo, mostrando como essa abordagem metodológica fortalece e valoriza as singularidades e as criações colaborativas.

Parceiro em atividade na Creche Amora[4], no bairro do Flamengo:

“Quando a Giovanna e o haikal chegaram aqui, trouxeram alguns experimentos de brinquedos que tentei adaptar para a faixa etária com a qual trabalho. Os projetos eram interessantes mas precisavam ter maior grau de dificuldade, então eu pedi que modificassem, até chegar a esse último que eles fizeram.

O projeto final veio, mesmo assim eu dei algumas ideias, as crianças deram ideias, o que eu achei a parte mais interessante. O resultado, então do projeto, na minha visão e principalmente na das crianças, ficou maravilhoso.

Nas palavras delas: “amei”. A parte interessante desse jogo é que além de trabalhar a memória ele permite que a criança crie novos desafios.”

Parceira em atividade na escola de dança Ballet Dallal Achcar [3]:

“Achei a experiência bacana, o mais legal é esse entrelaçar de duas disciplinas diferentes nessa proposta de misturar as artes de maneira geral. No caso do nosso trabalho o que mais agregou foi trazer de forma lúdica a nomenclatura dos passos de balé. Acho que vocês trouxeram um brilho, alegria pra nossas manhãs.”

Parceiro em atividade de psicomotricidade para crianças autistas na Academia Body Tech [23]:

“Você pega o gancho de uma criança que tem o vocabulário limitado de palavras e consegue puxar dessa criança através do estímulo de cores, densidades e texturas, numa simples caminhada, você puxa palavras novas.

O mais legal é que não mudou nada no contexto da minha aula. Então, além de trabalhar a questão cognitiva, de diferenciar na imagem, o tipo de animal, de fazer o trabalho motor de flexão do joelho e quadril e colocar o objeto no lugar determinado com organização, consegue minimizar a desordem sensorial (algumas aversões que muitos autistas tem a determinados tipos de textura.) Trazendo pra essa criança o novo que é sempre muito bem vindo. Mas um novo coerente, prudente, porque coerente e prudente, porque pedi pra vocês estudarem isso antes. O legal é que nós, professores

daqui, pudemos aproveitar e tirar conclusões com base nas experimentações que os alunos trouxeram.”

Parceira em atividade na Creche Criativa, bairro da Gávea [15]:

“O tapete que as meninas fizeram nos ajuda a desenvolver a relação das crianças com o meio social, com as famílias, com a imaginação e a criatividade, porque assim eu posso construir histórias com eles a partir da imaginação deles.”

Parceira em atividade no Centro de Movimento Debora Colker, no bairro da Gávea [14]:

“Esse tempo que esse projeto aconteceu aqui dentro de sala, essa troca com a dupla, tudo que acontecia dentro do circo, o mais legal foi os professores entenderem quais eram as reais necessidades junto com as meninas, desenvolvendo algo que consegue estimular a concentração das crianças.

O item desenvolvido, no projeto que é o aro de salto leão é uma forma lúdica para desenvolver concentração e força nas crianças, ajudando para que elas entendam como acontecem as coisas no circo, essa magia que tem no circo. A frase: “força e concentração para agarrar o mundo pelo circo” diz muito sobre essa magia, o que é entender a técnica de forma lúdica.”

Parceiro em atividade na Academia de Esgrima do Rio de Janeiro [8]:

“Conversando com o Karim e com a Antônia, a primeira coisa que nós pedimos foi que eles fizessem uma aula experimental, porque para desenvolver um projeto você precisa conhecer sobre o tema que vai trabalhar. Então, a partir dessas aulas experimentais e na sequência, depois de muita observação dos dois, percebemos os elementos que poderíamos estudar. Testamos diversas ideias, algumas demos sequência e estamos usando com os iniciantes, tanto para adultos como para infantil.

O potencial é bem legal e tem muita coisa ainda que vimos que podemos desenvolver.”

Parceira no Espaço Vila 90 com instrutora de Pilates [17]:

“Estou aqui mais um ano para poder falar das minhas filhas que a PUC me empresta de seis em seis meses, que convivem comigo no meu dia a dia e que me ajudam a olhar o meu trabalho, o meu dia a dia com os olhos delas, através dos olhos delas, trazendo sempre uma idéia, uma criação.”

REPRESENTAÇÃO DAS ETAPAS DE PROJETO

Os desenhos foram extraídos de diferentes relatórios de projeto de alunos/as do curso de graduação em Design nos anos de 2017, 2018 e 2019:



Figura 7: Representação das etapas de projeto - Escolha e Con-

textualização: Exemplos de locais de projeto e convivência do/a aluno/a com parceiros/as na Creche Escola Criativa e na aula de dança no Espaço 21.



Figura 8: Representação das etapas de projeto - Escolha e Contextualização: Arrumação das palavras do universo vocabular do/a parceiro/a colecionadas durante os encontros e convivência.



Figura 9: Representação das etapas de projeto - Produção de experimentos e Experimentação: Uso de diferentes materiais e técnicas nos experimentos e observação da atividade realizada pelo/a parceiro/a.



Figura 10: Representação das etapas de projeto - Conceituação e Desenvolvimento: Estudo de formas e materiais. Identificação do conceito do projeto a partir das experimentações.



Figura 11: Representação das etapas de projeto - Construção e Observação de Uso: Projetos realizados com parceiros na Creche Espaço Educação e na academia de natação Aquatop.

CONSIDERAÇÕES

A disciplina como hoje vem sendo proposta é oferecida aos/as alunos/as de primeiro período e esse fator cria uma série de circunstâncias que fazem parte da vivência proposta. O/A aluno/a precisa ser estimulado a aprender um processo de criação prático, na qual se parte do princípio de que o resultado do projeto deve ser uma descoberta nascida no processo. Esse/a aluno/a aprende a lidar com o imprevisto, com a indefinição inerente a se trabalhar com o descon-

hecido. Isso no encontro com a disciplina se estende a um contexto ainda mais amplo, pois desconhecido para este/a aluno/a não é apenas o contexto social, em que terá de desenvolver o projeto, mas todo o novo universo acadêmico que para ele/a se apresenta; a própria instituição que passa a integrar, as inter-relações nela estabelecidas, os modos de ensino, os processos, as ferramentas, etc. Temos percebido que a experiência tem sido bastante significativa tanto para o desenvolvimento do potencial produtivo dos/as alunos/as, bem como na construção de suas identidades.

A opção de apresentar as etapas de projeto por meio de desenhos dos/as próprios/as alunos/as, participantes do processo, se deve ao fato da narrativa visual permitir que a história contada inclua o/a aluno/a, o/a parceiro/a e o grupo social, colocando a todos em relação de equidade.

Outro aspecto relevante a ser considerado é o modo como essa atividade projetual, inserida nos contextos sociais, nas diferentes comunidades em que são levadas, consegue, a partir dos diálogos estabelecidos, tornar muito mais tangível a ação do designer.

Passados cerca de 40 anos, vimos despontar pelo mundo, nos últimos tempos, uma série de metodologias participativas e colaborativas. O Design em Parceria é um processo interativo e interdisciplinar, que reconhece as diferenças e tem na diversidade um valor. Assumimos aqui os pensamentos de Paul Ricouer [22] e Mikhail Bakhtin [2], nos quais mais do que privilegiar as identidades, é preciso valorizar a reciprocidade, as intersubjetividades no ato/evento comunicativo/processo projetual. A abordagem tem em vista gerar aprendizados circunscritos no favorecimento de atos fortalecidos nas intersubjetividades

Neste percurso o design é entendido como um processo de configuração de objetos e sistemas constituído, a partir de encontros e interações entre sujeitos, numa perspectiva de construção coletiva e interdisciplinar. Em suma, nossa intenção é demonstrar que essa abordagem metodológica tem como premissa a alteridade, a escuta atenta ao outro, o diálogo e a convivência do designer com sujeitos na sociedade. Com isso, desejamos criar caminhos possíveis para desenhar nas comunidades locais a riqueza da diversidade humana em um mundo em paz.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro por meio de Bolsa VRAC-Vice Reitoria para Assuntos Acadêmicos.

REFERÊNCIAS

- [1] AIRES, Marina. Relatório de Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 2017.
- [2] BAKHTIN, Mikhail. Para uma filosofia do ato responsável. São Paulo: Pedro e João Editores, 2017.
- [3] BATISTA, Bryan e LUZ, Miguel Ângelo. Relatório de Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 2019.
- [4] BILOTTA, Giovanna e MORAGAS, Hakykl. Relatório de Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 2018.
- [5] BRANCO, Ana Maria. Disponível em<<http://anabranco.usuarios.rdc.puc-rio.br/>>. Acessado em: 30 de agosto de 2019.
- [6] CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN. Disponível em<<http://www.puc-Rio.br/ensinopesq/ccg/design.html>>. Acessado em: 28 de agosto de 2019.
- [7] DECANATO DO CTCH: CENTRO DE TEOLOGIA E CIÊNCIAS HUMANAS. Disponível em<<http://www.ctch.puc-rio.br/>>. Acessado em: 02 de agosto de 2019.
- [8] ELWASIA, Karim S. e MOURA, Antônia Viveiros de. Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 2018.
- [9] FARBIARZ, Jackeline L. e RIPPER, José Luiz.M. Instantâneos de interação: encontro de memórias sobre Design, meio ambiente e sociedade. Rio de Janeiro: PUC-Rio (Obra única) 2014.
- [10] FREIRE, Clarice e PINHEIRO, Luciana. Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 2019.
- [11] FREIRE, Paulo. A importância do ato de ler em três artigos que se completam. São Paulo: Cortez Editora, 1989 (Coleção Polêmicas do Nosso Tempo, 4).
- [12] GLEICH, Sandra. Relatório de Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 2018.
- [13] GUATTARI, Felix. As três Ecologias. Tradução de Maria Cristina F. Bittencourt. Campinas: Papirus, 1990.
- [14] JARA, Julia e CARVALHO, Thainá Relatório de Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 2018.
- [15] KOHN, Bruna Monteiro e AGUIRRE, Carolina Mendes. Relatório de Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 2018.
- [16] LEWENKOPF, Maria Clara A. e XAVIER, Emília. Relatório de Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 2018.
- [17] MAGNO, Ana Beatriz e RANGEL, Bruna. Relatório de Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 2018.

- [18] MARCO REFERENCIAL DA PUC-RIO. Disponível em: <<http://www.puc-rio.br/sobrepuc/historia/#>>. Acessado em: 02 de setembro de 2019.
- [19] MATURANA, Humberto. Emoções e Linguagem na Educação e na Política. Tradução de José Fernando Campos Forte. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.
- [20] PACHECO, Heliana S. O Design e o Aprendizado – Barraca: Quando o Design Social deságua no Desenho Coletivo. Dissertação de Mestrado. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 1996.
- [21] PAPANECK, Victor. Design for the Real World. Chicago: Academy Chicago Publishers, 1985.
- [22] RICOEUR, Paul. Percurso do reconhecimento. Tradução Nicolas Nyimi. Campanário. São Paulo: Edições Loyola, 2006.
- [23] SARTORI, Luana e FRANCO, Sofia. Relatório de Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 2019.

Design Anthropology como práticas colaborativas: correspondências entre artesãs, designers e sementes no Maracanã-São Luís - MA

Tayomara Santos

Universidade Federal do Maranhão - UFMA
São Luís – MA, Brasil
tayomara.ssantos@gmail.com

Raquel Gomes Noronha

Universidade Federal do Maranhão - UFMA
São Luís – MA, Brasil
raquel.noronha@ufma.br

RESUMO

A base do conhecimento se encontra no fazer, especificamente no fazer coletivo, o que favorece e pode estabelecer relações de correspondência a partir de sua produção em diferentes âmbitos disciplinares. Neste sentido, o presente artigo analisa aspectos da produção artesanal com o uso de sementes ornamentais por grupos produtivos do Maracanã por meio das práticas de correspondência, aludida pelo antropólogo britânico Tim Ingold, como forma atencional de estar no mundo. Tais práticas, situadas no âmbito de Design Anthropology (DA), ajudam a pensar a colaboração e a intersubjetividade entre artesãs e designers, a partir do uso de materiais e do ambiente no qual estão inseridos em ações coprojetais no campo, com ênfase na sustentabilidade.

Palavras Chave

Design Anthropology; Correspondências, Design Participativo; Sementes; Sustentabilidade.

I INTRODUÇÃO

O trabalho colaborativo vem sendo adotado como prática, no mundo contemporâneo, em diferentes âmbitos sociais no intuito de encorajar a busca por soluções para os problemas que a sociedade enfrenta. Pelle Ehn [11] nos coloca que além da inovação social, o design participativo também nos prepara ativamente para um possível colapso societário, na medida em que fatores como degradação ambiental, desigualdade, concentração do poder político e sistemas tecnológicos tornam-se cada vez mais complexos e conflitantes com o passar dos anos.

Neste sentido, práticas colaborativas em design – code-sign – buscam formas democráticas de proporcionar qualidade à vida das pessoas em diferentes contextos sociais, principalmente na resolução de problemas relacionados às dimensões da sustentabilidade em suas atividades cotidianas, de forma que as visões de mundo dos afetados pela

situação sejam contempladas, mesmo que isso consista na construção de um espaço de diferenças.

O trabalho em uma comunidade de artesãs em um bairro da região metropolitana de São Luís, capital do estado do Maranhão, Brasil, estabeleceu-se como plataforma para este experimento social pautado práticas colaborativas, que contribuem para a melhoria na vida dessas pessoas em seus espaços cotidianos (território, trabalho, educação etc), considerando os fatores sociais, econômicos, ambientais e culturais.

Uma ação como esta requer abertura e entrega das designers, já que esse processo implica lidar com áreas de conhecimento diversas, diferentes discursos e modos de entender o mundo. Tais posicionamentos podem contribuir para ações colaborativas e participativas. Logo, designers que se lançam nesse desafio devem criar táticas que, conforme as reflexões de Carl DiSalvo [9], possibilitem diluir as relações de poder nesse processo intersubjetivo. Para o autor, essas táticas podem ser projetivas, como possibilidades de prospecção do futuro por meio da construção coletiva de cenários. Para tanto, é essencial considerar as histórias, os discursos e as técnicas nos modos de produção dos interlocutores no campo como forma de dinamizar o conhecimento em prol do bem coletivo [9].

É preciso seguir uma ruptura epistemológica dentro do que se entende como método, pois o campo é intersubjetivo e mostra quais os caminhos a percorrer diante das demandas e necessidades apresentadas [29]. Assim, esta pesquisa justifica-se pela possibilidade de contribuir para as discussões sobre design participativo por meio de design anthropology, que possibilita o processo autoreflexivo sobre os diversos papéis desempenhados pelas designers em campo, assim como sobre o fazer colaborativo e as trocas entre seres, ambiente e materiais – implicando em uma abordagem intersubjetiva para a sustentabilidade.

No que tange as ações do trabalho projetual colaborativo, buscamos associações de conhecimentos no campo da antropologia, para identificarmos modos de pensar a produção de sentido e a criação de soluções compartilhadas. Essa premissa nos guiou para a produção do processo colaborativo aqui apresentado, como uma prática de correspondência com mulheres do povoado do Maracanã e sementes disponíveis naquele ambiente.

Pela correspondência, entendemos o verdadeiro sentido de trabalhar a observação participante e a produção cole-

19 FESTIVAL
INTERNACIONAL
DE LA IMAGEN

Participatory Design Conference
PDC2020

(CC BY-NC 4.0) PDC 2020, June 15 -19, 2020, Manizales, COL. Vol 3

tiva de ‘coisas’, para que saíamos de um discurso sobre a materialidade e que possamos, assim, trazer os materiais e o ambiente de volta à vida, desencerrando-os de ciclos de consumo e proporcionando que outros valores emergjam dessas práticas, como propõe Ingold [24].

O bairro Maracanã está localizado em uma área de proteção ambiental (APA) e possui uma riqueza natural incontestável, em especial a sua flora diversificada que apresenta diferentes biomas como “matas de galeria margeadas por juçaraís e buritizaís, parte alagada; espécies amazônicas como babaçuais, cupuaçu e abricó localizadas em sítios; e espécies normalmente vistas no cerrado como ipê-amarelo, pau-marfim e bacuri.” [13].



Figura 1. Localização geográfica da Área de Proteção Ambiental do Maracanã. Fonte: Das autoras, (2019).

As atividades artesanais do Maracanã acontecem a partir do uso de recursos naturais como troncos de palmeiras caídas pela ação do tempo, fibras e sementes de algumas espécies nativas como juçara (*euterpe oleacea* mart.), babaçu (*attalea speciosa*) e buriti (*maurita flexuosa*), disponíveis no entorno da APA, onde as mulheres dessa comunidade desenvolvem uma série de peças artesanais, como ornamentos para mesas, bolsas e biojoias.

Contudo, ao longo de nossas incursões iniciais no campo, identificamos que alguns modos de fazer, principalmente o processo de coleta e beneficiamento dessas sementes, poderiam influenciar negativamente os produtos dessas artesãs, principalmente no que tange considerar as dimensões da sustentabilidade e, em especial, a ambiental, como excessos na extração de sementes, uso de inseticidas para imunização e tintas da indústria têxtil para tingimento, dificuldades na triagem e armazenamento, além de outros fatores.

De Sampaio et al. [8] orientam que cabe aos designers o papel de idealizar produtos e serviços que utilizem os recursos de modos mais eficientes. Além disso, novos sistemas de serviços que inspirem mudanças no comportamento das pessoas quanto ao consumo e atendam necessidades com menos impactos.

Desse modo, caracterizamos a colaboração no processamento das sementes ornamentais, realizado pelas designers e artesãs do Maracanã, como um processo de correspondência, no qual, por meio da produção coletiva de biojoias e o aprendizado compartilhado desse fazer – a partir de conhecimentos tácitos e especializados – produziu momentos de

trocas de experiências sobre diversas maneiras de se trabalhar com o material; o que tais materiais simbolizam na vida de cada um e o mais importante, como este conhecimento narrativo, categoria acionada por Ingold [23] para designar um conhecimento que se constitui a partir da experiência vivenciada, e não a partir de abstrações, constituiu-se como uma prática colaborativa, a partir da construção do plano comum [29]: a construção de “coisas” como espaço da emergência da diferença.

As práticas de correspondência podem ser entendidas como um processo de design participativo já que, conforme Elizabeth Sanders e Pieter Stappers, tais processos se caracterizam por pessoas projetando juntas, participando direta e ativamente de todas as partes no processo de desenvolvimento do design [31]. Para além desta definição, consideramos uma abordagem mais complexa, que transcende o campo do projetar e do design para a própria vida: pessoas que fazem coisas juntas, para solucionar questões cotidianas, e que a partir deste compartilhamento, constroem conhecimentos narrativos.

Para que pudéssemos compreender o trabalho em torno das sementes usadas na produção do artesanato, realizado pelo grupo de artesãs, propomos como abordagem o design anthropology (DA), por se caracterizar pela interdisciplinaridade, o que traz possibilidades de potencializar os conhecimentos do design e da antropologia, constituindo-se em ações, as quais, para o antropólogo Tim Ingold [20], surgem do modo atencional de se estar no mundo, considerando as relações entre os seres e o ambiente.

Dessa forma, nossa abordagem, por meio das práticas de correspondência, que definiremos com profundidade mais adiante, justifica-se por permitir que os envolvidos no processo – designers, artesãs e sementes – possam ao longo da ação de aprimoramento do artesanato de biojoias, construam ativamente novas experiências de vida e saberes.

Ao assumirmos a correspondência como meio de se produzir uma prática participativa, assumimos a subjetividade das pessoas, dos materiais, dos aspectos imateriais e do próprio ambiente, já que, por exemplo, lidamos com fungos e processos de imunização de sementes. Dessa forma, conforme reflete Ingold, estamos diante de um processo dialógico que envolve o acompanhamento dos fluxos dos materiais.

Na visão do autor, os materiais tendem ao caos [24] e, em nossa abordagem, ele é necessário para que as cosmovisões de todos os envolvidos sejam contempladas, que haja uma prática especulativa em torno de como podemos conter tais materiais e, ao mesmo tempo, que eles possam fluir e contar suas histórias.

DESIGN ANTHROPOLOGY: CAMINHO PARA A CORRESPONDÊNCIA

A partir da década de 70, os diálogos entre o design e a antropologia vêm se constituindo de inúmeras formas: inicialmente, para embasar estudos antropométricos na ergonomia [32] e depois, direcionando-se para a reflexão sobre a

própria prática do design, indicando uma virada humanística, em detrimento do paradigma funcionalista pregado pelo modelo cartesiano.

Nesse percurso, designers e antropólogos assumiram o papel de pesquisadores na produção de bens em que o foco eram as necessidades do usuário em meio a sua experiência com determinado artefato (user experience - UX), e esse usuário era observado etnograficamente, para ter suas ações, formas de ver e pensar sobre o objeto em questão. Os dados obtidos dessas observações eram mapeadas e analisadas.

Mais recentemente, o design e a antropologia aliam-se de forma a produzirem uma terceira via de conhecimento, na qual nem o design se vale de aspectos metodológicos da antropologia (Da) – fórmula desgastada ao longo das três últimas décadas, nas quais para se projetar, valia-se das práticas etnográficas advindas da teoria antropológica – e nem uma antropologia do design (dA), na qual a antropologia se vale do design como objeto de estudo e sobre as questões relacionadas à cultura material [29], mas um campo com seus próprios aportes metodológicos.

A crítica à prática etnográfica é realizada por Ingold [22], no que tange especialmente o processo de descrição em que a etnografia é encerrada, especialmente em relação à temporalidade. A etnografia acontece em um tempo e espaço específicos, no qual acontece o chamado “encontro etnográfico” e, posteriormente, já fora da relação estabelecida, o resultado da antropologia é um texto. Gatt e Ingold [15] argumentam que o design seria o meio pelo qual o resultado da antropologia poderia ser potencializado, saindo da descrição e indo para a ação.

Assim, a antropologia e o design potencializam-se mutuamente e juntos, caracterizam-se pela possibilidade de imaginação de futuros, incluindo as diferenças de opiniões, pontos de vista e visões de mundo – o que caracteriza a capacidade participativa do DA.

Conforme Gunn et al. [16], o DA tem amadurecido como uma subdisciplina, desenvolvendo seus próprios conceitos, métodos, práticas de pesquisa e profissionais, seu próprio repertório que congrega a produção de conhecimento.

Joachim Halse [18] dialoga, afirmando que o DA permite pensar o design de forma democrática, em um exercício que permite extrapolar possíveis futuros, tanto para designers quanto para os detentores de conhecimentos tácitos, neste contexto, as artesãs.

O autor ainda ressalta que essa relação forma novos cenários criativos desafiadores e possibilita explorar imaginações particulares em que todos os que participam são protagonistas, aludindo à sua própria herança epistemológica, advinda das reflexões do design participativo escandinavo que, na década de 1970, embasou as discussões, nos sindicatos, sobre a chegada das máquinas e a consequente substituição do trabalho humano.

As discussões de Halse [18], Ehn [11], Thomas Binder [4], Eva Brandt [5] são fundamentais para entendermos a

construção democrática dos países escandinavos e, neste contexto, a construção de metodologias projetuais de design que visam a este fim: a dissolução de hierarquias do processo projetual.

A partir de uma perspectiva de aprendizado, a estratégia de design participativo praticado era uma fusão de ‘produção de conhecimento local’ e ‘pedagogia do oprimido’ inspirados no campo emergente da pesquisa-ação nos trabalhos de ancoragem de Kurt Lewin [26] e Paulo Freire [14], respectivamente, uma crítica à pesquisa tradicional e purista de ‘torres de marfim’, expressão que designa uma desvinculação deliberada do mundo cotidiano.

Gatt e Ingold [15] propõem reflexões e mudanças acerca das práticas antropológicas através da aproximação de disciplinas do fazer como a arte, a arquitetura e o design. Propõem uma antropologia por meio do design, ou seja, o conhecimento parte do contexto, em um processo de movimento e improvisação.

Essa abordagem dialoga com o que apresentam Gunn, Otto e Smith [16] sobre os desafios acerca do desenvolvimento de material metodológico como ferramentas e práticas para a criação colaborativa com equipes multidisciplinares, e métodos que auxiliem o design na prática projetual. Nessa obra, o DA é tratado pelos autores como campo acadêmico resultante da combinação de metodologias do design e da antropologia, com base em reflexões lançadas por antropólogos como Tim Ingold, Paul Rabinow e George Marcus.

O percurso da antropologia pós-moderna, a partir da década de 1980, foi trazer os dilemas da etnografia, do relativismo cultural, da simetria nos processos de análise, da diversidade cultural. E todo esse esforço empreendido culmina na crítica da própria etnografia, à qual Ingold [22] dedica-se, convocando que a antropologia seja mais engajada e ativa nos contextos em que se dão as pesquisas.

A correspondência como forma atencional de estar no mundo

“Dias antes do teclado cortar todos os vestígios de escrita da mão, e antes que o e-mail os levantasse da página, as pessoas costumavam enviar cartas manuscritas umas para as outras. Nelas, contavam sobre seus assuntos, como estavam se saindo. Ao mesmo tempo, respondendo a lembranças e sentimentos expressos em cartas recebidas mais recentemente, para uma troca de cartas tão extensa, era costumeiro usar a palavra correspondência” [25, p.104].

Na citação acima, o autor argumenta que durante a escrita de cartas destacam-se dois aspectos centrais: o primeiro, que é um movimento em tempo real (a ação de escrever); e o segundo, que esse movimento é senciante (envolver os sentidos na ação de escrever). Além desses aspectos, Ingold [25] descreve dois pontos de reflexão que nos ajudam a compreender o conceito de correspondência.

No primeiro ponto, o autor relata que escrever cartas denota tempo, assim como esperar e lê-las quando chegam, ou seja, uma correspondência é como um revezamento, no qual cada participante se reveza para pegar o bastão e levá-lo para frente, enquanto outros permanecem temporariamente inativos, aguardando por sua vez. Durante a espera, a correspondência pode se perder e não há como saber ‘se’ ou ‘quando’ ela pode ser reativada. Dessa maneira, as cartas podem ir e voltar, pois não tem ponto de partida ou ponto final, apenas seguem.

No segundo ponto, Ingold ressalta que as linhas escritas são linhas de sentimento, de sciência (capacidade dos seres de sentir sensações e sentimentos de forma consciente), evidenciadas não somente na escolha das palavras, mas nos gestos manuais da escrita e seus traços na página. Para o autor, ler uma carta não é apenas ler sobre quem a enviou, mas ler como quem a enviou. A sensação é de que o escritor estivesse falando da página e o leitor estivesse ouvindo.



Figura 2. Tangibilizando a correspondência. Fonte: Das autoras, (2020).

A partir deste exemplo, a correspondência é entendida como uma forma de nos colocar diante do que o mundo nos oferece e de como as pessoas se posicionam diante do que recebem nas relações com o outro, o que Ingold chamou de “response-ability” para reportar-se ao ato de dar atenção e dar responsabilidade ao responder (ser responsivo ao outro) e isto consolida o trabalho colaborativo em práticas de correspondência.

Em termos metodológicos, a correspondência pode ser entendida como um experimento. Não aquele realizado em ambiente como um ‘laboratório’ cujo pesquisador tem controle total sobre as variáveis e todo o processo é conduzido por ele, mas um experimento realizado em ‘situação real’, neste caso, um processo de experimentação social [18], entre pesquisador e demais atores sociais envolvidos, considerados copesquisadores. Nesse caso, não há um controle absoluto do pesquisador sobre as variáveis, pois são projetos conduzidos no campo.

Conforme Binder et al [3], as filosofias pós-cartesianas orientam os designers a terem uma abordagem de mundo com mais sensibilidade, na qual seu posicionamento se dirija mais para um entendimento das coisas necessariamente do que para uma “imposição teórica” sobre o mundo à sua volta. Essa sensibilidade do designer pode ser trabalhada a partir da abertura de seu campo para um movimento contínuo

na sua prática e na conceituação teórica.

Desse modo, as designers, abordando-se pela ótica transdisciplinar, deve estabelecer uma relação entre o conhecimento sistematizado e as demandas da vida real, movimentando conjuntamente teoria e prática, desvencilhando-se do pretensão papel de detentor de conhecimentos [6].

A base deste experimento em campo são relações de trocas entre conhecimento empírico, fruto das experiências de vida dos seres, do ambiente, das coisas e do conhecimento acadêmico das pesquisadoras, neste caso, sobre aspectos que envolvam a sustentabilidade em cada uma das suas dimensões, dos saberes locais, da valorização do patrimônio territorial, entre outros fatores, pois esta é a natureza da correspondência e da nossa atuação especificamente. No entanto, é preciso respeitar o tempo que tais práticas demandam para que essas relações se constituam e a prática flua, na relação temporal que se estabelece.

Este caminho para pesquisa, nos remete ao que Gatt e Ingold [15] consideram formas de pensar a antropologia para além da descrição e da análise de contextos, propondo o que Nigel Cross denominou de ‘designerly’ em *Designerly Ways of Knowing: Design Discipline versus Design Science* [7], que se trata de um conceito aberto de design que cria espaço que permite a dinâmica da improvisação na vida cotidiana (um “modo design” de se fazer as coisas), uma dinâmica experimental e especulativa, na qual a porta de acesso para o processo de criação através da combinação entre design e antropologia está no conceito de correspondência que, por sua vez, surge nas trocas mútuas com o outro.

Gatt e Ingold [15] reforçam que corresponder ao mundo não é descrevê-lo ou representá-lo, mas responder a ele em colaboração. Desta maneira, pode-se entender que, enquanto a antropologia, por meio da etnografia, é uma prática descritiva, a antropologia, por meio do design, é uma prática de correspondência, logo, a segunda relação não se limitar à previsão das coisas, como fazem os designers educados tradicionalmente [2], a valerem-se de métodos controlados.

Nessa perspectiva, a abordagem criativa do design não está nas soluções prefixadas, mas na capacidade dos habitantes do mundo de responder às circunstâncias, o que aqui reportamos como fluxos da vida. Conforme Anastassakis e Szaniecki [2], a correspondência está relacionada à ideia de ‘previsão’, mas não no sentido de projetar no presente, mas um processo de imaginar alternativas no meio de construção conjunta de imaginação social. Uma abordagem mais especulativa do que prescritiva.

MARACANÃ: SEMENTES EM CORRESPONDÊNCIA

Visando fundamentar e a tornar práticas as reflexões acerca da correspondência no trabalho cocriativo, são apresentadas iniciativas conduzidas pelo Núcleo de pesquisa em Inovação, Design e Antropologia – NIDA/UFMA, junto ao grupo de artesãs ‘Fruta Rara’, do bairro Maracanã, entre 2017 e 2019, com enfoque em técnicas e ferramentas desenvolvidas como experimento social.



Figura 3. Biojoia elaborada por artesãs da comunidade do Maracanã. Fonte: Das autoras, (2018).

A comunidade do Maracanã está situada em uma Área de Proteção Ambiental que leva o seu nome, a APA do Maracanã – localizada a Sudoeste do Maranhão – Brasil, especificamente na zona rural, a 26 km da capital São Luís. Criada por meio do Decreto 12.103 de 01 de dezembro de 1991, com área aproximada a 1831ha.

Tal decreto foi movido pela preocupação em proteger e conservar as espécies naturais da região, principalmente os juçarais (palmeira da juçara, como é chamado o açaí no Maranhão), da ação do Distrito Industrial, da ocupação desordenada e extração mineral de areia e laterita (material com grande concentração de hidróxidos de ferro e alumínio) [13].

A comunidade é considerada símbolo de tradição popular, de manifestações folclóricas e de identidade cultural, tendo como representações máximas o grupo de Bumba-meu-boi do Maracanã (grupo folclórico tradicional do Maranhão) e a tradicional Festa da Juçara (celebra a colheita do fruto da juçara no mês de outubro).

O trabalho colaborativo com sementes

Devido a sua posição geográfica, parte de sua vegetação é formada por floresta amazônica, logo, é comum encontrar no Maracanã diversas espécies arbóreas fornecedoras de sementes que são usadas para várias atividades como produção de remédios fitoterápicos, cosméticos, adubo, assim como para a produção do artesanato, neste contexto, na produção de biojoias (acessórios de moda produzidos a partir de matéria-prima natural).



Figura 4. Sementes identificadas na APA do Maracanã usadas na produção artesanal das biojoias. Fonte: Das autoras, (2019)

Por meio das práticas de correspondência, é possível identificar as características do artesanato com sementes em cada etapa produtiva desde a coleta; suas limitações; informações sobre o território e seus nativos, num processo de codesign.

O termo correspondência denomina um processo que “envolve a criatividade de designers e de pessoas não treinadas em design, como as artesãs, trabalhando juntos” [31]. Nesse processo, destaca-se a participação de várias pessoas nas decisões-chave dos processos de design. Desse modo, a cocriação pode ser entendida como uma forma de progredir através de um problema ou cenário e é usada, por exemplo, para promover mudanças de comportamento.

Considerando essas premissas, após reconhecimento do ambiente da pesquisa (não em sua totalidade, mas um recorte dele) e das habilidades manuais das mulheres com o trabalho artesanal, observando e acompanhando sua rotina, pudemos desenhar a cadeia produtiva do artesanato com sementes ornamentais a partir de alguns exemplares, enfatizando desde o momento da coleta da semente em sítios e brejos até o momento de exposição e venda dos artefatos resultantes, todas as incursões realizadas com as artesãs.

As sementes ornamentais antes de se tornarem peças artesanais como biojoias precisam ser submetidas a um tratamento/processo para adquirir resistência, cor e aparência ideal ao fim proposto. Desse modo, o processo de beneficiamento se apresenta em onze subetapas: coleta, lavagem, secagem, lixamento, seleção, furação, imunização, tingimento natural, polimento, banho com óleos naturais para a conservação e brilho e, por último, a armazenagem.

Os processos de tingimento natural e banho com óleos naturais, que conferem brilho e imunizam as sementes, foram propostos pelas designers como forma de torná-los mais sustentáveis e menos danosos ao meio ambiente, substituindo assim as tintas têxteis e os inseticidas.

Os materiais tintóricos naturais como extrato de aroeira (*Schinus terebinthifolia*), cúrcuma (*Curcuma longa*), urucum (*Bixa orellana*), salsa (*Petroselinum crispum* Nym) polpa de juçara (*Euterpe oleracea* mart.) e murici do mato (*Byrsonima crassifolia* (L.) Rich) foram sugeridos pelas próprias artesãs. Alguns desses materiais são cultivados por elas nos próprios quintais e outros encontram-se disponíveis no território.

É importante ressaltar que nem todas as espécies de sementes precisam passar por todo o processo como, por exemplo, as etapas de lixamento e tingimento, pois tais espécies já conferem em sua estrutura, textura e cores ideais. Mas isso é definido como parte do processo criativo.

Para dialogarmos sobre a qualidade das peças durante a sua elaboração, foram promovidas oficinas de criatividade mediadas pelas designers, e isso possibilitou entendermos de perto os processos criativos destas artesãs, suas fontes de inspiração para que pudessemos colaborar, mas a partir do referencial das próprias artesãs.

Em outro momento, tratamos da seleção mais detalhada dos materiais e das técnicas de acabamento a serem empre-

gadas, além da definição das medidas de cada modelo, as informações são todas catalogadas pelas artesãs, como um inventário. Este processo não era realizado anteriormente pelas artesãs, o que gerava desperdício de materiais e resíduos.

Ao fim dessa etapa, inicia-se a produção das peças que, quando prontas, são devidamente embaladas, etiquetadas, e seguem para pontos de exposição e venda, em eventos dentro da própria comunidade como na tradicional Festa da Juçara, para qual a produção é intensificada.

As adequações ao modo de produção das bijoias mostradas anteriormente só foram possíveis devido à abertura dada pelas artesãs e ao desprendimento das designers de uma postura mais técnica, assumindo uma postura mais humanizada para compreender o contexto em torno deste saber-fazer.

Noronha [28] argumenta que deve haver um deslocamento do designer, do centro para o meio, ou seja, os designers devem apresentar uma postura de tradutores e mediadores efetivos e não reprodutores de linguagem, apresentando-se como parte do processo, colocando-se no mesmo patamar do artesão e não acima dele. Spinuzzi [33] dialoga, afirmando que se trata de uma forma de entender o conhecimento do outro fazendo suas atividades cotidianas e como essas atividades podem ser moldadas de maneira proativa, desse modo, identificando necessidades, momento de atuação do design, nesse contexto, na atividade artesanal.



Figura 5. Artesãs do Maracanã em ações colaborativas com designers da UFMA, na atividade artesanal com sementes ornamentais. Fonte: Das autoras, (2018).

Canais de interlocução para promover a correspondência em campo

Pesquisadora: O que vocês pensam quando olham para estas sementes?

Artesã 1: Eu sempre penso nas mulheres usando essas sementes como joias.

Artesã 2: Olho para elas e tenho ideias [...]. Acabei de ter uma ideia! Eu dava um nó, trazia uma semente, outro nó, e outra e dava um arremate [...].

Artesã 3: Eu penso num colar de acordo com o estilo da pessoa.

Designers atuam como mediadores e facilitadores ao criarem um ambiente propício ao diálogo, com a finalidade de estimular a imaginação e explorar alternativas. O intuito de estabelecer o diálogo entre os atores sociais nas atividades projetuais que envolvam experimento, improviso e participação, algumas técnicas, ferramentas e artefatos do design se tornam cruciais.

Autores como Halse et al. [19], Gunn e Donovan [17] discutem o papel dos protótipos nos processos de design que, em sua concepção, deixam de ser meros projetos para serem futuros produtos e passam a ser considerados defensores da participação do usuário no processo de imaginação de cenários futuros.

Gunn e Donovan [17] discorrem sobre ampliação daquilo que se entende por protótipos, realocando-os do final do processo de design (como resultado, solução) para o meio do projeto de design (como percurso, caminho) para se chegar a um objetivo comum. Os autores afirmam que, ao contrário dos protótipos entendidos como soluções de design, esses artefatos estabelecem relações entre práticas passadas e presentes, que acionam reflexões sobre as necessidades latentes ou alternativas emergentes no espaço investigado.

Neste cenário, buscando meios de estabelecer um diálogo profícuo entre os interlocutores durante a atividade projetual do design, faz-se necessário lançar-se mão de alguns recursos como ‘dispositivos de conversação’ [12]; [2].

Na visão de Michel Foucault [12], o dispositivo consiste no conjunto de estratégias das relações das forças que apoiam certos tipos de conhecimento, mas aberto a mudanças quanto à posição em um conjunto heterogêneo de discursos, organizações e decisões. No entanto, Foucault alerta que este dispositivo tem uma função estratégica dominante que pode implicar alguma manipulação de relações de poder.

A conversação é vista de modo diferente da comunicação, pois esta é baseada em outras concepções da sociedade. A comunicação foi e ainda é concebida pelas ciências sociais e humanas, particularmente pela sociologia e pela história, com seus grandes temas – sociedade, estado, classe trabalhadora e capital [35]. Através da conversação, a sociedade se forma e se transforma em todas as suas esferas.

Sustentadas por essa premissa, Anastassakis e Szaniecki [2], acerca da requalificação conceitual, que leva a repensar protocolos, trouxe à discussão o que Mogensen chamou de ‘provótipos’ ou ‘projetação de coisas’ [3] como materiais envolvidos em meio a práticas de design colaborativo. Ou seja, podem ser entendidos como artefatos construídos coletivamente que provocam e estimulam discussões durante o processo. Para esta pesquisa recorreremos ao desenvolvimento de bijoias como provótipos cujo processo de confecção propiciou as correspondências entre artesãs e designers.

Binder [4] e seus colaboradores propõem falar sobre a atuação de design de forma reflexiva, a partir da desconstrução de um profissional individualista e do objeto. Para os autores, as ‘coisas’ de design podem abrir espaço para

conversas entre as pessoas durante sua própria produção e circulação. Isso contribui e restaura de forma propositiva as relações sociais entre os que atuam em processos de design participativo. Neste contexto, os designers passam a ser apanhadores de sonhos e facilitadores de improvisação [20] em vez de meros fornecedores de soluções, uma herança cartesiana.

Dessa forma, os artefatos de design criam a possibilidade de aproximar o domínio dos usuários (por meio de suas experiências) ao processo de design, envolvendo os artefatos a situações reais das pessoas. Nesse sentido, quanto menos prescritiva, mais crítica e participativa se torna a atividade de design.

É importante considerar que o trabalho de campo antropológico de design é um esforço colaborativo entre os profissionais de ambas as áreas que se dedicam a estudar, conceituar e experimentar potenciais relações entre pessoas, práticas e coisas. Sob essa ótica, não se trata de fornecer descrições detalhadas, mas de explorar conceitos e reformular relacionamentos, com o intuito de destacar o potencial criativo comum entre estes profissionais (antropólogos ‘nativos’, designers e ‘usuários’), definidos como habitantes do mundo [23]; [1].

Em suma, os dispositivos de conversação são um conjunto aberto de elementos tangíveis e intangíveis, respectivamente, que constituem discursos e ideias diversificadas, estabelecem um emaranhado de relações entre si em vez de estruturas hierárquicas, portanto, sistêmicos.



Figura 6. A produção de biojoias como “Provótipo”. Diálogos entre artesãs e designers por meio do fazer. Fonte: Das autoras, (2018).

Uma das etapas da atividade artesanal com sementes ornamentais é dedicada à elaboração das peças, o momento mais aguardado pelas artesãs, quando o diálogo e a criatividade afloram. A partir da geração de ideias, informações sobre conceito da coleção e recursos materiais são levantados. Ferramentas do design são acionadas como observação e reconhecimento de elementos característicos do território – fauna, flora, cultura, economia através de imagens; apre-

ciação do som ambiente e canções que enaltecem o território – Maracanã; produção de moodboards (ferramenta de criatividade) com elementos que possam representar o ambiente (recorte de revistas, folhas, desenhos, palavras), desenvolvimento de mapas mentais que ajudam a ampliar a percepção e o imaginário coletivo no processo criativo.

No intercurso, algumas artesãs rabiscam pequenas ideias no papel enquanto outras, com menos habilidade no desenho, preferem desenvolver protótipos diretamente nos materiais disponíveis, cada uma responde de uma forma, e a mente flui. Logo, o conceito para a coleção e as primeiras ideias começam a surgir, mas leva-se um tempo para amadurecê-las. Esses recursos podem ser traduzidos como ‘dispositivos de conversação’, pois através do diálogo foi possível identificar as dificuldades das artesãs na geração de ideias para as coleções, melhorar esta etapa e vislumbrar futuros possíveis.



Figura 7. Dispositivos de conversação: processo criativo entre artesãs e designers para o desenvolvimento das coleções. Fonte: Das autoras, (2018).

Esta atividade tem favorecido a geração de trabalho e renda para as artesãs e suas famílias e o reconhecimento do artesanato; a valorização do saber-fazer destas mulheres e da biodiversidade local; e o sentimento de pertencimento ao território. Mergulhando no universo do imaginário das artesãs em práticas colaborativas através da correspondência, buscamos compreender de maneira efetiva o processo de confecção de biojoias com o uso das sementes ornamentais.

Na convivência com as artesãs, durante a realização de suas atividades cotidianas, praticando o fazer colaborativo na cadeia produtiva de sementes, além das biojoias, identificamos também a possibilidade de venda das sementes beneficiadas a outros grupos produtivos que usam sementes na produção do artesanato para além dos limites do Maracanã, ampliando as oportunidades para estas artesãs

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde 2017, o jovem grupo composto por artesãs experientes têm se fortalecido gradativamente. Esse fortaleci-

mento ganha maior ênfase durante a exposição e venda das peças, geralmente realizadas na Festa da Juçara, na própria comunidade. As artesãs relatam que sentem imenso prazer e satisfação em repassar ao visitante todas as etapas do processo de beneficiamento das sementes e as histórias por trás de cada modelo das coleções desenvolvidas, suas experiências de vida e o contexto sobre o território.

De imediato, esse contato gera empatia do cliente potencial pelo grupo e o encantamento pelo produto, proporcionando momentos de imensa valorização do trabalho dessas mulheres.

Com a abordagem do DA, por meio das práticas de correspondência que surgem a partir do fazer coletivo, percebe-se o quão importante é o papel do design nas tratativas da produção do artesanato local, dando-lhe um caráter mediativo e propositivo pois, pela correspondência, identificam-se as reais necessidades de um grupo produtivo ou comunidade produtiva e como seu saber-fazer pode contribuir para amenizar as dificuldades. Dessa maneira, pode-se considerar o DA também um *modus operandi* do Design Participativo.

A correspondência surge por meio da convivência, da atenção dada à atividade do outro, no transcorrer do fluxo da vida coletivo, o que traz maior abertura para o diálogo entre os atores presentes no processo, ampliando o imaginário na busca de soluções que atinjam a equidade.

Trazendo para o contexto do Maracanã, tais soluções possibilitam melhorar a qualidade de vida dessas pessoas, o resgate dos valores individuais e coletivos, autonomia financeira, o reconhecimento de sua identidade, a preservação e conservação do ambiente (APA), a valorização do território, ou seja, a ação do design em correspondência com o saber-fazer popular.

AGRADECIMENTOS

À FAPEMA – Fundação de amparo a pesquisa e desenvolvimento do Maranhão pela bolsa de pesquisa concedida;

Ao Departamento de Desenho e Tecnologia da Universidade Federal do Maranhão – DEDET/UFMA, por ceder seus espaços para estudos e organização dos materiais da pesquisa e pela colaboração do corpo docente;

Ao NIDA – Núcleo de Pesquisa em Inovação, Design e Antropologia da Universidade Federal do Maranhão, pelas contribuições no campo e apoio a esta pesquisa, pelas leituras, pela participação nos projetos do núcleo.

REFERÊNCIAS

[1] ANASTASSAKIS, Zoy. Design e Antropologia: considerações teóricas e experimentações práticas em diálogo com a perspectiva do antropólogo Tim Ingold. Anais do P&D Design - Gramado: 2014.

[2] ANASTASSAKIS, Zoy. SZANIECKI, Barbara. Conversation Dispositifs: Towards a Transdisciplinary Design Anthropological Approach. In SMITH et al. (Ed.). Design Anthropological Futures. Londres; Nova York: Bloomsbury Academic, 2016.

[3] BINDER, T.; KOSHIKEN, I.; REDSTRÖM, J.; WENSVEEN, S.; ZIMMERMAN, J. Design research through practice: From the lab, field, and showroom. Massachusetts: Morgan Kaufman, 2010.

[4] BINDER, Thomas et al. Design Things. Cambridge, Mass., United States: Mit Press, 2011. 256 p.

[5] BRANDT, Eva et al. Formating Design Dialogues – Games and Participation. In: BINDER, T; BRANDT, E; GREGORY, J. (guest editors). CoDesign – International Journal of CoCreation in Design and the Arts, Volume 4, Number 1, pp. 51-64. Taylor & Francis. March, 2008.

[6] COUTO, R. M. et al. (Org.). Gustavo Amarante Bomfim: uma coletânea. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2014

[7] CROSS, Nigel. Designerly Ways of Knowing: Design Discipline versus Design Science. Design Issues, Vol. 17, No. 3, pp. 49-55, 2001.

[8] DE SAMPAIO, Claudio P. (Org.). Design para a sustentabilidade: Dimensão Ambiental. Curitiba, PR: Insight, 2018. p.183.

[9] DISALVO, Carl. Design and the Construction of Publics. Design issues 25.1 : 48-63, 2009.

[10] DOURISH, Paul. Where the Action Is: The Foundations of Embodied Interaction. MIT Press, December 2001, ISBN 0-262-04196-0.

[11] EHN, Pelle. Learning in participatory design as I found it. In: DISALVO, Betsy et al. Participatory Design for Learning Perspectives from Practice and Research ROUTLEDGE, 2015.

[12] FOUCAULT, M. Microfísica do poder. Ed. Paz e Terra. 2014.

[13] FRAZÃO, Ana Claudia dos Santos. Diversidade Florística da Área de Proteção Ambiental do Maracanã em São Luís Ma: Implicações para o manejo e conservação. 2017. 60 f. Monografia - Curso de Ciências Biológicas, UFMA Campus Chapadinha, 2017.

[14] FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. Porto: Afrontamento. 1º ed. Nova Iorque, 1974.

[15] GATT, Caroline; INGOLD, Tim. From Description to correspondence: Anthropology in real time. In: GUNN, Wendy; OTTO, Ton; SMITH, Rachel Charlotte (eds). Design Anthropology: theory and practice. London, New York: Bloomsbury, 2013.

[16] GUNN, W.; OTTO, T.; Smith, R. C. (Eds.). Design Anthropology: Theory and Practice. London/New York: Bloomsbury, 2013.

[17] GUNN, Wendy; DONOVAN, Jared. (Eds.) Design and Anthropology: Anthropological studies of creativity and perception. London: Ashgate, 2012.

[18] HALSE, Joachim. Ethnographies of the possible. In: GUNN, Wendy; OTTO, Ton; SMITH, Rachel Charlotte (eds). Design Anthropology: theory and practice. London, New York: Bloomsbury, 2013.

[19] HALSE, J.; BRANDT, E.; CLARK, B.; BINDER, T. (Eds.). Rehearsing the future. Copenhagen: The Danish Design School Press, 2010. 211 p.

- [20] INGOLD, T.; HALLAM, E. Creativity and cultural improvisation: an introduction. In: HALLAM, E.; INGOLD, T. (Ed.). Creativity and cultural improvisation. Oxford: Berg, 2007. p. 1-24.
- [21] INGOLD, Tim. Anthropology and/as Education. New York/NY: Routledge, 2018.
- [22] INGOLD, Tim. Chega de etnografia! A educação da atenção como propósito da antropologia. Tradução: Revista Educação. Porto Alegre, v. 39, n. 3, p. 404-411, 2016.
- [23] INGOLD, Tim. Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture. Londres/Nova York: Routledge, 2013, 176p.
- [24] INGOLD, Tim. Redrawing Anthropology: Materials, Movements, Lines. Ashgate, 2011.
- [25] INGOLD, Tim. Trazendo as coisas de volta à vida: Embaralhados criativos num mundo de materiais. In: Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 18, n. 37, p. 25-44, jan./jun. 2012.
- [26] LEWIN, K. Action research and minority problems. Journal of Social Issues, n. 2, p. Journal of Social Issues 34-36, 1946.
- [27] MARANHÃO. Secretaria do Meio Ambiente e Turismo. Decreto 12.103, de 1 de dezembro de 1991. Cria, no Estado do Maranhão, a Área de Proteção Ambiental da Região do Maracanã, com limites que especifica e dá outras providências, Diário Oficial [do] Estado do Maranhão, São Luís. 1991.
- [28] NORONHA, Raquel. Do centro ao meio: um novo lugar para o designer. In: Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – P&D, 10, São Luís, 10 a 13 out. 2012. Anais do 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Luís: Universidade Federal do Maranhão, 2012.
- [29] NORONHA, Raquel. The collaborative turn: challenges and limits on the construction of the common plan and on autonomy in design. Strategic Design Research Journal, 11(2): 125-135, May-August, 2018.
- [30] PORTO, Mariana Costard, U; IBARRA, Maria Cristina; ANASTASSAKIS, Zoy. Design Anthropology na transformação colaborativa de espaços públicos. Estudos em Design | Revista (online). Rio de Janeiro: 2016. v. 24 | n. 3, p. 76 – 87 | ISSN 1983-196x.
- [31] SANDERS, Elizabeth B. STAPPERS Pieter Jan. Co-creation and the new landscapes of design. Co-Design. Vol. 4, No. 1, March 2008, p. 5–18.
- [32] SANDERS, Elizabeth B.N. From User-Centered to Participatory Design Approaches. In Design and the Social Sciences. J. Frascara (Ed.), Taylor & Francis Books Limited, 2002.
- [33] SPINUZZI, Clay. The Methodology of Participatory Design. APPLIED RESEARCH. Volume 52, Number 2, May 2005. Tech 2005.
- [34] VENTURA, Iana; SZANIECKI, Barbara; TIBOLA, Talita. Co -design no Rio de Janeiro: experimentando o espaço público como espaço comum. Anais do XVII ENANPUR, São Paulo, 2017. p. 2-14

PAR
TICIP
TION (S)
OTHERWISE

PDC 16

2

Exhibitions Situating Actions (EN)

Cardboard Catwalk/Outside-IN

Joan Beadle
Manchester Metropolitan
University
Manchester, UK
J.Beadle@mmu.ac.uk

Gavin Parry
Manchester Metropolitan
University
Manchester, UK
G.Parry@mmu.ac.uk

ABSTRACT

This document describes our proposal for a situated action- Exhibition/Workshop and participatory conference session-Cardboard Catwalk/Outside IN.

Our Proposal is to present a Photographic and Video Exhibition documenting the trajectory of this Collaborative Educational Project and its contexts both inside and outside of the educational institution with examples from the 20 years of its existence.

We also propose to deliver a pop-up participatory workshop 'Outside-IN exploring verbal and non-verbal methods of communication within collaborative and participatory design.

A 2 Day workshop is proposed working with Manizales based students where pairs of Students are invited to work together to produce bespoke personal shelters for each other using Cardboard.

Using Model-making/Somatic/Instruction/Body Language/ Written language /Verbal instruction/Associative imagery/Mime and the International Language of Cardboard!

The workshop aims to explore and make explicit the verbal and non-verbal exchanges of collaborative working through a playful approach to material and communication It is our aim to attempt a creative documentation this sometimes-elusive aspect of the collaborative process through photography and video.

The resulting outcomes from this workshop will form the basis for a curatorial walk through and Q and A session presented to Conference participants.

Author Keywords

Collaboration; Communication; Language of Materials; Collaborative methodologies; Somatic instructions; Cardboard conversations; Art School pedagogies.

INTRODUCTION

'Cardboard Catwalk' is a Foundation Studies, Art and Design project which has undergone numerous manifestations and revisions in its run of over 20 years.

This year's production involved 200 cross curricular and interdisciplinary student participants, it's a real and authentic project culminating in a live presentation/ event during which students work collectively and collaboratively.

After a series of intensive initial briefings, workshops and structured research tasks; the remainder of the project is student led involving a high level of autonomy including the organisation of the studio space.

The basic premise of the rapid one-week project is that each student group of six students work with the names of two randomly chosen artists from the Tate Modern timeline of the 20th Century to interpret the work and concerns of the "cultural odd couple" in cardboard using the format of the catwalk.

An important aspect of the project is the emphasis of the studio resource as a space for peer-to-peer learning and collaboration and the physical format of the Art School Studio as a discreet co-learning device.

A space which can support the generative exhibitionism of the extrovert learner but also provide creative privacy for the introvert learner – A space where the many different ways of working are made explicit through tangible evidence, which is displayed in static presentations but also performed as a set of behaviours, to be observed and absorbed.

This year we have explored the application and appropriation of Art School pedagogies in a wider context siting the project externally in a community setting where Post Graduate students worked to co create a version of the 'Cardboard Catwalk' alongside a local Charity, engaging with this organisation and ensuring that their voice and expertise is part of the process and project. This in turn became part of a wider initiative- 'Narratives of Homelessness' which is a pilot project conceived and generated by the Department of

Media. This work contributes to the larger umbrella of the department's socially engaged educational drive to explore diverse pedagogical value, ensuring our students connect and co-create with the rich diversity of communities in Greater Manchester as part of their educational experience.

SITUATED ACTION PROPOSAL

Our Proposal is to present a Photographic and Video Exhibition documenting the trajectory of this Educational Project and its contexts both inside and outside of the educational institution with examples from the 20 years of its existence.

We also propose to deliver a pop-up participatory workshop 'Outside-IN exploring verbal and non-verbal methods of communication within collaborative and participatory design.

A 2 Day workshop is proposed working with Manizales based students where pairs of Students are invited to work

together to produce bespoke personal shelters for each other using Cardboard.

Using Model-making/Somatic/Instruction/Body Language/ Written language /Verbal instruction/Associative imagery /Mime and the International Language of Cardboard!

The workshop aims to explore the verbal and non-verbal exchanges of collaborative working through a playful approach to material and communication documenting the process through the creative use of photography and video.

The resulting outcomes from this workshop will form the basis for a curatorial walk through and Q & A session presented to PDC Conference participants.



Figure 1. Image showing – 22nd Annual Cardboard Ca-twalk 2019 Student Performance, Foundation Studies,- Manchester Metropolitan University.

Mi Fink a musical app about afro-caucan territory protection

Andrés Eduardo Nieto Vallejo
Departamento de Diseño
Pontificia Universidad Javeriana
Bogotá, Colombia
nieto-andres@javeriana.edu.co

Isabel Cristina Tobón Giraldo
Departamento de Arquitectura
Pontificia Universidad Javeriana
Bogotá, Colombia
ictobon@javeriana.edu.co

Carlos Torres Parra
Departamento de Diseño
Pontificia Universidad Javeriana
Bogotá, Colombia
crtorres@javeriana.edu.co

ABSTRACT

The traditional Afro-Caucan farm is part of the northern Cauca culture in Colombia, but it is threatened. Mi Fink is an interactive app that vindicates traditional farming as a form of community work and an afro-descendant expression. This research-creation project is a case of participatory design carried out among boys and girls from the village of Villa Rica in northern Cauca in Colombia, with a team of professionals from different areas and academic researchers. This experience shows how children can carry out novel activities such as stop motion animation with digital devices despite expected limitations related to digital technologies access. On the other hand, this case study provides clues to demonstrate how participatory design allows the transition from passive mobile phone use to a creative perspective where marginalized actors from official discourse are can participate in the construction of other stories.

Author Keywords

Participatory design; co-design; co-creation; territory; participatory culture; social innovation; activism

IMPORTANT NOTES

UPDATED—5 May 2020.

- Mi Fink was also presented as an exploratory paper

for the Participatory Design Conference with this very same text

•My Fink app is available for download at <https://www.mifink.com/>, as well as more information about the project (in Spanish). It can also be downloaded for Android phones at https://play.google.com/store/apps/details?id=andreseduardonieto.territorios&hl=es_CO Or from the App Store at <https://apps.apple.com/co/app/mi-fink/id1487180145>

•Technical requirements for its exhibition are explained at the end of the document.

INTRODUCTION

Mi Fink is an interactive animation that vindicates the farm tradition as a form of community work and an expression about Afro-descendant communities in northern Cauca, Colombia. This research-creation project is a collaborative work carried out between children from the population of Villa Rica in northern Cauca in Colombia, social leaders from the Corporación Colombia Joven and researchers from Pontificia Universidad Javeriana in Bogotá.

This text presents a participatory design experience designed to make visible the territorial conflict that takes place in the north of Cauca department, Colombia. With the silenced voices from social actors, we elaborate narratives shared visions on the values and principles from Traditional Afro-Caucan Farm, and mobilize them against the hegemonic use of digital media with the creation of a mobile app and a web site.

THE TRADITIONAL AFRO-CAUCAN FARM

The territory exploitation and commodification because of intensive and extensive production of sugar cane in the geographical valley of Cauca River, in Colombia, has historically limited the traditional practices of Afro-Colombian communities. These communities, from colonial enslavement processes, were organized into free communities known as “palenques” [1], places of refuge concealed in the bush, to which the enslaved fugitives went. Since then, people have created resistance expressions about their territory exploitation and looked for different ways of living. Now, new ways of resistance found their way in circumstances of great fragility, updated and remains in force, vital and hopeful. The Traditional Afro-Caucan Farm is a productive and reproductive agrarian form of family and community work. It is a production form that builds territoriality through ties of parentage and proximity and manifests a life appreciation from an ancestral perspective. Thus, it can be understood as a way of land habitation and care, and an expression of responsible care for the environment. The Afro-Caucan Traditional Farm entails a world vision, a thinking scheme of diversity that seeks coherence with values, social organization, political interests, the deep meaning of territorial cultural identity and the security of a place for life through affective relations with the environment.

The Project

The project tries to activate the Afro-Caucan Traditional Farm memories among younger generations to defend territory fight. The intergenerational recognition of forward-looking memories requires the exploration of alternative languages that connect different visions about the world and life in the same place. Participatory design workshops raised awareness about the recognition of community values that strengthen the territory defense through “artistic practices” [2].

Mi Fink intends to amplify and renew the repertoires of “collective action” [3] of social actors using digital media potentialities, this experience is part of a theoretical perspective that understands participatory design as an instrument and opportunity to defy power relations [4], in this case, the struggle for the territory of a community.

Mi Fink was also an exercise in what Manzini [5] calls social innovation, a collaborative design process between “expert designers”, in this case, the engineers, musicians, and designers involved in the project, and

“diffuse designers” characterized by the spontaneity appreciated in the pieces made by the community’s children. As a result, we observed a community more aware of its social reality, as well as the challenges faced by its territory, including child population.

Digital artifacts such as Mi Fink are part of what Henry Jenkins and his colleagues call Participatory Culture, characterized by the stimulation of values of diversity and democracy through the interactions that occur between members of a community, and with others, expressing themselves through the possibilities offered by digital media [6].

Co-creation exercise made participants relevant in an active way in all the stages of development [7]. In this case, children role was decisive in two moments: first, rising awareness about farm value through artistic practices such as narration, painting, and video games development; and in a second phase by musical interpretation through their singing and animation creation that later were integrated into the app (Figure 1).



Figure 1. Children making animations in stop motion

During the workshops in 2018 and 2019 about stop motion animation, narrative, drawing, and programming, children from the community mobilized in their family contexts the memories about traditional Afro-Caucan farm. These activated memories inspired the creation of nine animations made by children, consolidating what we understand as a “digital cultural artifact”. Mi Fink incorporates several achievements, an interactive music video, where the user can make different combinations activating animations that correspond to musical sections of “Mi Fink” and a website detailing the explorations in this co-creation project, which includes a documentary about the traditional

farm, produced ten years ago by the group Support Klan, from Villa Rica.

The App

Mi Fink is a mobile app available for phones that operate under iOS and Android platforms.



Figure 2. Each interface element is part of the song; users can try different combinations to create their own version of Mi Fink.



Figure 3. The app allows users to create their own animations using cell phone camera.



Figure 4. Each animation created by users can be stored (up to three combinations) to interact with them later.

The Process

From a previous reflection about territory dynamics in northern Cauca, an interdisciplinary team formed by the author of this thesis, an electronics engineer and a digital designer carried out the project. They worked together with social leaders from Corporación Colombia Joven, a long-standing NGO in Villa Rica that

brought together children from the community.

Inspired by participatory design techniques, throughout three workshops on stop motion animation, programming, painting, and narrative, children approached the farm tradition, a common productive practice among their parents and grandparents, but threatened by the pressure imposed to expand the intensive and extensive production of sugar cane. In the collective work carried out, we were able to verify this situation due to the difficulty that children had in identifying the usually harvested fruits in their territory.

In the stop motion workshop, we found that all attending children had smartphones, so we installed the free app Stop Motion Studio. Everybody adopted with great enthusiasm this activity incorporating into their experimentation different elements such as their toys or their shoes. For the final animations, they composed sequences with geometric shapes using fruits and elements from the traditional farm (Figure 5).



Figure 5. A visual composition in Mi Fink.

Parallel to the development of Mi Fink app, in the programming workshop, we developed a videogame template using App Inventor software to train children in such a way that they could program a videogame. In this case setting it with images and information about the importance of traditional farming. The game showed a collector who should only take fruits that come from the traditional farm and avoid other elements.

One of our main inspiration sources was a previous work called Visual Beat [8], an iPad application made by director and animator Max Mörtl. It is an interactive video where the user have a creative experience using various instruments and voices. Mi Fink retakes this proposal with animations inspired by the traditional farm using the music of Klan Support. On the other hand, Mi Fink also allows the user to make his stop motion animations on the musical structure of each song component.

After several iterations based on a digital prototype made with Marvel app we arrived to a final configuration, developed in Xcode and Android Studio so that it could be installed on mobile devices that have Android or iOS operating system.

FINAL THOUGHTS

This research-creation goes beyond university limits and community spaces to establish knowledge encounters and creation forms with specific objectives, such as in this case the appropriation of digital tools in childhood, using specific contents associated to their social whole. From university, a training form transcends courses and favors other languages between different realities; besides, community social groups socialize their needs, built expectations and interests and collective interconnection. Expert knowledge, from the local vision and tradition woven between different generations, updates the forms of struggle and disposes them to transcend in time and other spheres.

This experience shows how easy it is for children to perform novel activities such as stop motion animation with digital devices. Despite expected limitations related to digital technologies access in this region, the counterhegemonic use of media that question their reality is attractive for such a young generation. It also explores the transformation of their environment with their principles and values.

Digital media, such as mobile apps, can be a tool for mobilizing alternative messages to those circulating in traditional media. On the other hand, participatory design emerges as a way to move from the frantic use of mobile phone to a creative perspective where often-marginalized actors from official discourse can participate in the construction of other stories.

Digital artifacts such as Mi Fink open up possibilities that updates ways of struggle for the territory and life defense in northern Cauca. At the same time, they could establish links with other social organizations from different places with which they share objectives and needs. These contact points would strengthen collective actions and recognize other views on territory, productivity, diversity and life. However, there underlies a great challenge in terms of spreading this message; although the children participating in the activity became aware of the problem, we must explore some diffusion strategies that digital environments offers.

Interactive Session

In this session, the context of the problem addressed will be explained, emphasizing the tradition of the Afro-caucan farm and its cultural value for the community with which we work. Graphic material from the design process will be presented and attendees will be invited to install the application on their phones and create their very own animations.

Technical exhibition requirements

Option 1: app installed on a smartphone connected to a 55" screen or bigger, with high quality speakers or headphones.

Option 2: app installed on an Android or iOS tablet or smartphone with headphones.

An additional screen showing mifink.com project website would be desirable

REFERENCES

- [1] Burgos Cantor, Roberto. Editor General. (2010). *Rutas de libertad. 500 años de travesía*. Ed. Pontificia Universidad Javeriana – Ministerio de Cultura. Bogotá
- [2] Ferrari, Ludmila. (2014). *En la grieta: práctica artística en comunidad*. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá.
- [3] Tarrow, Sydney. (1994). *El poder en movimiento. Los movimientos sociales, la acción colectiva y la política*. Ed. Alianza. Madrid.
- [4] Kraff Helena (2019): A Critical Exploration of Agonistic Participatory Design, *The Design Journal*, DOI: 10.1080/14606925.2019.1684730
- [5] Manzini, E. (2015). *Cuando Todos Diseñan. Una introducción al diseño para la innovación Social*. Madrid: Experimenta editorial.
- [6] Jenkins, H., Ito, M., y Boyd, D. (2016). *Participatory Culture in a Networked Era*. Cambridge: Polity Press.
- [7] Sanders, E. B. N. & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, 4(1), 5–18. doi:10.1080/15710880701875068.
- [8] Visual Beat an Interactive Music Video <http://visual-beat.com/>

OVERLOOKED / investigation into speculative scenarios where nature reversed biomimicry / situated action

Inna Alesina
Stevenson University
Owings Mills, MD, USA
ialesina@stevenson.edu

David Guzman
Bennington College
Bennington, VT, USA
davidguzman@bennington.edu

ABSTRACT

In response to the “Participation(s) otherwise” theme of the conference and the *Local/global – place/territory* anchor points, the authors will use a model of symbiotic relationships found in nature to investigate possible intersections of design with other disciplines. The OVERLOOKED project will be presented in two parts 1) *Overlooked Structures*—a hands-on biomimicry display/ interactive exhibition. This can include live instructions and educational materials such as nature walks (or similar if place permits) and an interactive display for directed participation. 2) *Overlooked Species Zoo*—an immersive *roleplay* situation that can run alongside the interactive exhibition allowing participants to act out, bodystorm, and prototype speculative scenarios where biomimicry is reversed: nature borrows human tools of advertisement and marketing to perpetuate its own agenda. The tangible outcomes of both parts can be collages, drawings, and short writings that will be displayed in the space for the conference guests to see. The techniques explored will be beneficial for a wide audience and especially useful to non-designers. Participants can include educators, inventors, entrepreneurs, design students, designers, engineers, UX developers, artists, and anyone curious about collaborating with other disciplines.

Author Keywords

Biomimicry, Speculative Scenarios, Interdisciplinary Approach to Design, Ecology, Interconnectivity, Participatory Design.

CSS Concepts

Applied computing~Education~Collaborative learning

INTERACTIVE EXHIBITION / situated action

The proposed exhibition includes two parts; however, the authors can do either one or both parts depending on the space and time limitations. 1) *Overlooked Structures* invites participants to study natural artifacts and identify how humans have employed similar structures in everyday objects: honeycomb could have inspired corrugated cardboard; mesh could have been inspired by the structures of polypore fungi. The interactive exhibition/situated action during the PDC 2020 will allow participants to interact with the natural world, slow down, use their senses, and scientific tools such as a small electronic microscope and magnifying glass to observe and interpret natural structures. Informed by the methodology used by the Biomimicry Institute, [2] participants will analyze each organism’s function(s) and strategy(ies) to inform participant’s thinking and experiments. Principles of biomimicry are well documented and known in the design community, yet the dire situation of the global ecology requires more people to engage with the natural world and learn from it. If this exhibit is chosen, the authors will take a group on a short nature walk to identify local plants using a free app that is commonly used for Bio Blitz events. Authors are also interested in possible connections with a local naturalist to collaborate on this component of the exhibit. Please see (Figure 1) for an example of the similar exhibit by one of the authors.



Figure 1. Overlooked Structures in the gallery setting.

Here is the proposed sequence of actions of the *Overlooked Structures*:

1. Individually or in small groups participants choose an artifact from the display, i.e. an acorn. 2. Participants study the organism and identify the function and strategy of the organism using pre-made cards with pictures of the organism. The description on the card helps participants to identify one or more functions and strategies. 3. The experimental part allows participants to compare their chosen organism to a small collection of the man-made materials to help them brainstorm more ideas. Participation will be initiated by the open-ended prompts “How might we learn from an organism’s function and strategy?” Additional prompts will invite participants to formulate their own How Might We questions.

4. If time and space allow, the authors will use bodystorming techniques, props, and body movement to immerse the user in the organism’s function and strategy. Here is an example of a collective somatic exercise informed by symbiotic relationship of lichen organism: participants observe specimens, using a magnifying glass, pictures, etc. = Participants come up with active words stimulated from observation and discussion, i.e. *twist, fold, peel, thin, spread, skin, grasp, morph, resist*, followed by a guided embodied practice using the words as impetus for movement. The session will conclude with a shared reflection on the following prompts: = What can the embodiment of nature teach us? = How might moving through a structure found in nature inform our perspective of it? This portion of the situated action is inspired by the works of Dana Reitz and Jennifer Monson of iLAND whose work is situated in the relationship between movement and environment [5].

- 2) In the second part of the situated action, authors propose mini workshops *Overlooked Species Zoo* where participants get to visualize speculative and absurd situations where nature has borrowed humans’ tools of advertisement and marketing to promote its agenda. Example: An acorn has many functions and it uses different strategies to help the future plant. What would be an everyday object that carries similar functions for people? What strategies can we borrow from an acorn? A shell for protection in a form that can roll away to better places? A strategy of sharing resources with other life forms to promote community and insure pest control and fertilization? What if nature deployed tools of marketing such as advertisements to communicate the value of each species to humans? Many companies deploy “greenwash” — a marketing technique in which companies pretend to be green or good for the environment. It takes knowledge, critical thinking, and time to navigate the man-made world if you hope to have a positive impact. What would it take to get people to pay attention to the natural world? Perhaps if one day we saw an absurd magazine ad for an acorn as a precious jewel or as a storage unit of valuable information, it would challenge us to look at the world differently? As Anthony Dunne and Fiona Raby mention in the book *Speculative Everything*, “speculative design proposals challenge narrow assumptions, preconceptions, and givens about the role products play in everyday life” [3].

This absurd and humorous approach will encourage participants to think critically. According to the Biomimicry Institute, designers need to understand systems in order to come up with true innovation. “Since the world is full of complex systems, taking a systems view can be a very effective means to understand a design challenge at a deeper level” [2]. Participants can juxtapose an organism with everyday objects in an unexpected way to create a surreal scenario in which nature has borrowed human ideas and environments. The example (Figure 2) is a broadleaf plantain, which is both a common lawn weed and is used throughout the world as a medicinal plant, presented in the form of healing first aid antiseptic bandages. A collage technique can provide structure for participants to be creative in the limited time/space. If time and space permits, authors would like to use more immersive techniques such as bodystorming and other somatic exercises.



Figure 2. PLANTAID — Broadleaf plantain (*Plantago major*) “acts” as antiseptic and natural bandage brand.

The goal of the proposal is to stimulate exploration through interaction with the exhibit and the participants, to investigate, fail, and explore different intersecting points of view. This proposal is influenced and informed by the work of other interdisciplinary designers such as: “Thinking Wrong” by Project M where John Bielenberg [1] talks about the problem with designers “boxed in familiar way of doing things” and IDEO nature cards [4] where biomimicry examples and strategies are used for solving complex problems.

Looking at the natural world where everything constantly evolves and adapts, designers not only evolve and adapt their practice to human and societal needs, they become the connective tissue between different disciplines. The authors hope that by participating in these situated actions that people will step outside of their comfort zone, become an acorn or a lichen for a moment, and learn through experiencing.

Materials and Setting

Proposed ideas can be adopted to a variety of spaces. Some wall space with a means to mount posters, prompts and artifacts will be necessary. A table and several chairs and an access to a scanner and the printer can be useful. Some floor space needed for the body movement exercise or that part can be performed outdoors. We are interested in collaborating with organizers to see what is possible and productive. Please see more information about similar project at this link: <https://designawards.core77.com/Design-Education-Initiative/82424/OVERLOOKED>. Some interactive parts of this proposal are currently tested in more depth by the authors and is an ongoing experiment.

REFERENCES

- [1] John Bielenberg. 2010. Thinking Wrong, Doing Right - John Bielenberg, Project M. Video. (5 December 2010). Retrieved November 24, 2019 from <https://vimeo.com/17494826>
- [2] Biomimicry Institute. Biomimicry Design Toolbox. Retrieved November 24, 2019 from <https://toolbox.biomimicry.org/>
- [3] Anthony Dunne and Fiona Raby. 2013. Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming. MIT Press, Cambridge, MA.
- [4] IDEO. 2014. Nature Cards. Retrieved November 24, 2019 from <https://www.ideo.com/post/nature-cards>
- [5] Interdisciplinary Laboratory for Art Nature and Dance. Jennifer Monson: Artistic Director, Choreographer and Performer, iLAND. Retrieved November 24, 2019 from <http://www.ilandart.org/artist-biography/>

2030 International RHIZomatic Assembly (IRHIZA)

Nik Baerten
Pantopicon
Antwerp, Belgium
nik@pantopicon.be

Virginia Tassinari
Politecnico di Milano
Milan, Italy
virginia.tassinari@polimi.it

Liesbeth Huybrechts
University of Hasselt
Hasselt, Belgium
liesbeth.huybrechts@uhasselt.be

Elisa Bertolotti
M-ITI / LARSYS Universidade da Madeira
DAD/Art & Design Department, Funchal
Madeira, Portugal
elisa.bertolotti@staff.uma.pt

ABSTRACT

In an interactive design fiction performance we explore the notion of non-human intelligences and their active agency in political discourse. Through speculative means a future context serves as both backdrop and design space for debates between humans and plants, exploring how the scientifically envisioned increased means of communication between the two could shape new solutions and realities. The performance hence deals with an expanded notion of “participation” and debate beyond mere human actors. In a multidisciplinary setting, participants stemming from both design and other fields of research (e.g. (ethno)botany, (neuro)biology, anthropology, etc.) will engage in a role-play and joint speculative storytelling effort aimed at exploring new questions regarding the challenges and opportunities shaped by such a future world.

Author Keywords

design fiction; foresight; speculative ontologies; non-human intelligences; immersive storytelling;

INTRODUCTION

“The 2030 International RHIZomatic Assembly (IRHIZA) celebrates its 10th anniversary in Manizales, Colombia. 10 years since first deep contact was established with the plant world - mainly recordings of a variety of distress signals from plants across the globe - the dialogue between humans and plants has reached new symbiotic heights. Moreover it has led to a variety of successful human-plant collaborations over the past

decade. Yet new challenges - both threats and opportunities - arise all the time. Over 20 species will attend the 10 year anniversary assembly and discuss a range of topics of key importance for humans and plants to co-evolve and thrive now and in the near future.”

Excerpt from the “IRHIZA 2030 invitation letter”

In the past years several countries among which Ecuador and Bolivia have granted constitutional rights to Mother Nature (Pachamama). As the ecological crisis/crises jettisons all of humanity from a state of warning into a state of planetary emergency, increasingly, humans step in for other actors in the ecosystems on which we all depend. Through representative or more pro-active/activist means their interventions broaden the scope of political agency, extending the notion to non-human lifeforms such as plants and animals. Authors like Bruno Latour describe a shift towards a reframing of the very notion of politics in an era in which we need to move beyond anthropocentrism [12]. Simultaneously, biological research is exposing in increasing detail the intricate ways in which plants for example communicate amongst each other and with other species [5] [10].

The proposed design fiction performance brings these three elements together in an exploration of what the future might bring in terms of the evolving dialogues between terrestrial species in general and between humans and plants in particular. What if we could understand plants’ responses to changes in our ecosystems as an early warning system? What if we could ‘ask’ plants for help and jointly work on solutions for challenges we face as humans? What if our dialogues could go beyond ‘instrumentalist’ views of the plant world? What if the wisdom of indigenous cultures’ understandings of the plant world would find

new grounding in and actually galvanise future scientific discoveries? What if we as humans would find ourselves politically manipulated - or economically outplayed - by plants [6]? What if political conflicts would arise?

Beyond dedicated disciplinary research in biology etc., some of the above and related questions have already reached the field(s) of designers, as critical reflections or “preflections” on a future potentially becoming reality. (see for example [3])

IRHIZA builds further upon a successful (ongoing) series of design fiction performances such as “Adrestia” [1] in which the notion of a future grounded in an expanded notion of political agency, including the non-human (natural or artificial) is explored. As a way to frame the immersive storytelling experience, we use an existing format people are familiar with as a springboard to a future reality. Constitutional elements, building blocks of a future reality are grafted onto a known format, such as that of a traditional political meeting or democratic debate. This lowers the threshold of participation, by creating a set of basic ‘rules of engagement’ for participants to follow, which generally do not need to be explained in an extensive manner.

While others have played with the “council” setting as a metaphor before (e.g. [8]), IRHIZA animates the setting by immersing participants not merely in an orchestrated spatial setting, but in a narrative context in which they are positioned as co-authors.

GENERAL SCRIPT

The design fiction performance takes about 2-3hrs, including a reflective discussion, and proceeds as follows:

Participants (preferably designer-biologist duos) enter the room - set up in an open circular pattern - and take place besides a specimen of the plant species they are expected to represent/translate for. Other props such as nametags (including a short role/position description for the resp. participant and key plant characteristics) as well as fictional “listening devices” to interact with the plant are placed in their vicinity as well.

The chairman of the assembly (Nik Baerten) welcomes all assembly members and attendees to the anniversary event, commemorating the first edition as to give some context to the event and proceeds to discuss the issues on the agenda. Each topic addresses a different speculative situation in which humans and plants face a challenge regarding their co-existence, collaboration and/or co-evolution.

After giving the assembly members a chance to briefly introduce themselves and explain their roles, the chairman guides them as well as the audience through the agenda, topic by topic. Supported by a secretary and assistant (Virginia Tassinari & Liesbeth Huybrechts) - providing background info on each topic on the agenda - and a visual chronicler (Elisa Bertolotti) - documenting human-plant interactions/solutions that pass the revue in botanical sketches - discussions take place among assembly members and between assembly members and the general audience. This also gives people willing to participate in a less active way the opportunity to do so.

Examples of topics on the agenda might be: “distress calls have been received by plants X in area Y pointing to resource hoarding by species Z due to human interventions in the area. who (humans/plants) could help and how?” or “in yet another climate change challenge humanity is facing, plants A, B & C propose to accelerate natural cross-breeding by synthesising one of three new species ... which one to pick and why?” or “recently found indigenous scriptures reveal a new means of interaction with a species that remained beyond communication so far ...” etc. The eventual topics will be inspired by the selected plant species as such and interviews with experts to be organised on beforehand.

Once positions have been debated and taken, the chairman closes the meeting. Participants reflect upon the course and outcomes of the debate, the format/method etc.



Figure 1. Installation Meeting of the 2050 Urban Assembly of the City of Adrestia (Photo courtesy of Pantopicon).

SETTING THE STAGE

The performance is hosted in a setting related to the topic, e.g. a park/botanical garden/greenhouse. Small (low) tables and chairs/pillows - placing humans and plants on equal height/positions of importance - are placed in an open circle/u-shape, reminiscent of

a traditional ‘council’-like setting. Assembly members wear a scarf featuring their role/function/representational identity and soft gloves. They remain in touch with their plants by means of the gloves and/or through the ‘listening devices’ provided. Audience members take place on pillows/low chairs in the circle surrounded by the assembly members and/or around them. On the back of their name tag positioned in front of them, each assembly member finds a set of character traits, role description and argumentation points to support them in playing their role, as well as key info regarding their plant species.

Together with a local botanical garden/biology department, life-size specimens of plant species are selected as key protagonists in the performance. Background information with respect to the unique characteristics of each plant is gathered through (email/videoconferencing) interviews with experts (also invited as participants).

Considering the topic at hand, we include people from beyond the design disciplines, e.g. ethnobotanists, (neuro)biologists, anthropologists, etc.

DISSEMINATION

Beyond the botanical sketches generated as part of the performance, the event is documented using photo and video materials. Both are to be utilised immediately after the performance as part of a conference exhibition. After further post-production the materials will also be made available online through the various channels at the disposal of the authors (both academic and otherwise), incl. social media. More methodological reflections on the performance as an instrument of exploration on the crossroads of foresight and design will be included in follow-up academic publications.

REFERENCES

- [1] Nik Baerten. 2019. Installation meeting of the 2050 urban assembly of the city of Adrestia. Retrieved December 6, 2019 from <http://pantopicon.be/portfolio/adrestia>
- [2] Stuart Candy and Cher Potter (Eds). 2019. Design and Futures, Vol. II. In *Journal of Futures Studies*, 23(4); 1-2.
- [3] Gionata Gatto and John R. McCardle. 2019. Multispecies Design and Ethnographic Practice: Following Other-Than-Humans as a Mode of Exploring Environmental Issues. In *Sustainability* 2019, 11 (18), 5032. <https://doi.org/10.3390/su11185032>
- [4] Félix Guattari. 2000. *The Three Ecologies*, English ed.; The Athlone Press: New Brunswick, NJ, USA.
- [5] I. Khait, O. Lewin-Epstein, R. Sharon, K. Saban, R. Perelman, A. Boonman, Y. Yovel, L. Hadany. 2019. Plants emit informative airborne sounds under stress. *bioRxiv* 507590; doi: <https://doi.org/10.1101/507590>
- [6] Toby Kiers. 2019. Lessons from fungi on markets and economics. TED@BCG Mumbai, September, 2019. Retrieved December 6, 2019 from https://www.ted.com/talks/toby_kiers_lessons_from_fungi_on_markets_and_economics
- [7] Stefano Mancuso and Alessandra Viola. 2015. *Brilliant Green - The Surprising History and Science of Plant Intelligence*. Island Press, Washington DC, USA.
- [8] Stefano Mancuso. 2019. *The Nation of Plants*. Installation as part of the exhibition “Broken Nature”, Triennale di Milano, Italy.
- [9] Timothy Morton. 2016. *Dark Ecology: For a Logic of Future Coexistence*. New York: Columbia University Press.
- [10] Suzanne Simard. 2016. How trees talk to each other. 2016. TEDSummit, June, 2016. Retrieved December 7, 2019 from https://www.ted.com/talks/suzanne_simard_how_trees_talk_to_each_other
- [11] Arturo Escobar. 2018. *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Duke University Press. <https://doi.org/10.1215/9780822371816>
- [12] Bruno Latour. 2004. *Politics of Nature: How to Bring the Sciences into Democracy*. Harvard University Press, USA.

Constellations: Designing participatory engagement and end of life

Karen Oikonen, MDes
The Moment
Toronto, Canada
karen@themoment.is

Kate Wilkes, MA
The Moment
Toronto, Canada
kate@themoment.is

ABSTRACT

Constellations is a participatory art installation exploring the family experience of end of life. Held in January 2019 at Artscape Youngplace, a community-based arts hub, Constellations was part of DesignTO, a 10-day art and design festival in the city of Toronto. People were invited to select a ball of yarn and weave their experience of death and dying through a series of questions. What emerged was a tactile expression of the universal human experience of end-of-life, honouring individual experiences while revealing patterns in the collective. As one participant shared, “It felt like walking a labyrinth and everyone else’s paths were visible.” At the closing of the festival, the designers removed each string, capturing the data that underpinned the visual patterns. This paper describes the installation and presents the value of creating opportunities for participatory art installations as an approach to engaging the public in conversations about death and dying.

Author Keywords

Death; dying; end of life; participatory design; participatory art; tactile; design research; public participation; public engagement

INTRODUCTION

Constellations was part of the 2019 Design TO festival, featuring the ‘Dying’ series that explores the theme of end of life through the lens of design and art. Through participatory and observational experiences, the Series invited people to think about their relationship with death and dying as an individual, a member of a family and social network and as a human being in

society. The ‘Dying’ series is a collaboration between OCAD University’s Design for Health graduate program and not-for-profit organization TABOO Health.

Constellations is a participatory installation that invites people to make a series of selections based on their experience with the death of someone in their social circle. Prompts aim to capture the experience individuals have, being a family member or close friend to a person dying: their relationship to the person dying, others within their network during the end of life period, supportive influences, compromising influences, the level of preparedness the individual and family felt as they moved into the end of life and after death.

People are invited to connect their responses through a single thread, resulting in a tactile snapshot (or map) of their experience. The analog format generates live-data throughout the Festival, culminating in a collection of contributions, revealing patterns of commonalities and anomalies about how end-of-life is shared among family members. People are invited to attach a written anecdote to their thread, providing context to the story that emerges from their responses. ‘Constellations’ provides a discreet way of sharing deeply personal experiences that can otherwise be difficult to share in a society that does not always want to talk about death.

What emerges is a tactile expression of the universal human experience of end-of-life.

METHODOLOGY

An Application of Participatory Design in Public Space

Constellations was hosted at Artscape Youngplace, a community arts centre that houses non-profit organizations and facilitates community programming. Each January, Artscape provides space for DesignTO to host festival events. Part of the success of Constellations’ high rate of participation, with more than 200 entries and an audience of thousands, was the association with the festival and multiple festival events (e.g.

opening reception, tour groups). The festival drew a diverse audience, with interests that ranged from health care, art, design, death and dying, in addition to the wide draw of offices and services that are housed at Artscape (e.g. yoga studio, Indigenous arts, children's programming). Additionally, Artscape's programming and services draws people of all ages, and is located in a diverse neighbourhood in Toronto.

Installation Construction

The installation was housed in a hallway, fixed to the wall. Using foamcore boards affixed with nuts and bolts, the installation invited participants to use a ball of yarn to respond to questions about their experience of a family member or loved one dying. The installation stood 8' tall and 16' wide, providing space for 12 questions:

- What was your relationship to the person who died?
- How long was the person sick before they died?
- Who was providing support for the dying person?
- How far away were you from the dying person?
- What was your role in supporting the dying person?
- What kinds of things did you do to support them?
- What other responsibilities did you have?
- Who was part of your support network?
- What was the most supportive or challenging during this time?
- How long were you aware that the person was going to die soon?
- How prepared was the family for death?
- What support did you have after the person died?

The final weaving experience asked people to choose words that completed the sentence 'The family experience was...' from a list of words that included: beautiful, chaotic, disorienting, planned, angry, divisive, exhausting, unifying, relieving, guilty, stressful, peaceful, accepting, loving, lonely, reflective, respectful and an open space to add a tag with another word that describes the experience.

The questions began as simple, factual answers (e.g. the relationship to the person that died) and progressively became more reflective, sometimes warranting multiple answers to a single question (e.g. aspects and degrees of preparedness for the death, words to describe the experience). The layout of the text and nuts and

bolts would be single vertical lines where one answer was appropriate, or circles, where multiple answers could be appropriate. This layout ensured that the string could easily and visibly connect to the suitable answers.



Figure 1. The first two pieces of yarn added to the installation expressed the designers individual experiences with the death of a parent.

As participants used their yarn to connect their responses, the yarn created a pattern of lines, as if a constellation in the sky, visualizing their unique experience. As responses collected, the individual experiences layered, as if a collection of constellations in the sky. The black backdrop was a nod to the night sky, contrasted against the colourful yarn. There were also tags available so participants could add context or notes on any part of their experience. Some people choose to write a message to the person who died, others added detail to a node along the path.



Figure 2. Installation detail as yarn was added to the wall and patterns began to form.

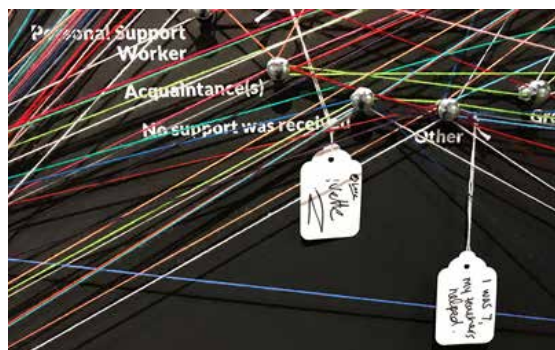


Figure 3. Detail of hand-written tags added to the installation.



Figure 4. The installation growing with yarn as participants continue to add their experiences to the wall.

Data Collection

Data from the responses was carefully collected during the disassembly of the installation. As each string was removed, the responses were logged in a spreadsheet for synthesis and analysis. By the end of the two-week installation, the installation was so dense with yarn that following individual threads was time consuming and at times too difficult to fully untangle. Logging each individual entry provided the opportunity for more in-depth synthesis.



Figure 5. Rewinding each piece of yarn to capture the data.

While the in-depth synthesis is still in process, early patterns emerged based on placement of the yarn. These include:

A number of experiences took place when the participant was in high school (ages 14-18 years old)

Many participants cited having less than 24 hours where they realized death was close. While we do not have data on what the cause of death was in these experiences, it was a striking trend and led us to further questions.

It was clear that people provided support in many ways, even if they did not consider themselves a caregiver

People found support from many different sources, including those outside the traditional family unit

People expressed having to uphold many different responsibilities while also experiencing a loss

People often selected descriptors that were in tension highlighting the complexity of the end of life experience when considering the broader family experience

Honouring Each Entry

Upon completion, it was clear that participants often shared very difficult and deeply personal experiences around loss and grief. Moved by this, it felt inappropriate to dispose of the yarn that was stretched across the wall. Instead, the yarn, whether whole lengths or pieces of the whole, were carefully collected. Some participants also wrote on tags and attached to their yarn, sharing additional details on their experience. These lengths of yarn and corresponding tags are currently in the process of being knit into a comforting textile piece. For so many, wrapping oneself in a blanket provides soft comfort and warmth. The textile will provide the soft comfort and warmth, but from others that have experienced similar loss.

Successes of the Installation's Application

Providing words when expression is difficult

Grief from the loss of a loved one, whether a family member or friend, someone whom one had a positive relationship with or one that was more difficult or estranged is often challenging to process, share, or express. By providing words and options for participants to choose, and the option to add words by attaching paper tags, Constellations relieved participants of some of the 'heavy lifting' of sharing an experience with language. This success suggests that for topics that are difficult to process and express, providing opportunities to engage that do not depend on finding the words ourselves, while still providing a source of reflection to process and make sense of an incredibly difficult experience.

Tactility and beauty draw participation

Beyond providing words to facilitate expression, it seemed that part of Constellations success and high participation was due to the tactile nature and the beautiful result of the layered constellation entries. Based on feedback and observations, it was clear that participants were drawn to the tactile experience and keen to engage with it. On a busy opening night, attendees waited their turn to claim their ball of yarn and share their story. One participant threw the remaining yarn to the floor in anger, once he finished weaving his story and others stood looking back at their contribution to the in quiet reflection. As the festival went on and the entries grew numerous, Artscape Youngplace regulars would share their appreciation for how the installation evolved, taking on new and beautiful forms and the growing pile of yarn at the base created a punctuation for the collective experience. Throughout the festival, it was clear that the installation's tactility and beauty was a draw for participants and passersby alike.



Figure 6. Detail of balls of yarn at the base of the installation. Each ball represents an individual experience added to the installation.

Furthermore, the series of questions were based on the structure of a survey. Constellations demonstrated that a powerful way to draw interest and increase engagement is to create an inviting, thoughtful and accessible experience that people feel drawn to. Based on observations and feedback, the tactility and beauty of Constellations was a large part of what attracted such a high response rate and positive critique.

Meaningful exchange between researcher and research participants

While Constellations was not a full research study, instead straddling the lines of participatory art and design, public engagement, and design research, the goal was to prompt dialogue on an avoided, yet universal experience. In this context, similar to a research context, it is important to consider what the value exchange is for participants.

Through observation and feedback, participants shared that the experience was moving, reflective, and sometimes therapeutic. People were grateful for their personal experience with the installation, as well as its effect at uncovering an often hidden and challenging topic. The experience of unwinding their yarn as they reflected upon the questions was one that people expressed gratitude for, and presents another form of meaningful exchange between researchers and participants.

Learnings form the Limits of the application

Limited experiences represented in the options provided

Over the duration of the installation, there were moments that revealed the options to questions did not represent all experiences of death and dying, thus excluding some people from participating fully in the installation. Specifically, people who had experienced losing a family member due to suicide did not feel the installation made space for their experience and one participant shared their reaction that "this isn't for me". Additionally, those who lost a family member through medical assistance in dying (MAID) did not see their experience represented in the options provided. Both suicide and MAID are death experiences that are often even more hidden, even stigmatized or avoided, than the broader topic of death in general.

Hearing of these unintended blind-spots within the installation was difficult but also important to acknowledge. This demonstrates the challenge of capturing all potential experiences when answers are provided. The questions and answers were generated based on the personal experiences of the designers, including

previous academic research on the family experience of end of life. While attempts were made to reach beyond experiences similar to those of the two creators, it was difficult to do so fully.

Exploring Challenging Topics through Participatory Form

Key elements of challenging topics that are well suited to participatory form

Part of Constellations' success was that it was well suited for the participatory format, which is not the case for all topics. For Constellations, the challenging experience (death of a family member) was also a universal experience, yet difficult for many people to properly process or share given the challenging nature of the topic in society today. This means that it is something that can apply to most people, and something that a lot of people may be eager to express and share, in a low risk, non-medical, accessible way. Topic areas that fit this formula may also be well-suited to this format.

Death, dying, and end of life explored in a participatory and public form

Death, dying, and end of life are oftentimes taboo topics and difficult to process or discuss. Yet, they are also universal. Everyone will encounter the loss of someone close to them and will have first-hand experience with death and the grief that results from deep loss. Striking conversations on death and dying through the lens of art and design was the goal of the Dying series as part of DesignTO.

The goal of Constellations was to move the topic of death and dying out of hushed conversation and into the public spotlight. Maintaining sensitivity (e.g. local resources and supports for grief were provided) and anonymity of each entry, provided a comforting and reflective opportunity to share that experience. The result was a vast collection of experiences, a powerful indication that given the opportunity to engage on their own terms, people want to explore their experiences with death and dying, and in doing so, can feel less alone.

Opportunities for further application

Based on feedback received during the exhibition, it became clear that this approach is also well suited to scenarios where potential participants are underrepresented and/or have unmet needs.

Particular examples where we received interest in another iteration of Constellations include:

A teacher trying to support a student losing their parent who was reluctant to discuss the experience

An opioid community worker who sought a way to

give a voice in a respectful and approachable manner to those who had addictions and had lost friends and community members due to overdose

A palliative care nurse who wanted to explore how to engage family members of those in palliative care in sharing their experience with the death of a loved one

Coronavirus: timely opportunity for participatory art and design

Since applying and being accepted into the Participatory Design Conference 2020, the world has come to a halt, with Coronavirus sweeping the globe. As hospitals find themselves under immense pressure to keep up with demands while sorely low on both essential and basic equipment, people are instructed to stay home, often without work or pay. Anxiety and fear across society has risen, both for the uncertain wellbeing of ourselves and our loved ones, and for the uncertain impact this pandemic will have on our lives and lifestyles. It is difficult to know when our lives and routines will return to normal, and what this new normal will look like. And what will have to happen before that can occur.

We are currently in the midst of a universal experience that is difficult to make sense of. Covid-19 has forced death into public awareness. There are startling numbers of deaths increasing daily. Articles about advanced care planning, has become top of mind for so many. Health professionals find themselves at a loss of how to support patients, facing a lack of knowledge about the virus and a lack of basic supplies to manage it. Long-term care homes have quickly become overwhelmed, with limited space, staff, or supplies to adequately address the virus for their vulnerable residents. Sick individuals and their families are wrestling with decisions when there are limited good options: take a chance on a hospital, when ventilators are not guaranteed, family cannot join, and the prospect of dying in isolation is very real.

While the virus is shared among us all, impacts take on very different forms, based on so many variables: those on the frontlines or staying home; those earning an income or incomes that have come to an abrupt halt; those otherwise healthy and reasonably safe or unwell for other reasons and thus vulnerable and at risk; those feeling support and togetherness in the community or the recipient of unfair and adverse racist discourse. We are in the midst of one of the most widely shared and uncertain experiences in generations, making it rife with potential to explore through participatory form.

Making sense of this massive loss we are experiencing is made more difficult by new statistics and numbers across headlines every day. As designers that look to participatory art as a means to make sense of events and circumstances, the format of Constellations puts both the individual story and a view of the whole at the focus. We need both to make sense of what is currently unfolding.

While participatory art and design is perhaps more needed than ever, just what form that takes is still very much at the top of our minds. Our usual modes are not available to us in this case, not until public gatherings are permitted again. As practitioners, this scenario challenges us to ask what does that mean for participatory design and art? How will our practice evolve? What can we do to express the things we want to express, when a physical experience is not an option? For now, we do not have answers, but are considering these questions, eager to leverage the clarity and insight we know participatory art can provide.

CONCLUSION

The final co-created installation was powerful: a beautiful evolving expression of the stories and experiences of so many people. Constellations demonstrates the power of participatory art to facilitate dialogue and exploration around death and dying, a topic that is difficult to discuss and yet universal to us all. This combination made for an inviting and approachable format to the public, drawing 200 participants and hundreds more passersby, to consider and make sense of one of the most deeply human experiences we encounter in our lives.

This format shows that bringing difficult, yet universal, experiences into public space, in a respectful and thoughtful form, can be a powerful tool to share and support navigating challenging circumstances. The need for this has become all the more evident, in recent weeks and months, with the exponential spread of coronavirus throughout the world. Across the globe, societies and individuals alike are feeling the difficulty of death and dying viscerally. Participatory art, albeit with a rethink of its physical form, offers meaningful support at this time where we are finding ourselves challenged to make sense of this historic moment of loss.

ACKNOWLEDGMENTS

We thank the DesignTO organizing team for having us participate in the festival and for welcoming, and supporting, work on this topic.

Artscape Youngplace for offering the exhibition space free of charge, and welcoming the public free of charge, every day of the week.

Taboo Health and OCAD University's Design for Health program for collaborating on the Dying series and including us among such thought-provoking talent.

Our colleague and friend Rob Hicks, who so generously volunteered his time to assemble the installation.

Our workplace, The Moment, for encouraging such projects and providing essential space for thinking and creating.

Our families, for the support and patience for the evenings and weekends spent making this come to fruition.

Food Carbon Footprint Index (FCFI)

Raphael Arar
San Jose, CA, USA
me@rarar.com

Olivia Arar
San Jose, CA, USA
oeganrud@gmail.com

ABSTRACT

Imagine a dystopian future wherein late capitalism requires that individuals are solely responsible for the climate crisis. Imagine a future where government surveillance of individuals becomes the popular standard for curbing carbon emissions and non-compliance results in serious penalties. The *Food Carbon Footprint Index (FCFI)* imagines just that. *FCFI*, a design provocation based on this design fiction, requires participants to log their meals via a “government controlled web application” meant to audit individual consumption. The app will calculate the meal’s carbon footprint and index this “score” against other participants. Scores will be broadcasted for public scrutiny and collective shaming.

Author Keywords

Discursive design; design fiction; participatory installation; climate change; futures

CSS Concepts

• **Human-centered computing~Human computer interaction (HCI); Haptic devices;** User studies; Please use the 2012 Classifiers and see this link to embed them in the text: https://dl.acm.org/ccs/ccs_flat.cfm

INTRODUCTION

Climate change poses one of the biggest existential threats to the future of our species and our planet. Despite scientific consensus on the matter, governments around the world have largely failed to coordinate a global response to the growing crisis. That changed in December of 2015, when parties of the United Nations Framework Convention on Climate Change reached a historic agreement to combat climate change and to accelerate and intensify the actions and investments needed to stave off disaster [2]. Its aim was to strengthen the global response to fight climate change and adapt to its effects. However by 2017, concurrent with

the election of President Donald J. Trump, the U.S., the world’s second largest global greenhouse emitter, announced its intention to withdraw from the landmark agreement [3]. Trump’s decision signaled a concerning trend of “America First” policies, U.S. exceptionalism and scientific denial [4].

Amidst this storm of reckless decision-making, global confusion and, deep concern for our future, the authors of this paper conceived of the *Food Carbon Footprint Index (FCFI)*. Ruminating on neoliberal ideas of governance, efficiency and authoritarianism, *FCFI*’s authors imagine a future, not so different from our current reality, wherein our government requires that individuals are solely responsible for the climate crisis. In this world, the climate crisis is reduced to the fine print on the refrigerator shelf in the supermarket and citizens are paralyzed by consumer choice, purposely prevented from realizing the scale of the political change that needs to happen.

Design fiction

In 2013, the Chinese government established a nationwide scheme for tracking the trustworthiness of everyday citizens, corporations, and government officials [5]. Government officials and state media said the project was designed to combat corruption, business fraud and boost public confidence in state activity. This national program manages the rewards, and punishments, of individuals based on their personal and economic behavior and was intended to standardize the assessment of social reputations. The program proved to be so successful in curbing disorder and encouraging socially responsible behavior that soon thereafter European countries and the Americas adopted systems comparable to those of China. Starting in 2024, the US National Department of Defense started piloting programs to surveil and assign US citizens a social trustworthiness score based on their financial and social behavior. While initially successful in encouraging civic responsibility and curbing public dissent, by 2030 concerns about climate catastrophe reached epic proportions and the state decided to intervene.

Piggy-backing on the Social Credit System, the U.S. government implemented a Food Carbon Footprint Index whereby the state started tracking every citizen's carbon footprint. Later the state set emission caps on individual contributors based on this data. The state purported that citizen compliance with scientifically determined standards for carbon emissions could be captured, systemized and incentivized to produce lower overall emissions. What follows is a description of just one of the surveillance opportunities the state pursued.

Using an algorithm, the state determined the unique dietary and caloric needs of every US citizen. Each and every US citizen was allotted a carbon score based on their needs. The carbon score would determine how much of and which foods the individual was allowed to consume daily. Those who exceeded their predetermined score would be fined.

Concept

FCFI, a participatory installation based on the preceding design fiction, invites participants to take part in a social experiment that imagines a future where government surveillance of individuals' food choices becomes the only standard for curbing greenhouse gas emissions. *FCFI* has some familiar foundations in the Chinese Social Credit System (SCS). The SCS motivates people not only to judge one another, but to enjoy the power that the rating entails [6]. Building on this, *FCFI*'s "citizen" participants are required to log food choices via a web application that monitors and systematizes citizen scores based on calculations of carbon footprint. This score is indexed against other participants and graded publicly via a leaderboard projected at the festival.

Broadcasting participant scores to public scrutiny is intended to complicate feelings of civic responsibility, consumer choice and, perhaps too, raise issues of class, power, the quantitative governance of culture and the neoliberal state. Ultimately, the provocation seeks to complicate our relationship with the "power of individual choice" in the face of a global looming environmental devastation. Since capitalism, by its very nature, requires that the individual bear the burden of responsibility in making smart, moral decisions with the low-burning hope of a share in the prosperity we know to exist, we wonder who ultimately benefits and who loses? Are efforts like these actually encouraging self-development for the collective good, or are they doing something else? Is there a better way forward?

Technical description

Participants will select their meal choice via a web application at the conference. This ensures that attendees can access and participate in the provocation from near and far. The web application will be designed and developed in a way that adheres to W3C accessibility standards. The foods included on the application should appeal to a broad, diverse public and the carbon scores these food choices carry are universal standards based on data from the United Nations' International Civil Aviation Organization. Participants will confront questions that know no borders, including issues related to increasing state surveillance, government intervention, food access, class and individual responsibility. This dystopian machination isn't intended to be a prediction but a point of pause, reflection and perhaps a cautionary tale.

Relationship to 'participation otherwise'

In congruence with PDC2020's theme of 'Participation Otherwise', *FCFI* seeks to engage the community in a participatory experiment that addresses the global issue of climate change and facilitates deep questioning, public debate and existential fear. The situated action is not possible without participation from the community, and in effect, the project seeks to invite participants to engage in offline, communal critique by way of publicizing entries. This project specifically addresses three of the conference themes: *Local/global - place/territory*, *Economies* and *Representation, resistance and governance otherwise*.

The project addresses the first theme of *Local/global - Place/Territory* by the very nature of the design fiction it seeks to address—defining the scope of the climate change debate to one of individual responsibility. Even assuming this dystopian dream came true, does it do enough to encourage socially responsible behavior? Who wins and who loses? Can you purchase your way out of ethical behavior? How do we define ethical behavior within such parameters? Is individual responsibility a misnomer? Do individual contributors even make a dent in curbing emissions?

The project addresses the second theme of *Economies* in the sense that participants are invited to engage in a system of rewards and punishments. Issues of class and power have been woven into the project throughout. For example, individuals in the *FCFI* design fiction can circumvent civic responsibility by literally purchasing the ability to opt out.

Lastly, *FCFI* embraces the theme of *Representation, resistance and governance otherwise* by way of story-telling and its' not-so-subtle critique of neoliberal and authoritarian solutions to existential crises. Is there a better way to incentivize civic responsibility? That aside, is civic responsibility really the right metric of success when faced with a global disaster?

CONCLUSION

Imagining dystopian futures can challenge participants and observers to think differently about current social and political climates and, in some cases, can even inspire positive change. And, *FCFI* is hoping to do just that. Is the future imagined here desirable? Does it even address the problem at hand? Is individual actor participation the most effective way to curtail issues of climate change? Or, is there a better way forward?

REFERENCES

- [1] John S. Dryzek, Richard B. Norgaard, and David Schlosberg. 2011. *Climate Change and Society: Approaches and Responses*. Oxford Handbooks Online (2011). DOI:<http://dx.doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199566600.003.0001>
- [2] Robert Falkner. 2016. The Paris Agreement and the new logic of international climate politics. *International Affairs* 92, 5 (2016), 1107–1125. DOI:<http://dx.doi.org/10.1111/1468-2346.12708>
- [3] Jen Iris Allan. 2019. Dangerous Incrementalism of the Paris Agreement. *Global Environmental Politics* 19, 1 (2019), 4–11. DOI:http://dx.doi.org/10.1162/glep_a_00488
- [4] Judith Blau. 2017. The Paradox of American Exceptionalism. *The Paris Agreement* (2017), 45–56. DOI:http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-53541-8_5
- [5] Fan Liang, Vishnupriya Das, Nadiya Kostyuk, and Muzammil M. Hussain. 2018. Constructing a Data-Driven Society: Chinas Social Credit System as a State Surveillance Infrastructure. *Policy & Internet* 10, 4 (February 2018), 415–453. DOI:<http://dx.doi.org/10.1002/poi3.183>
- [6] Yongxi Chen and Anne S.Y. Cheung. 2017. The Transparent Self Under Big Data Profiling: Privacy and Chinese Legislation on the Social Credit System. *SSRN Electronic Journal* (2017). DOI:<http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2992537>

Next stop: Manizales! Staging a Co-Drive journey between Italy and Colombia

Laura Boffi
University of Ferrara
Ferrara, Italy
boffilaura@gmail.com

Giuseppe Mincoledi
University of Ferrara
Ferrara, Italy
mncgpp@unife.it

Marcello Carrozzino
Scuola Superiore S.Anna
Pisa, Italy
marcello.carrozzino@santannapisa.it

ABSTRACT

The Co-Drive situated action within PDC2020 is an intergenerational intervention between elderly people in Rome, Italy, and younger adults in Manizales, Colombia, and vice versa, which consists of experiencing a car journey together through VR and telepresence technologies. We stage a series of Co-Drive journeys as a rehearsal of a possible service enabled by autonomous cars, looking at such technology beyond safety, efficiency and driving functionality. In particular, we aim to probe if autonomous cars could provide a social context for new intergenerational encounters in the shape of a shared car trip. We will set-up the prototypes of the technological equipment both in Manizales and Rome so that people could enact the Co-Drive journey between Colombia and Italy. By rehearsing the experience in-context, we aim to prompt participants to fill the gaps of what the Co-Drive service, as well as automated driving technologies, might be in the future and mean for them.

Author Keywords

Participatory design; automated cars; intergenerational encounters; remote travel; telepresence.

INTRODUCTION

Since its early phases, the development of automated vehicles has been focusing on functionality, safety and efficiency aspects, overlooking the social implica-

tions that such technology would bring up in people's lives. Social scientists have recently suggested opening up the discourse on automated driving through the mobilities approach [1], which explores the technical and the social domain as relationally constituted and re-positions the relationship between people and cars beyond being a mere transportation system, yet a "way of life" [8]. They suggest that new social interactions are going to emerge as we transition towards automated vehicles and the car becomes much more a "dwelling space" [7] always connected to the outside environment through the web [9]. From a design research perspective, the combination of the technical and social possibilities enabled by automated driving opens up a new design space where to ground the explorations of new mobilities-related services. In this paper, we introduce the Co-Drive concept as a service grounded in such a design space where automated driving means not only to remove the driving task from the driver, but also implies the possibility to tele-operate the vehicle and to craft particular infotainment systems linked to traveling by car. We suggest a situated action as a methodology to inquiry the Co-Drive possible future by enacting it in context [5].

The Co-Drive service for intergenerational encounters

Co-Drive is a new service for traveling and socializing by car between a driver of an automated vehicle and a remote passenger connected via virtual reality from home. As a projection on the windshield, the driver can see the remote passenger waiting at a Co-Drive stop and can decide to pick her/him up. The remote passenger will be hosted as a hologram inside the car. The hologram will be recorded at home by the pass-

enger (Figure 1), even if the concept is still open to different kinds of virtual and robotic embodiments [6]. The passenger will be physically at home and will be picked up by the driver at a Co-Drive bus stop located in the city (Figure 2).



Figure 1. Hologram recording.

The passenger will be joining the car trip by wearing a VR headset. Passengers will also have the opportunity to take the driving lead from home and tele-operate the car (Figure 3). A video scenario of the service has been sketched out and is available online [2]. The Co-Drive concept aims to foster new social interactions, such as intergenerational encounters, as remote passengers could likely be elderly people with reduced mobility or limited occasions to travel. We look at the autonomous car as a potential stage for encounters where older and younger adults meet and interact within the context of a shared car trip. Cars have been extensively acknowledged as mobile dwelling spaces where peculiar social relationships are enacted between family members, friends and even strangers [7].

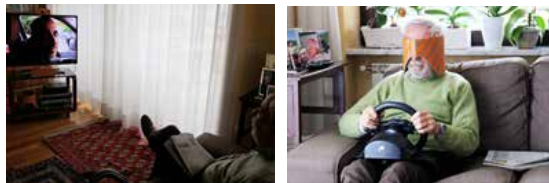


Figure 2 on the left. Passenger pick-up. Figure 3 on the right. Remote driving by the remote passenger (with VR headset).

We argue that the convergence of automated driving and telepresence technologies could provide a new social context for previously inconceivable personal interactions to emerge, that are neither dependent on any earlier relationships nor based on age affinities. A

first low-fidelity experience prototype of the Co-Drive service was performed some months ago, which involved some elderly people from Rome and a driver from a faraway city in Northern Italy [3], and had given us enough trust to pursue the concept further and iterate the prototype towards a higher fidelity one and joining people from different countries, as we are now suggesting as a situated action at PDC2020.

Staging the journey

We propose to stage Co-Drive journeys between the cities of Rome (Italy) and Manizales (Colombia) during the days of the PDC 2020 conference. Elderly participants from Rome will have the chance to turn into remote passengers inside a special car in Manizales which will be equipped with the prototyped technology. Local people will participate as car drivers and will be driving the remote passengers throughout the city of Manizales. The same experience can be performed in reverse between elderly participants in Manizales as remote passengers and drivers located in Rome during different days of the conference.

People involvement

The group of elderly participants in Rome attends the elderly day care “Nuova Socialità”. The group in Manizales will be locals with driving licence who know the city and its streets very well. Speaking Italian would be a plus but not required (in case a translator in Rome may be enrolled). Elderly participants in Manizales are not agreed at the time of this proposal. The recruitment of people in Manizales will be promoted through the PDC organizing committee, the dedicated website of the project [4], the Istituto della Cultura Italiana in Bogotá, the Universities in Manizales.

Protocol

Participants will be briefed about the Co-Drive concept and about the technology set-up at the time of recruitment. During the situated action, they will be invited to behave naturally and speak to each other as they experience this particular kind of car trip together. Each driver will be randomly paired by the researchers with a remote passenger. At the given time, the driver, with the technology equipped car, will pick the remote passenger up at the local Co-Drive stop and from that moment their Co-Drive trip will begin. They will be asked to return within an hour. The drivers and remote passengers will need to agree among themselves about

the route to go, as no previous agreements have been taken at the time of recruitment. A researcher will be shadowing the experiment inside the car and a Go-pro like camera will be placed to stream and record the experience.

Times and places

Due to different time zones, the situated action will take place on established conference days from 10 am to 12 am, Manizales time (GMT-5). Co-drive journeys will follow a pre-arranged schedule, each one lasting for a maximum of an hour. A Co- Drive stop will be physically arranged in the urban space next to the PDC 2020 conference venue. Each journey will start from the Co-Drive stop by the driver picking up the remote passenger. The remote passenger will be physically in Rome, at home or at the day care center. Her/his avatar instead will be waiting at the Co-Drive stop. A similar arrangement will be agreed for the journey of Manizales elderly participants and drivers in Rome.

Technology set-up

There will be two technology set-ups, one in the location A with the moving car, and one in the location B with remote passengers. The location A set-up involves equipping a regular car with prototypes so to enable the live streaming of the car view from the windshield, as well as voice communication. We aim to provide an in-car representation of the remote passenger, as her/his own embodied agent. The location B set-up instead involves providing the elderly person with a head-mounted display transmitting the live streaming from the car in location A. Two researchers will manage the set-up of the prototypes and run the action respectively in Manizales and Rome. Instead, in the PDC2020 exhibition area, the Co-Drive video scenario [2] will be played as well as the situated action will be streamed on the days it will be occurring.

Reflections

Upon the agreement with the participants, the two researchers will be shadowing and video recording the action in Rome and inside the car in Manizales. At the end of each car trip, the researchers will interview the participants about the experience and the meaning of such a shared car trip to them.

REFERENCES

- [1] David Bissell, Thomas Birtchnell, Anthony Elliott, and Eric L Hsu. 2020. Autonomous automobilities: The social impacts of driverless vehicles. *Current Sociology* 68, 1 (2020), 116–134. <https://doi.org/10.1177/0011392118816743>
- [2] Laura Boffi. 2018. Co-Drive. Video. (Mar 2018). Retrieved March, 2020 from <https://vimeo.com/259302417>
- [3] Laura Boffi, Philipp Wintersberger, Paola Cesarotti, Giuseppe Mincoletti, and Andreas Riener. 2019. The first co-drive experience prototype. In *Proceedings of the 11th International Conference on Automotive User Interfaces and Interactive Vehicular Applications: Adjunct Proceedings (AutomotiveUI '19)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 254–259. DOI:<https://doi.org/10.1145/3349263.3351318>
- [4] CO-DRIVE Situated Action — Cars with an Intent. *Cars with an Intent*, 2020. <https://carswithanintent.com/situated-action>.
- [5] Joachim Halse and Laura Boffi. 2016. *Design Interventions as a Form of Inquiry*. Bloomsbury.
- [6] Konstantina Kiltani, Raphaela Groten, and Mel Slater. 2012. The sense of embodiment in virtual reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 21, 4 (2012), 373–387.
- [7] Eric Laurier and Tim Dant. 2012. What we do whilst driving: Towards the driverless car. *Mobilities: New perspectives on transport and society* 223 (2012).
- [8] J. Urry. 2007. *Mobilities*. Wiley.
- [9] John Urry. 2008. Governance, flows, and the end of the car system? *Global Environmental Change* 18, 3 (2008), 343–349.

Sticks, Ropes, Land: Confronting Colonial Practices in Public Space Design

Laura E. Kozak
Jake Kerr Faculty
of Graduate Studies
Emily Carr University
of Art + Design
Vancouver, BC, Canada
kozak@ecuad.ca

Charlotte A. Falk
Ian Gillespie Faculty of Design
+ Dynamic Media,
Emily Carr University
of Art + Design
Vancouver, BC, Canada
cfalk@ecuad.ca

C. Jean Chisholm
Jake Kerr Faculty
of Graduate Studies
Emily Carr University
of Art + Design
Vancouver, BC, Canada
cchisholm@ecuad.ca

ABSTRACT

Common participatory design and community consultation practices often tokenize participants' input. This can limit the depth of information shared, lead to disconnected understandings of site, and perpetuate hierarchical structures between designers, planners and the communities they seek to serve. *Sticks, Ropes, Land* proposes alternative approaches for engaging with community stewards and groups who get marginalized in the design of public space. Through the development of practices that pair material-based methods of making with activities grounded in direct connections to place, *Sticks, Ropes, Land* puts forward approaches to participatory design that aim to question and problematize colonial structures in relation to public space design. This paper examines a series of three approaches that designers might consider towards the work of serving and supporting the agency and rights of place-based communities.

Author Keywords

place-based design; public space; decolonization; participatory design; community stewardship.

INTRODUCTION

Sticks, Ropes, Land is an iterative practice for generating hyper-local, community-led responses to public space design. The project attempts to dismantle tokenistic methods of community consultation in the fields of planning and design, whereby 'design experts' consult with local stakeholders in ways that are instrumentaliz-

ing or over-simplified [1, 3, 9]. Instead, *Sticks, Ropes, Land* investigates strategies that reposition place-based knowledge-holders, or "community stewards" into the role of highly qualified leaders with deep understandings of localized needs, and shifts designers into modes of active listening and "being led by".

A key focus of this project has been to recognize how the concept of public space is defined and upheld by colonial systems – both legal and cultural – and to reconsider this premise. By embedding values of reciprocity, care, and responsibility to the land into our design process, our intent is to serve place-based communities while co-developing alternative approaches to participatory public space design.

Summary of Process

In 2019, a series of participatory, public programming workshops hosted by a design research team engaged localized communities to use simple materials – string, rope, sticks, plants – to generate prototypical responses to existing public space sites. Each workshop generated new and highly site-specific responses to local conditions, social/environmental needs, and gaps in infrastructure, conveying deep and sophisticated place-based knowledge. This paper examines the emergence of these alternative approaches and considerations through three sequential stages:

1. *Story Sticks* was a set of cultural programming workshops that engaged 10-12 year old children in low-fidelity actions of making as a means to talk about themselves and their individual and collective relationship to land and the built environment;

2. *Reading and Walking* was a phase of embodied research that addressed the vast and deeply entrenched systems that define public space in relation to colonialism;

3. *Story Ropes* was a participatory process that integrated learnings from Reading and Walking and invited a group of place-based knowledge holders to lead a walk to ‘sites of care or concern’ in the urban core of Prince George, Canada.

Site Context

Prince George, British Columbia

This work focused on a set of place-based conditions and community needs particular to the urban core of Prince George, a city of 78 000 people located in north-western Canada. Prince George is the largest city in its region, and is located on the traditional territory of the Lheidli T’enneh, a subgroup of the Dakelh people. Lheidli T’enneh means “the People from the Confluence of the Rivers” [8]; Prince George is situated at the meeting point of the Nechako and Fraser Rivers. Many of the conditions of this site – including a history of colonialism, displacement and a boom of resource-extraction industries, a concentration of social services and populations accessing these services, and a polarizing of attitudes towards prioritizing economic development versus social-support infrastructure – are issues shared by many northern communities in Canada [2, 7].

It was through a network of relationships between academic institutions and community organizers in Vancouver and Prince George that this work took place; relationships that range from professional to personal. This situated collaboration explored the layered complexity of the designer’s role in a community; navigating and attempting to trouble the hierarchies implicit in participatory design methods, urban-rural relations, academic versus local knowledges, and colonial systems of power.

Story Sticks

Story Sticks was the first iteration of a participatory, materially-based method for talking about public space. We sought to test an approach that could meaningfully give agency to children, an important stakeholder-group sometimes left out of planning processes. This goal was informed by our position that young people have an incredibly sophisticated and unique understanding of public space [19], although they may lack the language or tools to share this knowledge [15].

In partnership with a local gallery, and as part of their educational programming activities, we planned and facilitated two low-fidelity hands-on workshops

with students from two central-area Prince George elementary schools. The intent of the workshops was to:

- offer students through group discussions an introductory level conceptual understanding of public space, defining public space as “spaces you don’t have to pay to enter, and spaces you can use without needing an invitation”;

- use intuitive making and material exploration as a means to help the students express their individual and collective stories and needs; and

- consider collective interventions in the public realm using the walking sticks as proxy for the individual.

We invited the students to create a walking stick that would help them share their own stories and navigate public space. Using an assortment of ropes, tape, fabric, glue, moss, leaves and other natural materials, each student picked a walking stick and decorated it in response to open-ended prompts, some that lend themselves to tangible, physical outcomes (make a tool that will help you now), and others that prompted more abstract thinking (tell us about who you are, where you have been, and where you want to go).

Participatory Making to Build Agency, Connections

Our discussion of public space generated some good, if fairly predictable, responses. However, the instant students were given the prompt to choose a stick and begin working with materials was transformative. Students were highly engaged and enthusiastic to make things. As they began sharing the stories of their sticks, it became immediately clear that these bright young people had many thoughtful insights to offer, and that the sticks provided a way for them to express their ideas to the group.



Figure 1. *Story Sticks* resting outside a future park site in downtown Prince George. © Jean Chisholm

The sticks became expressive, unique stand-ins for these resourceful young people. By using material-based making as a method of self-expression, the students were able to quickly make their stories physical and tangible [13]. We hope these walking sticks will help them navigate the world around them. We also hope these sticks will serve as physical reminders to better understand how the public realm – and those with power and resources to shape it – can (and should) serve these children and their community.

Questioning Our Understanding of Public Space

After reflecting on the students' stories and makings, a growing concern emerged among us, the designers and facilitators of this workshop: How can a learning environment foster knowledge exchange and reciprocity? How do we avoid tokenizing students' voices and perspectives? And how do we compel municipalities or other institutions of power to address the place-based rights of these students in a meaningful way, that doesn't perpetuate existing power dynamics? To move forward in answering these questions, we needed to interrogate our own understandings of public space design. Public space, and all its virtues, is still defined within a premise of private land ownership, part of a sweeping history of colonial dispossession [12]. Failures in participatory planning processes that cause tokenistic engagement or instrumentalizing further exacerbate these systemic issues [3].

Reading and Walking

Recognizing How Colonialism Defines Public Space

One of our core values as a research team has been to explore ways to increase agency for a broad range of perspectives in the design of public space, particularly the perspectives of those who are often marginalized by universalized approaches to participatory design [1]. These universalized approaches continue to perpetuate the hierarchies and dominant power structures of their Euro-centric origins, continuing colonial acts of epistemological displacement and erasure [1]. As a design team made up of three white, educated settler women, confronting the ways our own biases and privileges inform our understanding of public space and its ethics, nested within systems of white privilege and Euro-centric approaches to land use and urban design, emerged as a vitally important step toward enacting this value.

Turning our attention to the vast and deeply entrenched systems that define public space in relation to problematic land ownership structures, we examined ways to shift our own practices away from colonial understandings and values associated with land ownership, public space, and community engagement practices. Our intent was to broaden and reshape our own understandings of ethics and methods appropriate to designing for public space by learning from those who have been engaged with these questions much longer, and with more personal urgency, than we have. We identified that our work lacked substantive understanding of Indigenous perspectives in relation to designing for public space.

We structured our reading list around this deficit (refer to our extended reading list) and drew from our individual experiences engaging with and supporting Indigenous activist movements [20]. Our discussions were held while walking, talking and working in public space, a deliberate strategy to resist academic removal from the context for our work [6, 19]. Rather than sheltering ourselves from the environments we were talking about, we worked while inhabiting public space in an embodied way. Moving forward, we will seek opportunities to learn approaches of collective responsibility, reciprocity and care with the land [12], and explore processes and partnerships in Prince George that support the unsettling of colonial practices in relation to land and space. Placing consent and collaborative relationships at the foundation of our process forces us to ask “what can we offer?” and consider the ways we can be of service to the community (which may or may not include our design expertise). We also seek to shift away from the “problem-solving” tropes and extractive research methods often found within universalized design and participatory practices [3, 4]

Story Ropes

Building from the learnings of both *Story Sticks* and *Reading and Walking*, we tested a refined approach for collaborating with local community stewards, this time working with 13 adults in leading a group walk to ‘sites of care or concern’ in the urban core.

It was important for our team to spend a significant amount of time in Prince George with the community stewards. Our time together was spread out over a weekend, with many informal opportunities to gather amidst structured group activities. The size of our

group was intentionally small, to give adequate space to share everyone's stories and foster connections. Everyone within the group was well-acquainted with at least one other person, which helped create a comfortable and conversational space almost instantly. We recognize the exclusionary aspect of this particular social configuration, but we also believe these prior relationships created spaces for vulnerability and reciprocity, helping to flatten hierarchies within the group. If we had hosted the workshop with an open invitation to a much larger group, the research and objectives would begin to feel much more extractive, rather than grounded in building relationships with a community and a place [4].

Making as a Means for Conversation

Our first evening together was spent eating dinner and rope making. Similar to *Story Sticks*, we offered the group a series of prompts - Where are you from? Where have you felt really welcome or comfortable? What is something/somewhere/someone you are concerned about? - and invited them to use simple materials - ropes, string, leaves and twigs - to create a section of rope. These methods of making are built both *through* and *for* dialogue [5, 10], and are intended to be low-pressure, with clear communication that there is no expectation to create a specific outcome, use a known method, or generate something monumental, memorable or even precise.

We consciously sought ways to reduce the implicit hierarchy between facilitator and participant, and instead approached the workshop as a space we could all collectively contribute to and build. By participating in the workshop ourselves and actively *being led* by our collaborators, we hoped to trouble the role of authority within these spaces, finding spaces of greater epistemic and social equality [13, 4].

After we had eaten and reached a point of completion with rope making, we gathered in a circle to share the stories behind our ropes. For some of us, the ropes represented places and experiences; for others, they were based on aesthetic preferences. We shared stories about our past, our current practices, and changes we hoped to see in the future, showing deep care for loved ones, community, and environments. The openness and willingness of the group helped create a space where many felt safe to be vulnerable, to share worries and concerns with one another.

Sites of Care and Concern

The next morning, each member of the group was invited to pick a site of interest, care or concern to take the group, forming a 13-part walk throughout downtown Prince George. Together, we visited sites of creativity (galleries, public art), care (social services and harm reduction centres), unseen potential (locked campus buildings, poorly considered parks), history (Indigenous memorials), and grassroots efforts (shuttered arts centres, sites of protest).

The struggles of displacement, homelessness, cultural homogenization, and ecological decimation in cities are common to urban centres around the world. The social and environmental injustices that contribute to these conditions are also entrenched in conventional approaches to designing for public space [11]. These values manifest in things like defensive architecture (rocks embedded in concrete to prevent resting or sleeping), remote surveillance of the public realm, periodic removal of encampments or temporary shelters, scraping and scrubbing of thriving local eco-systems to make space for 'dead soil' and perilous greenhouse-raised plants [17]. As a group, walking through the community, placing our story ropes within these sites of concern and care, we were able to root these broad struggles to place and to our own lived experiences. We were able to witness and consider some of the layers of complexity specific to downtown Prince George.



Figure 2. Placing *Story Ropes* in sites of care and concern in downtown Prince George. © Charlotte Falk

Community stewards came to know each other through this practice [5]. Through *Story Ropes*, we saw the initiation of new and impactful relationships between those working in arts and culture; social service; education and planning/municipal government. By making space for connection through activities

such as *Story Ropes*, these stewards can advocate and empathize on behalf of their own communities [4]. Through this process, the impact was expanded well beyond the scope of what we, as designers, can provide [18].

CONCLUSION

Sticks, Ropes, Land prototypes approaches that allow for a broad range of perspectives to meaningfully contribute to public space design, particularly for those who are typically marginalized through universalized participatory design processes. Confronting how our own biases and privileges inform our understanding of public space emerged as a vitally important aspect of this work.

Universalized participatory design processes tend to leave out or tokenize individuals who often hold highly relevant place-based knowledge, and individuals who also have the most at stake in the manifestation of public space design. Through activities like *Story Sticks* and *Story Ropes*, contributions of place-based knowledge can deeply enrich the effectiveness and efficiency of a design-research process [9]; a story shared by a local individual about seasonal weather, localized cultural habits or invisible history might take a non-local planner ages to discover.

Reciprocal relationships are something we feel should be the foundation of our work in public spaces, using processes that support designing and caring *with* a community, rather than *for* a community. Caring *for* creates a separation between the caregiver and the care-receiver, leading to extractive research and paternalistic relationships; caring *with* demands an understanding of context and our role within it, recognizing that we are *part of* the community, place, and land we act in [16, 4]. Creating these conditions not just for knowledge-transfer, but for human empathy, is critical.

A kind of place-based accountability disappears when designers and those making design decisions are removed from the place and the people they are intending to serve [3, 18]. Our processes must be rooted in “the hard work of being present,” face-to-face and place-based interactions that are capable of building trust, accountability, empathy, and willingness to be with each other and work together on collective actions of care or concern [18]. Our methods explore how collaborative relationships between locals and design experts can be supported and generative. Empathy and shared understandings are pollinated be-

tween locals and design experts, inviting a pluralistic understanding of a place. Through these explorations, we aim to develop responsible methods to support and participate in public space design, rooted in reciprocity and place-based practices.

Extended reading list

Craig Fortier. 2017. Unsettling methodologies/decolonizing movements. *Journal of Indigenous Social Development* 6, 1 (2017) 20-36.

Jennifer Gonzales. 2019. How One District Learned to Talk About Race. Podcast. (28 April 2019). Retrieved October 8, 2019 from <https://www.cultofpedagogy.com/courageous-conversations-about-race>

Indian Chiefs of Alberta. 1970. *Citizens Plus*.

Derek Kornelsen. 2017. Decolonizing community engagement. Blog Post. (17 Nov. 2017). Retrieved October 8, 2019 from <https://medium.com/knowledge/genudge/decolonizing-community-engagement-85ee3ad5369d>

Manulani Aluli Meyer. 2014. Indigenous Epistemology: Spirit Revealed. In *Enhancing Mātauranga Māori and Global Indigenous Knowledge*, Taiarahia Black (ed.). NZQA, New Zealand, 151-164.

Linda Tuhiwai Smith. 2012. *Decolonizing Methodologies* (2nd ed.). Zed Books, New York, NY.

Anne Spice. 2018. Fighting Invasive Infrastructures. *Environment and Society* 9, 1 (Sept. 2018), 40-56.

Truth and Reconciliation Commission of Canada. 2015. The survivors speak: A report of the Truth and Reconciliation Commission of Canada. (2015). Retrieved October 8, 2019 from http://www.trc.ca/assets/pdf/Survivors_Speak_English_Web.pdf

Eve Tuck and K. Wayne Yang. 2012. Decolonization is not a metaphor. *Decolonization: Indigeneity, Education & Society* 1, 1 (2012), 1-40.

Sakej Ward. 2015. Decolonizing the Colonizer. Video. (2 July, 2015). Retrieved October 23, 2019 from <https://vimeo.com/132494644>

REFERENCES

- [1] Yoko Akama, Penny Hagen, and Desna Whaanga-Schollum. 2019. Problematizing Replicable Design to Practice Respectful, Reciprocal, and Relational Co-designing with Indigenous People. *Design and Culture* 11, 1 (2019), 59-84
- [2] Ignacio Albarracin. 2019. Another take on downtown. *Prince George Citizen* (9 Oct. 2019). Retrieved November 4, 2019 from <https://www>

- princegeorgecitizen.com/opinion/editorial/another-take-on-downtown-1.23966311
- [3] Tone Bratteteig and Ina Wagner. 2014. *Disentangling Participation: Power and Decision-Making in Participatory Design*. Springer, Switzerland
 - [4] Arturo Escobar. 2017. *Design for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Duke University Press, USA.
 - [5] Liza Fior, Elke Krasny, and Jane da Mosto. 2017. Making time for conversations of resistance. In *Feminist Futures of Spatial Practice: Materialisms, Activisms, Dialogues, Pedagogies, Projections*, Meike Schalk et al. (eds.). AADR, Baunach, Germany, 151-156.
 - [6] Myles Horton and Paulo Freire. 1990. *We Make the Road by Walking: Conversations on Education and Social Change*, Brenda Bell, John Gaventa, and John Peters (eds.). Temple University Press, Philadelphia.
 - [7] Daniel Gallant. 2019. The sad reality of our downtown. Prince George Citizen (24 Sept. 2019). Retrieved November 4, 2019 from <https://www.princegeorgecitizen.com/opinion/editorial/the-sad-reality-of-our-downtown-1.23956295>
 - [8] William Peter Gottschall. 2016. Lheidli T'enneh: Research Ethics and Protocol. Lheidli T'enneh First Nation. Retrieved November 4, 2019 from http://www.lheidli.ca/Documents/LT_ResearchEthicsAndProtocol.pdf
 - [9] Ole Sejer Iversen and Christian Dindler. 2014. Sustaining participatory design initiatives. *CoDesign* 10, 3-4 (Oct. 2014), 153-170. DOI: <https://doi.org/10.1080/15710882.2014.963124>
 - [10] Nel Janssens. 2017. Collective sense-making for change: About conversations and instructs. In *Feminist Futures of Spatial Practice: Materialisms, Activisms, Dialogues, Pedagogies, Projections*, Meike Schalk et al. (eds.). AADR, Baunach, Germany, 151-156.
 - [11] Hayden King and Shiri Pasternak. 2019. The Spectrum of Consent. In *Land Back: A Yellowhead Institute Red Paper*. Yellowhead Institute, Toronto, 15-22. Retrieved November 15, 2019 from <https://redpaper.yellowheadinstitute.org/>
 - [12] Claire Land. 2015. *Reckoning with complicity*. In *Decolonizing Solidarity: Dilemmas and Directions for Supporters of Indigenous Struggles*. Zed Books, London, UK, 229-247.
 - [13] Joe Langley, Daniel Wolstenholme, and Jo Cooke. 2018. 'Collective making' as knowledge mobilisation: the contribution of participatory design in the co-creation of knowledge in healthcare. *BMC Health Services Research* 18, 585 (Dec. 2018). DOI: <https://doi.org/10.1186/s12913-018-3397-y>
 - [14] Manulani Aluli Meyer. 2014. Indigenous Epistemology: Spirit Revealed. In *Enhancing Mātauranga Māori and Global Indigenous Knowledge*, Taia-rahia Black (ed.). NZQA, New Zealand, 151-164.
 - [15] Cheryl Millard. 2015. Young People and Placemaking: Engaging Youth to Create Community Places. Blog Post. (1 June 2015). Retrieved February 23, 2019, from <https://www.pps.org/article/young-people-and-placemaking-engaging-youth-to-create-community-places>
 - [16] María Puig de la Bellacasa. 2017. *Matters of Care: Speculative Ethics in More than Human Worlds*. University of Minnesota Press, Minneapolis.
 - [17] Holly Schmidt. 2019 (Artist), in discussion October 5 2019, Prince George, BC.
 - [18] Leanne Betasamosake Simpson. 2017. *As We Have Always Done: Indigenous Free Through Radical Resistance*. University of Minnesota Press, Minneapolis.
 - [19] Leanne Betasamosake Simpson. 2014. Land as pedagogy: Nishnaabeg Intelligence and Rebellious Transformation. *Decolonization: Indigeneity, Education & Society* 3, 3 (2014), 1-25.
 - [20] Anne Spice. 2018. The Wetsuwet'en Aren't Just Protecting "the Environment". *Asparagus* (23 July 2018). Retrieved July 10, 2019 from <https://medium.com/asparagus-magazine/wetsuweten-gidimten-unistoten-pipeline-land-defenders-protectors-protest-arrest-4c5613f809c5>.

Talking Frontiers. A scenography to draw, tell and write stories about what separates and unites us

D.I Natalia Perez Orrego

Ph. In Design
Medellín, Colombia
natalia.perezorrego@upb.edu.co

D.I. Andrea Carolina Cuenca

Mg. In Design and Creation
Medellín, Colombia
andrea.cuenca@upb.edu.co

ABSTRACT

Talking Frontiers is situated action that will be realized in San José neighborhood at urban area of Manizales-Colombia, where people have been forced to intra-urban migration by governmental macro project. The proposal presents an experience guided by a system of raw interfaces, conceived for the development of a creative and collaborative participation of the public in which a scenography is constructed to draw, tell and write stories that intertwine the community's subjectivities on the identity of the subjects, of the territory and of the limit involved in the concept of border. This citizen discussion can be provoked from 3 different creative participations sessions: to recognize, to cross or to revoke the frontier. This activity facilitates the formation in civility and a collective commitment about the social use of the urban space through the participatory design supported in the open-ended interfaces that can be replicated by the delivery of the open license work methodology.

Author Keywords

Creative participation; open-ended interfaces; citizenship; content creation; participatory design.

CSS Concepts

Interaction design, Interaction design process and methods, Participatory design; Collaborative content creation

INTRODUCTION

Talking Frontiers is a provocation tool that allows creative participation for engaging and discussing culture assumptions [4] about the limits that we want to

frank, overthrow, displace or re elaborate. The blank/raw interfaces propose to be intervened to create a narrative about the social transit territories built between people, communities, cities, natural environments and symbolic spaces.

The creation experience closes with a moment where the participants share these narrations, and allow themselves to create new interpretations about the story of the narrated border. However, the participatory experience continues its purpose of facilitating the formation in the civility of the collective as mestizos that could create a bridge to other realities [1], and linking way with members of *Fundación Comunitiva* [2], with collaborative actions.

This located action would be beyond diagnosing the perceptions of intra-urban borders, since the workshop delivers the knowledge of the proposal under an open license work methodology and the interfaces for its replication, co-responsible and empowering the community to take action on the use of its territory from 3 critics aims to reach since 3 formulations of creative participations (that we call provocations): to recognize, cross or revoke the border.

The material representation of a border in a three-dimensional "model" is configured for and by the participants, as a narrative environment that allows them to build, intertwine, interpret some original stories, whose words draw and blur the real, imaginary, imposed, inherited boundaries or adopted that emerge in the action, and constitute an ephemeral space of participatory design that seeks to facilitate the "formation in the civility of the collective" [3] in the San José neighborhood, which has been mobilized in young people and children, from *Fundación Comunitiva* with strategies for appropriation of public space.

TALKING FRONTIERS FEATURES

This participation experience is planned to be performed with 3 groups of young people that will that

will assemble on the stage structure (a) the 4 interfaces intervened by each group story: light screen (b); ground box (c); border (d); characters (f). At the end, participants share their written stories on the Talking Frontiers board (g). See Figures 1 to 3.

Intervention requirements

- 15 participants (12 to 18 years old)
- 3 companions of the collective
- 2 design partners
- 2 audiovisual record collaborators
- 1 Tent or classroom
- 6 work tables, 24 chairs
- 1 Table to locate material
- Drawing material (markers, papers, glue, scissors)
- Sound for open spaces speaker
- 2 microphones
- Extension cords
- Water

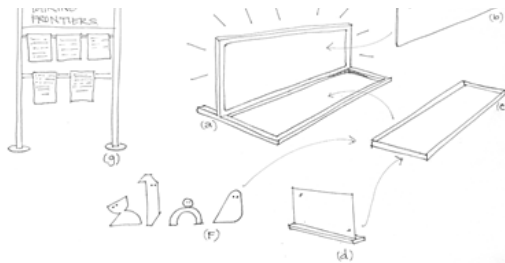


Figure 1. Interfaces of Talking Frontiers



Figure 2. Talking Frontiers ensemble



Figure 3. Talking Frontiers with light screen on.

Script

4 hours with community plus 2:30 hours with *Fundación Comunitaria* Collaborators

Community workshop

1. Opening moment: 30 min.
2. Creation moment and collectivize: 1:00 hr.
3. Assembly Moment: 1:00 hr.
4. Moment to tell and share: 1:00 hr.
5. Closing time: 30 min.

Workshop to share the methodology

1. Co-evaluation: 30 min.
2. Object Diagramming: 30 min.
3. Delivery of the Stories and the document: 30 min.
4. Farewell and creation of contact network: 1:00 hr.

CONCLUSIONS

The design for creative participation allows the construction not only of narratives, but also allows the empowerment and promotion of citizen governance, by actions as to recognize, to cross or to revoke the frontier concept. The design of the interfaces of Talking Frontiers pursued these actions from provocative approaches, using color, open forms, 3D models, light and shadows, surfaces and textures that stimulate participation through raw / open interfaces.

The interaction was a complementary concept on the design process, for achieve participation and deal with critical problems such as intra-urban borders, focuses designers to generate materializations that involve public participation to create content about social issues, rather than objects that only affirm information. Recognizing this purpose, extended from communication to creation, is important for participatory design aimed at social design.

In addition, it is also relevant that this type of participatory empowerment process goes beyond localized action, so it is important to deliver the tools to continue replicating, since once the public received it; Finally, that the participatory design also conceives a phase to involve citizen interaction after the intervention, like the open licensing work methodology that this action will provide.

REFERENCES

- [1] Anzaldúa, Gloria. *Borderlands/La Frontera: The new Mestiza*. Madrid: Capitán Swing Libros, S. L., 2016.

- [2] *Comunativa. Huertas Urbanas*. s.f. <https://comunativapro.wixsite.com/comunativa/fundacion> (último acceso: 27 de noviembre de 2019).
- [3] Mejía Amézquita, Valentina, y Adolfo León Grisales. «FORMMICRO-PROYECTAR. Una estrategia de resistencia social frente al Macroproyectar a través de la Renovación Urbana – Caso Manizales, Colombia.» CONGRESO IBEROAMERICANO DE HISTORIA URBANA. Ciudad de México: Asociación Iberoamericana de Historia Urbana, 2019.
- [4] Pérez Orrego, Natalia. *Provócame, no me expliques. Participaciones crítico-creativas para la vinculación del público con la cultura científica en el museo de ciencias*. Tesis de grado Doctorado en Diseño y Creación, Manizales: Universidad de Caldas, 2018.

The Deafening Silence of Public Hearings

Christine Hegel

Western Connecticut State University
Danbury, CT, U.S.A.
hegelcantarellac@wcsu.edu

Alix Gerber

Parsons School of Design
New York City, U.S.A.
alix@newschool.edu

Luke Cantarella

Pace University
New York City, U.S.A.
lcantarella@pace.edu

ABSTRACT

The Deafening Silence of Public Hearings invites participants to embody civic engagement through simulation, disruption, and rehearsal. Congregating in a space designed to heighten the uneven power dynamics of a typical New York City public hearing, participants will have the opportunity to play with communicating powerfully in this environment. This is a prototype for future use as part of an ongoing project of engaged anthropology with a community of canners (waste pickers) in Brooklyn, NY, and builds on the goals of an emergent “Canner Advocacy Task Force.” This piece suggests that participatory approaches to strengthening civic engagement can benefit from a phenomenological perspective that addresses the operations and felt immediacies of bodies entangled in structural power dynamics.

Author Keywords

Civic engagement; democratic decision-making; public space; situated action; role-playing; waste pickers; engaged anthropology.

CSS Concepts

• **Human-centered computing~Human computer interaction (HCI)**→ Interaction Design→ Interaction design process and methods→ Participatory design

INTRODUCTION

Public hearings are a form of local direct decision-making in the contemporary U.S. that emerged

in colonial era New England. The majority of local governments across the country require open hearings for municipal commissions, boards, and other bodies wishing to propose new local laws, and participation in small towns is typically robust [9]. However, in urban areas such as New York City, hearings are part of a vast bureaucratic infrastructure and public participation is negligible except in cases of well-publicized issues. City records show, for instance, that a public hearing held by the NYC Environmental Control Board in 2013 to propose a new local law (56) that would penalize certain forms of waste picking was attended by only one member of the public. It is estimated that at least eight thousand residents of NYC are entirely or partially dependent on earnings from waste picking, and specifically from canning - retrieving deposit-based containers from the trash for cash redemption - for whom this proposed local law was a direct livelihood threat. Due to a lack of civic participation in this hearing, the law passed without revision. This illustrates how the hearing as potentially vital forum of “pure democracy” has evolved to exclude through insufficient public notification processes, the use of legalese that is difficult for most non-lawyers to understand, and procedural formality that is alienating. Those who are already socially marginalized like canners, many of whom are immigrants experiencing poverty, are even more likely to feel excluded from decision-making; in the political climate of the contemporary U.S., they are increasingly considered “‘excessive’ and ‘redundant’” populations that cannot be recognized, a product of the order-building of modernization [1]. The uncontested passage of Local Law 56 created a temporal rupture experienced at the subjective level [4] by those who do this work. This same scenario repeats itself regularly across the city: local laws are instantiated that create

new forms of vulnerability without input or evaluation by those who will be impacted.

This situated action addresses the conference theme of “Participation(s) otherwise” by taking up questions around the ontology of participation and potential uses of design to support political participation. It is informed by Desjarlais’ assertion that phenomenological perspectives allow us to consider “the ways in which political, social, economic, and discursive formations intersect with the operations and felt immediacies of bodies” [3]. *The Deafening Silence of Public Hearings* invites participants to embody civic engagement through simulation, disruption, and rehearsal. Congregating in a space designed to heighten the uneven power dynamics of a typical New York City public hearing, participants will have the opportunity to experiment with communicating powerfully in this environment. It invites participants to rehearse speaking aloud their lived experience in this forum for “direct democracy.”

BACKGROUND

Hegel has studied canner livelihoods since 2018 and is involved with the non-profit Sure We Can as an engaged anthropologist. Sure We Can builds community and serves as a hub for canner advocacy by operating a redemption center and providing space for art, gardening, composting, upcycling, and sustainability education. The organization is part of the Global Alliance of Waste Pickers, and has received support for projects aimed at empowering canners from WIEGO (Women in Informal Employment: Globalizing and Organizing). Following a 2019 workshop, co-facilitated by Hegel, more than a dozen canners formed a new task force, the Canner Advocacy Task Force (CATF), to develop strategies for public advocacy.

This situated action builds on the goals of the emergent CATF. Public hearings are one important forum through which task force members and other canners can voice their concerns and needs to municipal representatives. This situated action is a prototype for testing how this installation could be used to prepare canners to testify at hearings. In collaboration with WIEGO, a version of this installation will continue to be developed as a training medium for the Canner Advocacy Task Force in the fall of 2020, and subsequently with other groups of canners and residents.

The Deafening Silence brings participants into the setting of a public hearing to rehearse and improvise forms of context- and issue-specific civic engagement.

In so doing, it seeks to create a space and process for “involving, inspiring and assisting participant-collaborators in the development of their capacity for sharing and critically communicating their experience...[and to] performatively tell the truth of their lived experience” [8]. It provokes and stages an encounter [2] for rehearsing new ways of being in the future [5]. Rather than proposing a form of “institutioning” [6], this situated action seeks to explore the existing potential of the public hearing by inviting civic actors to prepare for and recalibrate power dynamics through modes of presencing and voicing.

METHODOLOGY

The Deafening Silence creates an environment and processes that allow spatially-reinforced power differentials to be more visible, and reckons with the embodied aspects of civic engagement in order to open up conversations about participation in this forum. At the PDC2020, this installation will be contextualized as a self-advocacy tool for canners in NYC through an exhibit of video segments from a recent documentary about canners, footage of members of the CATF talking about the importance of their work, and a fact-sheet about waste pickers in NYC and around the world.

The NYC case, in which canners are just beginning to gain recognition and support from non-governmental organizations, will also be placed in conversation with the struggles and successes of Colombian waste pickers. In 1986, Colombian waste pickers were still referred to as *desechables* (disposables) and routinely attacked and even murdered by the police. Today, they have legal recognition as workers and are well-integrated into the waste management systems of many cities across Colombia. As of 2015, there were over 13,000 registered *recicladores* (recyclers, their preferred designation) in Bogota alone [7]. The exhibit will illustrate the achievements of the Colombian *recicladores* through an abbreviated timeline using photographs and text, intended to serve as inspiration to NYC canners at the start of their journey for formal recognition and integration.

The interactive session will be staged in a small room meant to represent the public space of a NYC hearing room, arranged with a table and chairs for the executive board and a microphone and six seats for the “public.” The setting will exaggerate uneven power dynamics between the executive board and members of the public through spatial reorganization; the board

table will be outsized and positioned above seating for the public, which will be low stools and pillows on the floor.

The topics of hearings will be slightly absurd – for instance, a new local law proposing requirements to prevent the crying of babies in public spaces as a measure to reduce noise pollution in New York City, and enumerating penalties for failure to comply. Up to six participants will enter the space, receive the Notice of Public Hearing as well as cards with suggestions for talking points and strategies to guide them in preparing testimony, including the suggestion to break from expected procedure. They will be prepared to make arguments against the rule and in support of the vulnerable population it will impact. The hearing will begin with a call to order by the “Executive Board” (played by two of the facilitators) and instructions about the (typical) procedure for presenting testimony. Participants will be called to testify in turn and the board has the opportunity to ask additional questions of participants, who will improvise responses. Throughout the hearing, participants will be free to situate themselves physically in whatever ways they feel comfortable, to speak sincerely or use absurd arguments, and will have amplification and voice-altering devices at their disposal to be “heard” in the way they desire.

The situated action will replicate some aspects of an NYC public hearing while also disrupting and exaggerating other elements. In so doing it will use humor to defy the alienating affect of legal procedure, and role-playing to normalize a practice of speaking up for those most vulnerable (including oneself) and to reflect on how speaking up is an embodied act. When the hearing is concluded, participants will be invited to discuss the experience of giving testimony and the challenges they anticipate in testifying on a topic of greater personal import. Importantly, *The Deafening Silence* is designed to provoke canner-participants in NYC to imagine a possible future in which they participate in this forum for direct democracy rather than remain excluded from it. Interactive sessions will last 30 minutes.

ACKNOWLEDGMENTS

We would like to thank Ryan Castalia, Ana Martinez de Luco, Taylor Cass Talbott, and Federico Parra for support of this project and the Canner Advocacy Task Force at Sure We Can for their willingness to lead the way.

REFERENCES

- [1] Zygmunt Bauman. 2004. *Wasted Lives: Modernity and its Outcasts*. Polity Press. Cambridge, UK.
- [2] Luke Cantarella, Christine Hegel, and George Marcus. 2019. *Ethnography by Design: Scenographic Encounters in Fieldwork*. Bloomsbury Press. London.
- [3] Robert Desjarlais and C. Jason Throop. 2011. “Phenomenological approaches in anthropology.” *Annual Review of Anthropology* 40, 87-102. <https://www.jstor.org/stable/41287721>
- [4] Jane Guyer. 2007. “Prophecy and the near future: Thoughts on macroeconomic, evangelical, and punctuated time.” *American Ethnologist* 34, 3, 409-421. DOI: 10.1525/ae.2007.34.3.409.
- [5] Halse, Joachim, Eva Brandt, Brendon Clark, and Thomas Binder. 2010. *Rehearsing the Future*. The Danish Design School Press. Copenhagen.
- [6] Huybrechts, Liesbeth, Henric Benesch and Jon Geib. 2017. “Institutioning: Participatory design, co-design and the public realm.” *CoDesign* 13, 3, 148–159. <https://doi.org/10.1080/15710882.2017.1355006>
- [7] Rosaldo, Manuel. 2016. “Revolution in the garbage dump: The political and economic foundations of the Colombian recycler movement, 1986 – 2011.” *Social Problems* 63, 3, 351-372. DOI: 10.1093/socpro/spw015
- [8] Krzysztof Wodiczko. 2015. “The inner public.” *Field: A Journal of Socially Engaged Art Criticism* 1, 1, 27-52.
- [9] Joseph Zimmerman. 1999. *The New England Town Meeting: Democracy in Action*. Praeger Publishers. Westport, CT.

Supporting materials for installation



Figure 1. A canner searching for redeemable cans and bottles.



Figure 2. Public hearing room at City Hall in New York City

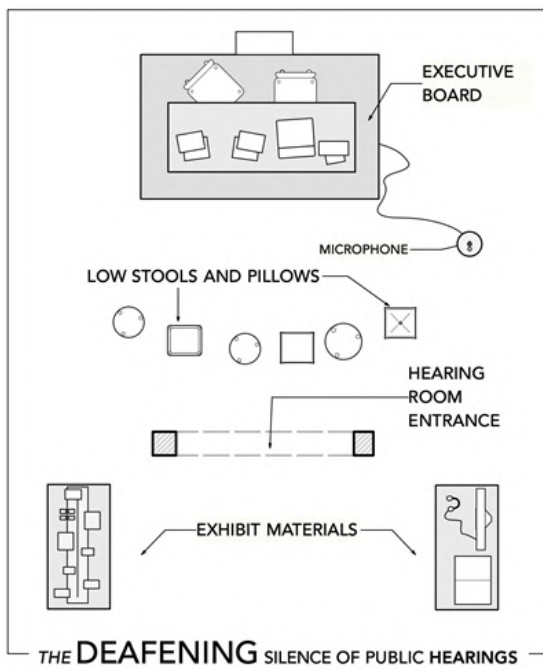


Figure 3: Site plan for the exhibit and interactive session.

The Politics of Me: Visualizing Affordances of the Designer

Jessica Jacobs

Columbia College Chicago
Chicago, IL USA
jjacobs@colum.edu

ABSTRACT

The Politics of Me: Visualizing Affordances of the Designer is an interactive, online participatory situated action that seeks to foster communication and collaboration among participants engaged with anti-racist, anti-oppressive methodologies intended to develop equitable design interventions and solutions. During the online interaction, participants create and discuss their own personal data visualizations. In response to the conference call for *Participation(s) Otherwise*, how might we make transparent plural understandings and privileges (associated with race, gender, ethnicity, class, etc.) with the hopes of facilitating collaboration towards designing for more equitable, systemic solutions?

Author Keywords

equity; politics; identity politics; anti-racism; critical communication design; data visualization

OVERVIEW

The Politics of Me: Visualizing Affordances of the Designer, an interactive, online participatory situated action that seeks to foster communication and collaboration among participants engaged with anti-racist, anti-oppressive methodologies intended to develop equitable design interventions and solutions. During the online interaction, participants create and discuss their own personal data visualizations. In response to the conference call for *participation(s) otherwise*, this project asks, how might we make transparent plural understandings and realities with the hopes of facilitating collaboration?

As Fry states, “design gives material form and directionality to the ideological embodiment of a particular

politics.”[1] In this context, politics refers to the political beliefs, actions, practices, and policies as well as the arrangements of power and authority between actors (human and non-human) in society. As Escobar notes, there is a lack of research on design practice and relationship to capitalism, gender, race, development and modernity.[2] Relations among design, politics, power, and culture still need to be examined.

As many have noted, design utilizes methodologies that possess an illusion of neutrality situated outside of a societal or systemic context which inherently reifies discrimination by masking the biases of designers and co-creators.[3.4] Shifting design processes and practices towards more sustainable, equitable solutions requires interventions at all levels—individual, project, organizational, institutional, and system. This situated action explores the individual context. This project proposes that if a designer seeks to make the politics of the design process transparent so that solutions might be more equitable, the politics of the individual designer must be interrogated.

The empathic designer still possesses their own history, politics, and intentions that color the orientation of that empathy. Building on the feminist mantra, “the personal is political”, this design activity seeks to surface the politics of the individual in order to place them in context for collaborative participatory design activities. As participatory design seeks to challenge the role of designer as specialist or expert, how might designers use data visualization to identify their own lack of expertise in other cultures, in each other, and in their own blind spots?

The purpose of this action is twofold. First, to use the tools of design to facilitate conversation, awareness, and collaboration to do equity-oriented design work. It prompts designers to build this reflexivity and awareness into personal and organizational design practices and processes. How might we encourage designers to understand their own identity as a techno-

logy that has specific affordances within participatory design processes? Second, this action highlights the limits of visual representation in capturing complexity, articulation, and shared understanding when engaging with individual and systemic power, privilege, bias, oppression, and exploitation. What kinds of data visualization might express our politics? How does data visualization both reveal and obscure oppression?

Theory

Inspired by participatory design's acknowledgement of power and politics inherent in design practices, *The Politics of Me* seeks to raise questions of power and privilege so that all participants can better understand one another's subject positions. In addition, this project is informed by theories from critical communication design, feminism, and anti-racist activism.

Critical communication design asks, what data is actually available to us, and what are its inherent biases and limitations? D'Ignazio claims that "Even when we rationally know that data visualizations do not represent 'the whole world', we forget that fact and accept charts as facts because they are generalized, scientific and seem to present an expert, neutral point of view." [5] The second intention of *The Politics of Me* is to expose the illusion of data as "the view from nowhere." [6] As Boehnert states, "Data reflects power relations, special interests and ideologies in terms of which data is collected, what data is used and how it is used." [7] This project asks information designers to build on their own reflexivity, "guided by a desire to understand data through the perspectives and practices of both their keepers and subjects." [8]

Finally, this activity is informed by methods from community organizing, movement building, feminism, and anti-racist activism. In these domains, it is common practice to build community by beginning engagements with personal, reflective exercises. Examples include asking people to reflect on how their racial and ethnic backgrounds and experiences has informed their worldviews as well as those of others that they interact with. [9] This is a highly relational practice that encourages the sharing of potentially conflicting beliefs and negative feelings within a supportive space. Informed by these methods, toolkits intended to help designers with design processes that are more participatory, transparent, and politically oriented to address systemic inequity build on these activist practices by asking users to reflect on their personal identity and

power with questions like "How does my identity and role in this project affect how and what people share with me?" [10] and "How does my relationship to power impact my work (in community, while designing, with other people, etc.)?" [11] However, many designers lack the language or training to be able to engage in this discourse. This project explores ways in which data visualization could catalyze collaboration when people lack shared language for this work.

Activity

Participants create and discuss their own personal data visualizations during this online, interactive situated action. The data visualization exercise asks individuals to develop an understanding of their racial or ethnic group in context of community, country, and/or nationality. Its goal is to surface and communicate the complexity and intersectionality of identities and how those structure interactions, relationships, and livelihoods. Data points for the visualizations could include: race, gender, gender presentation, sexual orientation, ability, class, age, ancestry, religion, education, ethnicity, nationality, citizenship, and geography. Access to resources, technology, and healthcare could also be explored. By determining what might go into the graphic and how to represent it, we converse about our histories and values.

The facilitator will invite participants to engage with online collaborative software to create their own visualization with basic templates constructed from simple materials. Participants will be able choose a reflective prompt, or choose to generate something on their own. Prompts could be something like:

- Who do I have power over? Who has power over me?
- How do people see me? How do I see myself?
- How far did my parents have to travel to go to work?
- How many times have I felt afraid in a public bathroom? Has that changed over time?
- How diverse is the city that I live in? What kind of diversity am I describing?
- How do I feel about police officers?
- Have I ever been discriminated against? For what reason?
- Have I ever discriminated against someone else? For what reason?
- How much debt do I have right now?

The functions of the visualizations could include:

comparisons, relationships, hierarchy, location, distribution, concepts, flows, patterns, processes, mapping, and temporality. By framing these data points as affordances, we use the language of design to illustrate how constructed identities function as technologies that interact with and affect flows of power and privilege within social, cultural, political, and economic systems.

As with any representation of information, we would also interrogate what is left out of the visualizations. How do they reflect mindsets, beliefs, values and worldviews? What are the points of intersection among participants? What is fertile ground for dialogue, collaboration, and collective creation? By surfacing information and creating knowledge about ourselves and others, we might potentially increase agency among participants and develop more equitable solutions.

Time requirements

This will be a synchronous 90-minute online interaction with some additional, asynchronous communication with participants before and after the event.

REFERENCES

- [1] Tony Fry. 2017. Design After Design. *Design Philosophy Papers*. 15, 2 (November 2017), 99-102.
- [2] Arturo Escobar. 2018. *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Durham, NC: Duke University Press.
- [3] Lucy Kimbell. 2012. Rethinking Design Thinking: Part II." *Design and Culture*, 4, 2 (2012), 129-148.
- [4] Tony Fry. 2009. *Design Futuring: Sustainability, Ethics and New Practice*. London: Bloomsbury.
- [5] Catherine D'Ignazio. 2015. What would feminist data visualization look like." *MIT Center for Civic Media* 20.
- [6] Donna Haraway. 2003. "Situated knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspective." *Turning points in qualitative research: Tying knots in a handkerchief* (2003), 21-46.
- [7] Joanna Boehnert. 2016. Data visualisation does political things. *DRS2016: Design+ Research+ Society: Future-Focused Thinking* (2016).
- [8] Yanni Alexander Loukissas. 2019. *All Data are Local: Thinking Critically in a Data-driven Society*. MIT Press.
- [9] Carolyn Miller Abdullah and Susan McCormack. 2008. *Fighting Racism in a Diverse Nation*. Everyday Democracy.
- [10] Stanford d School. *Liberatory Design Cards*. <https://dschool.stanford.edu/resources/liberatory-design-cards>
- [11] Creative Reaction Lab. *Equity-Centered Community Design Field Guide*. <http://www.creativereactionlab.com/eccd-field-guide>

Ultrasound Vol.2

Minjee Jon

Montana State University
Bozeman MT, USA

minjee.jeon@montana.edu

ABSTRACT

This series of work is speculative research designed to extend empathy to those who feel disconnected from the superficial expectations imposed by social media and create a context to reflect upon possible realities outside of typical social experiences. The project begins with questions; how can we use design to talk about humanity, to be considerate to others, to practice and liberate cultural conventional forms and meanings of “expected” bodies; and to embrace and ultimately to celebrate differences? What are the ways to recognize the essence of human beings that we hold in common? *Ultrasound Vol.2* discusses new ways of seeing through subverting the concept of “self-improvement via digital filters” by degrading the image quality of the reflected viewer’s imagery.

Keywords

Body; media; live-feed projections; digital filters; simulation

INTRODUCTION

In the platforms of the digital age and their related products, our body is reviewed and constantly interpreted. Although the development of technology and media has advanced our access to the complex layers of human diversity, the mainstream body images seem to remain limited and selective. We see less of an objective image of ourselves, further tolerating the culture and society to define reality for us.

Smartphone applications, for instance, feature auto-correcting facial flaws such as enlarging eyes and perfecting skins. The technological filters we are exposed to profoundly affect our view of ourselves and our relationship to others. However, I am subverting this concept of ‘self-improvement via digital filters’

by degrading the image quality to create an ultrasound effect and use the screen images to serve as a system that allows us to apply chance and possibility to our vision. Therefore, our reflections in the eyes of a digital filter can be a manifestation of the essence in a visually sensitive culture as we practice reading images.

We practice and learn to read images when it comes to viewing an immature fetus through low-resolution ultrasound images. Despite the ultrasound image’s fall-off in shape and quality, we tolerate it by acknowledging that the medium makes it possible to easily observe the internal system of the body, something that cannot be seen with the naked eye.

Viewing a fetus is excavating oblivious levels of memory while translating the tangible form, locating where we originate. It is both a form and message of life in both social and biological contexts, comprising growth and potential that we assume and expect towards development. Thus, the emotional experience of viewing the figure is amplified through the reduction of form, alluding to a hidden possibility. Regardless of the poor-quality display of an ultrasound image with reduced legibility, it gives impetus to focus on the essence over the appearance where we can reflect and apply in the digital age, a modern way of seeing.

Upon examining the phenomenology of ultrasound, the primary concept is infused in this project, *Ultrasound Vol.02*: creating a site to identify images, compare, diagnose existing conditions, explore ideas about our bodies, and expand understanding of new possibilities. It is speculative research designed to extend empathy to those who feel disconnected from the superficial expectations imposed by social media and create a context to reflect upon possible realities outside of typical social experiences.

In this participatory installation site, it uses a live-feed output to visualize the participants with ultrasonic-like imagery creating a dissonance of the viewer’s reflected image and allowing for an other-body experience. Two additional screens on each side will exhibit audiovisual of fetal sonograms and

alternative bodies to guide the viewer of this site. The viewer becomes both an actor and a spectator and is encouraged to observe, compare and be engaged beyond mere fixation. The use of multiple screens juxtaposed with the manipulated reflection of the viewer is used to (a) define the viewer's relationship in the space and recalibrate their experience, and (b) compare the corporeal body and embrace the ideas of tangible presence that are random and beyond control. Configuring audiovisual in a participatory format interrogates habitual anticipation of reading a narrative and escalates passive reading to active involvement. It is a way to offer alternative experiences by shifting the stance and position of the viewer. Through the interaction of technology, a new system of communication encourages active modes of participation that appeal to themes of human conditions.

In general, the image of a human figure creates an implied narrative of its own, mirroring its relationship to the world. In this way, the experience of looking at a human body embodies an intimate subconscious reflection of ourselves. Moreover, the practice of abstracting and isolating the body is a way to subjectively and objectively question images that adhere to diverse concerns of our understanding of our corporal and psychological existence. This challenges our traditional view of the human body, extending beyond the highly idealized, controlled images we are confronted with continually on our screens.

Overall, the concept leads to a framework for the merging of biology and technology and simulation as re-creation, therefore producing alternative aesthetic paths to our bodies with media. With real-time video technology, manipulation of the tangible presence of ourselves and others can provide the means to observe the self in different views. When we spot ourselves in security camera monitors, for example, the reflection of our body is experienced quite differently than when we look at ourselves in the mirror. The filtered imagery of the bodies uses abstraction as a means to subvert the tendency towards mimicry by exploring the essence of things. It is to offer a unique vantage point from which we can rediscover what it is that we hold in common and that the media can be leveraged to amplify this message. It opens a new way to critique and challenge our consciousness and societal values forced by the media.

CONCLUSION

The disruption in the image implies the ever-present influence of media, technology, and the representation of the spectacle. Through making uncanny images, this presents the viewer to consider how the infusion of moving image technologies alters our relationship to the everyday. It is both a concept and a way of seeing and thinking about the humanness that deviates from the hegemony of a structured system. Design is not merely a vehicle for the expression or a tool to fix sociological problems but a medium to transmit ideas that shape understanding and work towards coexistence. This body of work is not to fully resolve a problem but to interrogate our expectations and behaviors.

REFERENCES

- [1] Best, Steven, and Kellner, Douglas. *The Postmodern Turn. Critical Perspectives* (New York, N.Y.). New York: Guilford Press, 1997.
- [2] Debord, Guy. *The Society of the Spectacle*. New York: Zone Book, 1994.
- [3] Dunne, Anthony, and Raby, Fiona. *Speculative Everything : Design, Fiction, and Social Dreaming*. UPCC Book Collections on Project MUSE. 2013.
- [4] Halberstam, Judith. *The Queer Art of Failure*. Durham: Duke University Press, 2011.
- [5] Rodgers, Franko, Donovan, Cousineau, Yates, McGowan, Cook, and Lowy. "Body Image in Emerging Adults: The Protective Role of Self-compassion." *Body Image* 22 (2017): 148-55.
- [6] Steyerl, Hito. "In Defense of the Poor Image." *In Defense of the Poor Image - Journal #10 November 2009 - E-flux*. Accessed March 01, 2018. <http://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>.

Live looms- The fabric-action of caring

Ilona Pappne Demecs
Independent Artist/Scholar
Brisbane, Australia
ilonademecs015@gmail.com

ABSTRACT

While today technological advances enrich everyday practices in health care, humans as the central focus of caring often fade into the background. Within the frame of situated action, this participatory art practice proposes a creative intervention which places the human into an essential part of the construction. Using the basic principles of participatory design in this project, participants- future and present health care professionals and general public- will form a 'warp' and perform weaving on a live loom to mimic the essentials of human relationships and interactions in the caring process. The outcome of this project is twofold, one is the experience of the performing stage which could be used as a potential teaching tool for better understanding the position of the cared for, the second is the creative practice that will produce small woven fabrics which will be part of the exhibition of this situated action project.

Keywords

art participation; co-design and co-creation; fabric-action; caring; collaboration, loom-ing; humanity

INTRODUCTION

The application of creative practices in health care is becoming more apparent with research documenting beneficial physiological, psychological and psychosocial outcomes [1].

This participatory art project goes beyond of the exploration of beneficial outcomes, it is designed to discover how a participatory art project can be used to better understand certain phenomena. The project was originally framed within the medical humanities and designed for health professionals and students to challenge the notion of caring practices. Today's heal-

th professionals dominantly practice within the 'techno-cure' science where humanity and personality often becomes secondary, yet the main subject of their practice are humans [2]. Participation in this project parallelly strengthens ideas about health care practices in our contemporary world and beyond and highlights the importance of individuals in the caring process. Using the basic principles of participatory design (co-design and co-creation) the 'live loom' project mimics a temporary loom where the warp (structure of the fabric) is held by the individuals on which the fabric creation is performed, symbolizing the person who is cared for. The performer has the knowledge of how the fabric- the result of the co-operation- will form. Whilst the live loom reinforces equality on the human level as both participants as both participants play a vital role in the process, it also encourages subjective engagement, collaboration and tactility.

PARTICIPATION

In this project participants will be invited to form a live loom in pairs with the guidance of the artist coordinator. The live loom is a symbol of an essential living structure which holds the warp of the fabric by one participant's fingers and toes (see Figure 1). The work of the other participant will ultimately depend on this structure, yet the created fabric will express the creator's ideas, designs and creations (see Figure 2 and 3). In the context of the conference, the participation in the live loom project will reflect on the situation of a spontaneous encounter of human interactions and collaborations indicating care. This creative action also allows for the participants to swap roles between themselves while working on the same piece of fabric and/or join by other participants and form an interconnected fabric (see Figure 4.)



Figure 1. Live warp



Figure 2. Fabric-action

RESULTS

The results of this project anticipate that pre-conference participants will gain a better understanding of caring through art participation that highlights the importance of human interaction. Conference participants will also have the opportunity to become part of the live loom participation and produce woven fabric pieces that can be added to the exhibition. The result of this project also will be displayed in the form of short film.

Additionally, the participants of this project will also contribute to the acknowledgement of the native textile culture of the continent where the conference will be held.



Figure 3. Different design

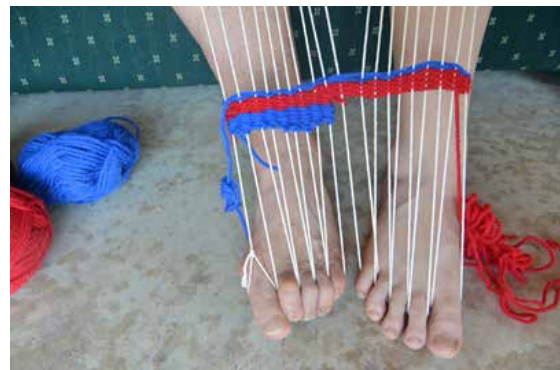


Figure 4. Joined fabric

REFERENCES

- [1] Stuckey Heather and Nobel Jeremy. 2010. 'The connection between art, healing, and public health: A review of current literature'. *American Journal of Public Health*. 100, 254–263. doi:10.2105/AJPH.2008.156497
- [2] Laura Pallazini. 2019. *Innovation in Scientific Research and Emerging Technologies: A Challenge to Ethics and Law*. Springer Nature Switzerland AG and G. Giappichelli Editore.

GAME: playing a boardgame co-designed with a group of people with psychosis

Erika Renedo Illarregi

The Open University

Milton Keynes, UK

erika.renedo-illarregi@open.ac.uk

ABSTRACT

UPDATED—30 April 2020. This situated action aims to engage local community and conference attendees in testing, playing, and reflecting on a boardgame produced as part of a co-design project with people with psychosis. This project was part of a collaborative doctoral award with a mental health charity, exploring the role of co-design as a mode of treatment. The co-design project was not set up with the intention of developing this artefact, and the collaboration begun without a design brief. A broad design purpose emerged through time, that of expressing a notion of Stewardship, or taking care of, which resulted in the development of a boardgame, GAME. The situated actions at PDC provide a great context for trying out this boardgame. Playing it could be a greatly enriching way for PDC attendees to engage with the project and lead to further discussions about the nature and potential of participatory design.

Author Keywords

Co-design; mental health; wellbeing; boardgame, play.

INTRODUCTION

This situated action means to explore a boardgame produced as part of a co-design project with people with psychosis. This project is a collaboration with a mental health charity, and explores the role of co-design as a mode of treatment.

The co-design project was not set up with the intention of developing a game, and the collaboration begun without a design brief, with the general objective of understanding the design process and the experiences of participants. Research participants were

recruited through the mental health charity and were encouraged to participate in the process to the extent that they were interested and comfortable with. The project run in conjunction with a weekly drop-in service for approximately 6 months. The process started with activities that aimed to begin to understand and define what design means; for instance by bringing objects and reflecting upon their significance or carrying out short design projects. Through the use of a modified version of cultural probes, a broad design purpose emerged, that of expressing a notion of Stewardship, or taking care of, which resulted in the development of GAME.

This design outcome, the boardgame, appears to be worth exploring both in terms of its potential as a product, and as means to discuss the participatory nature of its design process. The situated actions at PDC provide a great context for trying out this boardgame. Playing the boardgame could be a greatly enriching way for local community and PDC attendees to engage with the project and lead to further discussions about the nature and potential of participatory design.

To date, GAME has been played in these contexts: by the co-designers in the mental health charity, with other peers and trainee psychotherapists, by PhD design students and professors at a design summer school, and at informal settings with colleagues and friends. People who have played it expressed its potential relevance to different contexts of use (e.g. psychotherapy, peer support, design education, diagnostics).

Interestingly, the boardgame is designed to encourage collaboration over competition, and the exchange of ideas and perspectives in a non-judgemental way. Some players for instance commented ‘I have shared things I wouldn’t have done otherwise’ or ‘I didn’t know I was so self-conscious’.

The experience of playing the game is also relevant to this year’s theme participations otherwise. One of the questions in the introduction to the theme is ‘from

whom else can we be learning?'. Through the process of this project, the researcher realized the great extent to which she learned from the people she worked with at the psychosis service, and arguably, playing the boardgame may provide a direct path to this intuition for others too.

GAME

Game is designed to help participants wonder, get to know themselves and connect with one another and the environment. There are no winners or losers, as the game acknowledges the developing nature of people and encourages collective action to address this. Interaction among participants is the main benefit. To achieve this, the boardgame involves players in addressing questions that relate to different themes, through different forms of interaction. Please refer to the short video for a brief insight (appendix 1).

The different themes are: green, philosophical, spiritual, mind & body, creativity and (?) which refers to any area not included in the main themes. See [figure 1]



Figure 1. Prototype of guidelines booklet (themes descriptions) and cards.

Randomly through a wheel, each question can be addressed in three different ways: Tell & share, Think & discuss, and Act & ask. See [figure 2].

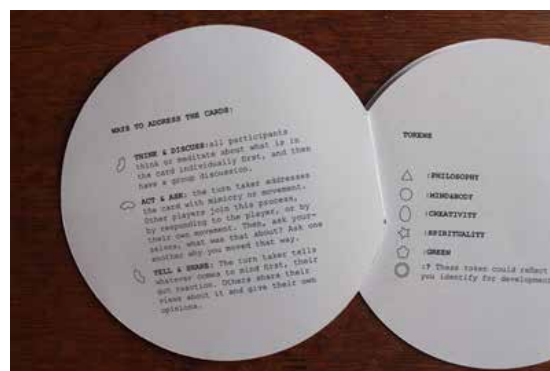


Figure 2. Prototype of guidelines booklets - ways to address questions and tokens.

Therefore, Game is composed by a set of cards with questions pertaining to these different themes in different colours, and a board offering these 3 different ways to address each card. There is also a set of empty cards where players can write their own questions. See [figure3].



Figure 3.. Participant holding cards.

Through sharing opinions, non-judgemental discussions and reflections with others, players may identify areas in which they may want to further reflect and develop themselves, individually or as a group. In order to keep track of these reflections, tokens are distributed among players, which reflect each theme [figure4]. Unlike most games, tokens are allocated subjectively. Throughout the game, when the player feels they need help with some area (e.g. spirituality), they can take a token as a reminder of this need (e.g. spirituality token). Tokens can also be given by others, if the player accepts them. At the end of the play session,

the number of tokens of each type reflects where the player needs development. Rewards corresponding to each theme are given to those who have most tokens of one type, to motivate them to develop that part of themselves. For instance, if you feel you are not very environmentally aware, fellow players could encourage you to take some green corresponding tokens. At the end of the game, if you have mostly green tokens, you may be given a reward that encourages you to become more environmentally friendly. Therefore, players identify how many tokens each player has, and distribute the relevant rewards accordingly. These rewards could be created ad hoc by the group or selected from a booklet of ideas.

Step by step – with example:

- First player randomly picks a card. The card is placed in the middle of the board, and spinned.
- Where the pointer lands determines the way in which the card needs to be addressed (tell & share, think & discuss or act & ask). See video at (appendix 2).
- Each card has a question (e.g. what colour is your soul?). The same question would be addressed in different ways depending on whether the pointer lands on tell and share (e.g. player expresses first thing that comes to mind ‘my soul is pink’ and others share their views), on think and discuss (players individually think their responses and then discuss with one another) or act and ask (player acts, addressing the question via mimics or gestures, and others ask, by joining the act or verbally).



Figure 4. Game, box of cards, board and box with tokens

corresponding to each theme.

- After discussing each card, the individual or group can reflect on any needs, and distribute tokens.
- At the end of the game, these tokens are used to distribute the rewards. The participant who has more tokens in one area (e.g. spirituality) will gain the corresponding reward (e.g. meditation event).

Principles of GAME

- It values diversity of lived experience over accuracy of factual knowledge. As one of the co-designers put it ‘in this game we are all equal’
- The subjective nature of the token system reflects how people judge, value, as well as support one another and make decisions in everyday life.
- People who identify themselves, or are helped to recognize, an area where they may want to seek further development, are given rewards to encourage this process. This symbolic gesture also reflects the principles behind peer-to-peer support, recovery and rehabilitation.

IN PDC:

The situated action will consist in playing this game with local community members and conference participants. Depending on the programme, the duration of the game can vary and be adjusted through the curation process of the situated actions. The rewards could be ready-made symbolic objects (e.g. water bottle) or a map/programme encouraging players to engage in various talks or other situated actions related to the themes (e.g. learn about sustainability by attending (x) presentation or spirituality by attending (x) situated action). After playing the game and subject to the available time, a discussion will be facilitated and/or feedback forms will be distributed, to enquire how people experienced the playing, the contexts in which the game could be beneficial, or the nature of the design process that led to its development.

Ethics

The situated action will seek approval from the ethics committee in the host institution of the researcher/ facilitator. Information sheets and consent forms will be provided to all participants, which will include a warning about the experimental nature of the game

and the potential benefits and risks for players.

Following consultation with participants, GAME is licenced under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial-ShareAlike 4.0 International License

ACKNOWLEDGMENTS

Tremendous thanks to the research participants and co-designers, without whom this project would not have been possible. Anthony and Nilüfer, as well as other participants who wished to remain anonymous, co-designed this boardgame. Thanks to Jess Clayton and Pietro Denaro for offering their help and joining the creative process. Special regards to supervisors Katerina Alexiou and Theodore Zamenopoulos for their continuous support, encouragement and research guidance. Great appreciation to the staff and volunteers at Psychosis Therapy Project for their welcome and support, and special thanks to Dorothee Bonningal-Katz for her guidance and suggestions. Thanks to colleagues and dear friends Dr. Jacopo Amidei, Cameron Crook, Vincent Deguin, Carla Gomez and Germán Ruiz Marcos for their contributions and feedback, and for trying the boardgame for hours on end.

This project was funded by a Design Star scholarship from the Arts and Humanities Research Council UK.

Time(s) to Listen: A Collection of Asynchronous Experiences

Eliana Sánchez-Aldana

Facultad de Arquitectura y Diseño
Universidad de los Andes
Bogotá, Colombia
em.sancheza@uniandes.edu.co

Adriana Villamizar

Instituto de Estudios Regionales
Universidad de Antioquia
Medellín, Colombia
adriana.villamizar@udea.edu.co

Nasif Rincón

Facultad de Arquitectura y Diseño
Universidad de los Andes
Bogotá, Colombia
nc.rincon@uniandes.edu.co

Jaime Patarroyo

Facultad de Arquitectura y Diseño
Universidad de los Andes
Bogotá, Colombia
ja.patarroyo912@uniandes.edu.co

Camila Padilla Casas

Facultad de Arquitectura y Diseño
Universidad de los Andes
Bogotá, Colombia
c.padilla12@uniandes.edu.co

Laura Catalina Junco Gómez

Facultad de Arquitectura y Diseño
Universidad de los Andes
Bogotá, Colombia
lauracjunco@gmail.com

Mariana Saldarriaga

Facultad de Arquitectura y Diseño,
Universidad de los Andes
Bogotá, Colombia
msaldarriaga3@gmail.com

ABSTRACT

How does reconciliation feel? This growing collection of testimonial digital textiles, currently composed of 2 pieces—initiated by women's textile collectives and intervened by the *Remendar lo Nuevo* (Mending the New) team—invite us to look, touch and a different way to textile messages about reconciliation in a situated way. Participants will have the opportunity to get involved in a different way with these testimonial digital textiles and to respond to the women's messages embedded in them. The pieces allow an asynchronous, open-ended, and multi-situated conversation between the collectives and the participants. The intervention seeks to create a patchwork of discourses on reconciliation from emotions and senses in the day-to-day life in a bottom-up dynamic.

Author Keywords

Listening; participation; testimonial digital textiles.

Background

The question of how to build scenarios of peace and reconciliation in Colombia has been recurrent throughout the country's internal armed conflict for more than five decades. In recent years, after the signature of the final agreement to the peace negotiations between the Government and the former FARC-EP insurgency, this question has taken center stage. However, despite the continued presence of the concept of reconciliation, most of its meanings have been institutionally established, from the top down. This is why in the *Remendar lo Nuevo* (Mending the New) project and in *The Time(s) to Listen*, we find an opportunity to explore the meanings of reconciliation from a bottom-up approach.

For decades, communities that have felt the consequences of war in their daily lives, own bodies, and territories have used textiles to tell their stories of the conflict. Textile practices have become communal au-

onomous design spaces [1] in which they share their daily life. Here, textiles have become part of the repertoire to construct collective memories. Their practice has become a way to transform themselves, using their own resources. This is the case of *Costurero de Tejedoras por la Memoria de Sonsón* (Antioquia), *Mujeres Construyendo Sueños y Sabores de Paz de Mampuján* (Bolívar), *Artesanías Guayacán de Bojayá* (Chocó) and *Artesanías Choibá de Quibdó* (Chocó).

These women collectives, through textile crafts, have recounted their past, denounced their victimizers, and claimed for justice, leaving a testimony of what the war has meant in their lives. How could textile pieces help us think about new and future scenarios for reconciliation in a collective and multi-situated way?

After the Peace Process Agreement was signed, women in the collectives have continued crafting their stories, although they are now aimed to reflect on efforts for the construction of the future within reconciliation. Therefore, *Remendar lo Nuevo* proposes to lean on their textile practices to re-think reconciliation. Through living labs and research spaces [2], we wanted to explore this question.

We conceive our living labs as places to produce material discussions. From a transdisciplinary work perspective (design, social sciences, and engineering) and jointly with the women collectives, we have decided to craft a dialogue between textile and digital materialities. We are aware of the capacity of digital technologies to bring people together while physically distant, amplifying their voices and emotions through the transformation of languages of digital components [3].

During these encounters, fed by their own experience, these women request to be heard. They claim a listening in which the desires and voices of marginalized communities in rural areas of Colombia are made visible [5]. Therefore, we consider that digital materialities can collaborate to amplify collectives' textile messages, senses, concepts, and metaphors about what it is and how reconciliation is made. Creating a call to *sentipensar*: to re-think situatedly with the body, the heart, and the mind [4].

Proposal

The Time(s) to Listen: A Collection of Asynchronous Experiences is developed as a collection of testimonial digital-textiles (TDT) that produce different listening experiences of situated messages about reconciliation. The experiences seek to involve corporeity in the wi-

llingness and action of listening. The collection is currently composed of two pieces that invite participants to listen to how reconciliation is felt and made. These pieces have been originally hand-embroidered by the textile collectives involved with the project, and then intervened by the *Remendar Lo Nuevo* team, adding a digital layer. Additionally, in workshops given in the context of the project, small textile patches, and audio recordings have been developed as material responses to the embroideries and the sound messages. These patches activate each piece in different ways, in order to produce particular experiences of listening. To experience the stories, participants should interact with the pieces through the senses. They have to touch, go around, observe carefully, take the time to go through and pay attention to the sound changes that are generated in the interaction. Each piece will require a different kind of effort and a different amount of time to connect with the message. The participants will have to move away from passively watching to actively engage with the pieces, making an effort and taking the time to figure out how to relate with them:

Voice Ensemble (140cm x 65cm)

In this piece (Figure 1), multiple textile speakers integrated to the back of the original textile piece act as multiple voices. Each one of the voices communicates a different message. Since they are all speaking at the same time, it is hard to recognize what each voice is saying. In order to identify the messages clearly, the audience has to approach each source and listen to them carefully. This requires an active engagement with the piece, approaching different regions, and moving through the textile (Figure 2). However, when a patch is placed near a specific region of the piece, the voices sync, and they convey a single and amplified message recorded by the person that embroidered the patch. Although the action sounds simple, it requires time and effort to find the right area to place the patch at. Multiple voices reciting the same message at the same time create this voice ensemble that sounds louder and stronger than a single voice.

Layered Stories (65cm x 65cm)

The tapestries made by the women of Mampujan collective use *appliqué* technique, they are built from pieces of fabric with different shapes and prints, which are sewn on top of a larger cloth to compose a layered story. This digital textile follows this logic. It invites to explore the various layers of the juxtaposed stories and meaning about reconciliation that were stitched

and told by *Mujeres Construyendo Sueños y Sabores de Paz de Mampuján* in this textile piece. Therefore, this TDT consists of three layers. The first one is the original textile (Figure 3), on the back of which an embroidered speaker is placed, the other two layers hold the patches made by other people who had previously connected with the piece. When the first layer is visible, the speaker plays the recorded messages of the women who made the piece. Once any other layer from the back is placed on top, the speaker plays the message recorded by the person who embroidered the patch. This experience allows us not only to approach the stories sewn into the original textile by the women who made it, but also to listen to the messages of some of the people who connected with the piece, which are materialized as new textile layers of meaning.

The action/visit will happen every 45 minutes, and in groups of 6 people maximum (small groups are necessary in order to fully experience the pieces). It will take place in two moments: First, the participants will be held for 15 minutes in a waiting room with an infographic document that contextualizes the project and the textile collectives. Then, they will be invited to enter the area where the TDTs will be physically displayed. Both pieces are equipped with textile speakers in different dispositions to achieve different listening experiences. For 30 minutes, participants will be able to engage with the forms of listening that each piece invites.

Afterwards, participants will be led to a third area where they will be invited to orally and materially respond to the women's messages. These responses will take the form of signs embroidered on the audience's clothes, recorded messages, and pictures. During this making-responding activity, the team will propose a series of questions regarding what reconciliation means to each listener after experiencing the pieces. These will initiate a discussion, which will involve not only verbal interventions but also material arguments. The participant's responses will then return to the textile collectives, as a remnant of the moment when their request of being wholeheartedly heard was fulfilled.

Time(s) to Listen requires a covered place to protect the pieces from water or strong wind. The collection would benefit from low-noise spaces that allow attentive and careful listening.

Acknowledgements

This paper was written with the support of COLCIENCIAS (funding body: 281-2018).

REFERENCES

- [1] Arturo Escobar. 2016. *Autonomía y Diseño: La Realización de Lo Comunal*. Popayán, Colombia: Editorial Universidad del Cauca.
- [2] Kristina Lindström and Åsa Ståhl. 2010. "Threads - a Mobile Sewing Circle: Making Private Matters Public in Temporary Assemblies." *Proceedings of the 11th Biennial Participatory Design Conference*, 121–30. <https://doi.org/http://doi.acm.org/10.1145/1900441.1900459>
- [3] Jaime Patarroyo, Laura Cortés-Rico, Eliana Sánchez-Aldana, Tania Pérez-Bustos, Nasif Rincón. 2019. Testimonial digital textiles: material metaphors to think with care about reconciliation with four memory sewing circles in Colombia. *Proceedings of the Nordes Conference 2019*. Finland.
- [4] Arturo Escobar. 2016. Sentipensar con la Tierra: Las Luchas Territoriales y la Dimensión Ontológica de las Epistemologías del Sur. In *AIBR, Revista de Antropología Iberoamericana*, Vol. 11. Issue 1. 11-32. <http://doi.acm.org/10.11156/aibr.110102>
- [5] Macaria Allín Chaverra (2019:1, marzo 28). *Minga Digital Bogotá, Día 2*.



Figure 1. The obverse (left) and reverse (right) of the Voice Ensemble piece. The patches used in the interaction are held by a long piece of fabric at the bottom of the wooden structure.



Figure 2. The image on the left shows one of the embroidered patches. The image on the right captures Janiris, from Mampuján, listening to one of the voices from up close.

PAR
TICIP
TION (S)
OTHERWISE

PDC 16

3

Beyond Academia (EN)

Participatory design as a method to support the community forms of urban life in the contemporary city: Palo Alto cooperative

Abrahán Rodríguez Buendía
Hábitat para el buen vivir
Mexico City, Mexico
arquitectura@habitatbuenvivir.org

ABSTRACT

UPDATED—6 April 2020. In this article we want to introduce to the public the work we have realized with the Palo Alto cooperative (Mexico City) through a participatory process since 2015, with many moments of participatory design. The goal of our work is to support and strengthen this cooperative, as a community form of urban life in the contemporary city, as a few examples of this kind in this place. We want to share the methods we used in the process, the potential and challenges that we found and receive feedback from the experts at the conference.

Author Keywords

Architecture; Participatory Design; Social Production of Habitat; Housing Cooperative.

INTRODUCTION

The Palo Alto cooperative was organized in 1972 when a group of settlers, formerly from the rural areas, joined together to obtain the rights of the land they had occupied for more than 30 years. In 1969, the landowner decided to sell, in order to add his land onto a neighbouring estate of predominantly luxury housing: ‘Bosques de las Lomas’ (Wood of the Hills). Threatened with eviction, and rejecting the idea of being relocated, the inhabitants of Palo Alto united and formed the ‘Union de Vecinos de Palo Alto’ (Palo Alto Neighbourhood Union). They received the support of a catholic priest, father Escamilla, who, together with a few social workers, was already striving to achieve some minimum facilities (a clinic in particular) in the area.

In 1972 they organized themselves into a cooperative and contract technical assistance. In 1973, after two years of negotiations with the authorities and with the landowner, who made attempts to break up the cooperative, the members took possession of the land. Official recognition of their land tenure had become a reality.



Figure 1. In 2016 we realized our first participatory diagnostic of the public space.

Technical advisory for the communities

We began to explore the possibilities for methods of participatory design on Palo Alto cooperative in 2015. Our primary goal is to support the efforts for the continuity of the housing cooperative.

We, as an organization, arrived at the Palo Alto Cooperative in mid-2015, by the hand of the architect Enrique Ortiz (1937), “wisdom keeper” of HIC (Habitat International Coalition) and leader of COPEVI A.C. on the 70’s and 80’s and one of the protagonist of the construction of policies and projects for the popular housing on Mexico. He has a very deep relation with this community, of friendship and support, but he has been looking for new people to keep a technical advisory for the cooperative on a long term and support the continuity process.

Participatory design with the community

In effect we invite the reader to share our journey with the Palo Alto Cooperative. The initial questions were:

1. What's the best way to identify the main troubles for the community?
2. What's the best way to finance this process and maximize the resources for our work with the community? and,
3. The participatory design was good enough to work with community.

The participatory design for the renovation of the cooperative hall

Our initial experience with this moment starts with the study of two options for the application of a budget for the renovation of community spaces of the cooperative. The options were:

Option A. Concentrate the budget on the renovation of two buildings of the cooperative.

Option B. Distribute the budget in more public spaces.

We follow a method of participatory design called "Generación de opciones" literally options generation, development. In the early 1970s, within the multiple initiatives and searches that different professional and academic groups carried out in the field of design, there was a conjunction peculiar to processes in different parts of States United and Mexico. But the practice in real community projects (beyond academy examples) was barely exist. Has been used to explain design process of buildings or projects already finished, not to conduct a process on course.

The axis of this method is creating an explicit process of design for a deliberation with the participants, the difficulty lies in defining which are the most important criteria to discuss and what is the best order to follow.



Figure 2. New Cooperative Hall building under construction.

CONCLUSION

Our work with the Palo Alto cooperative wants to strengthen this way of housing production so that it can be extended to other social and cultural groups in the country. It is already linked to the regional cooperative process and we are looking to get closer to other international allies. The help and experience of the world is welcome. The legal structure of a housing cooperative unified and strengthened the group by making it possible to hold the land and housing in the collective tenure. Permanence on the site was secured. Collective tenure avoided the pitfalls inherent in private ownership of land: speculation, rising prices, changes of occupants and tenancy, which could have weakened the community spirit and eventually caused their organization to collapse.

Community control of land and buildings has protected the interests of the cooperative members. 48 years later the cooperative still controls the property and the original population continues to benefit, a rare case in a luxury residential suburb of Mexico City.

ACKNOWLEDGMENTS

We thank to the Palo Alto Cooperative community for the work on this article and the architect Enrique Ortiz for the support and confidence to realize this duty.

REFERENCES

- [1] Enet Mariana (2012) "Diseño participativo: Estrategia efectiva para el mejoramiento ambiental y economía social en viviendas de baja renta". Revista Cuadernos de vivienda y urbanismo Vol 5 N°10. Pág. 198 a 233. Universidad Javeriana. Bogotá. Colombia.
- [2] Enet, M., Romero, G., & Olivera, R. (2008). Herramientas para pensar y crear en colectivo programas intersectoriales de hábitat. Córdoba, Argentina: CYTED.
- [3] Ortiz, E. (2012). Producción Social de la Vivienda y el Hábitat. México D.F.: Habitat International Coalition.
- [4] Ortiz, E., & Zárate, M. L. (2005). De la marginación a la ciudadanía, 38 casos de producción social del hábitat. Habitat International Coalition.
- [5] Romero, G., López, R., Salceda, J. U., & Platas, F. (2014). La complejidad y la participación en la producción de arquitectura y ciudad. México D.F.: Facultad de Arquitectura, UNAM.

- [6] Romero, G., Mesías, R., & Oliveras, R. (2007). Herramientas de planeamiento participativo para la gestión local y el hábitat. México D.F. y Habana: CYTED.
- [7] Romero, G., Oliveras, R., & Mesías, R. (2004). La participación en el diseño urbano arquitectónico en la Producción Social del Hábitat. México D.F.: CYTED.
- [8] Plataforma internacional para la Producción Social del Hábitat (via Association urbaMonde) VIDEO: <https://www.youtube.com/watch?v=GwRja-44D7kw&list=PLxxMmNCnDuMtuyjQUlnTW-j1MHtHeFAciC&index=1>

Creating Global Learning Systems Infrastructure: a collective for multidisciplinary and cross-sector practice to tackle complex public problems

Nicole Anand
The Residency
Los Angeles, CA USA
nicole.anand@gmail.com

Lauren Weinstein
The Residency
New York, NY USA
lauren.s.weinstein@gmail.com

ABSTRACT

The future of work and education across the globe is uncertain. For practitioners solving complex public problems, limited learning opportunities and constraining work environments threaten possibilities of expanding and elevating their collective practice. Within institutions, practitioners face a multitude of challenges ranging from siloed work to homogenized practice. From the time they enter the workforce, to retirement, they hit difficult-to-traverse learning plateaus. The Residency is a global collective of Change Designers—civil servants, civil society and social designers/innovators upskilling in multidisciplinary and cross-sector practice. A year of research, concepting and co-designing informed a learning prototype embedded in a collective action model. The collective is a first-of-its-kind test of global learning systems infrastructure that can facilitate the exchange of mindsets, share power across adjacent disciplines, and privilege plural craft through self-determined exchange.

Author Keywords

public sector innovation; social design; adult learning; multidisciplinary practice; multistakeholder initiative; collective action; future of work; systems; power

THE FUTURE OF ADULT PRACTITIONER LEARNING

“Humans have the unique capability to be endlessly curious.” - James Burke

The future of work across the globe is uncertain. Social, economic, political and technological trends

indicate significant forthcoming changes for workers, workplace and work. While we may not be able to predict with precision what the future holds, it is reasonable to conclude that the future workforce will require workers to think differently, and move with rapidly shifting environments.

At the same time, and relatedly, the education of workers is changing. From the time people enter the workforce to the time they retire, they hit difficult-to-traverse learning plateaus. The opportunities to upskill outside of formal education—for example through webinars, bootcamps, masterclasses, MOOCs—tend to be ad-hoc and timebound, costly and specialized, expert-driven and unidirectional, failing to support learning that sticks with people and spreads through their institutions and broader governance systems.

For Change Designers—governance, design, social innovation, and social justice practitioners working across disciplines and sectors—there are severe limitations to solving public problems together. We’ve seen a wave of global crises and abuses of power despite hard work dedicated to ending them. Transnational, collaborative efforts such as the Panama Papers and the Open Government Partnership, are good examples of what we can achieve when we collectivize action across borders, sectors and expertise.

Elevating Multidisciplinary and Cross-Sector Practice

Within public and social sector institutions, individuals are eager to be challenged by each other to learn different mindsets and methods for public problem-solving—a global learning systems infrastructure needs to be built to facilitate this. It requires a collective action model, outside of formal education and workplaces, that can adapt to context, allow for different perspectives, dig into underlying beliefs and

motivations, and nurture strategy and tactics exchange beyond experience sharing.

Enter: The Residency. The Residency is a practical global learning collective of government, civil society, and social innovators / designers. We act as a Union, Guild and Council for curious minds and lifelong learners applying multidisciplinary and cross-sector craft to complex public problems.

As a Union, The Residency creates enabling environments for learning through the collective, and spreading it through member organizations. As a Guild, The Residency elevates multidisciplinary and cross-sector practice by weaving skills, language and mindsets together, creating sophisticated, situated and plural Change Design craft. As a Council, The Residency sparks constructive peer response, and exposes members to divergent yet complementary perspectives to problem-solving.

Learning theories—such as those put forth by Paolo Freire and Peter Senge—and empirical evidence from learning models such as Luminar and transdisciplinary styles, inspire new possibilities for adult practitioners to learn on-the-job. Building on these theories and models, The Residency asks:

- If our unique capability as humans is to be endlessly curious, and the complexity of socio-political challenges demand us to be—how might we spark curiosity and become infinite learners?
- If public problems connect across borders, but practices to address them are local—how might we facilitate ‘situated’ learning at scale?
- If situations vary across disciplines and sectors, and accordingly, so do mindsets—how might we enable self-determined and self-governed learning that encourages and sustains plural mindsets?
- If formal education and adult upskilling programs are cost- and time- prohibitive for practitioners—how might we design learning systems infrastructure that creates inclusive access to knowledge and skills?

The making of collective learning

Stewarded by participatory designers, the collective spent 2019 researching, concepting and co-designing collective action and learning models. In one year, it grew to 300 people from over 20 countries. The Residency includes 15 advisors, and partnerships with universities, media, and networks.

Prototyping is set for 2020. Collective formation will happen in four steps: first, collective members join with a “self-determined contract” stating what they will contribute, and what they gain from the collective; second, members take on a function, such as mobilizer or knowledge creator, to contribute to the full collective; third, members form a self-governed “learning constellation” guided by provisional curriculum to facilitate exchange; fourth, a subset of collective members become a cohort of Residents that experience structured layered learning, and test concrete pedagogical tactics to elevating multidisciplinary and cross-sector practice.

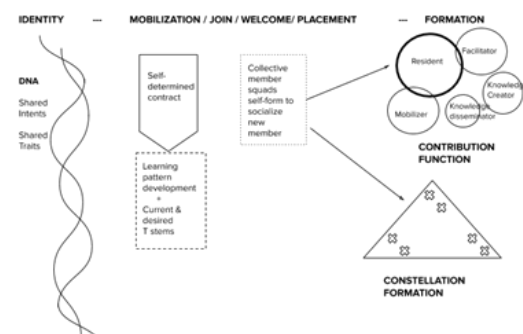


Figure 1. The Residency’s collective formation

Learning curriculum is to be: co-designed by members; problem or situation led, not projects to be delivered; mindset-oriented, focused on unearthing disposition, reasoning models, emotions/affects, and rules/norms; regenerative, inclusive of purposeful moments for sustained contributions; and transdisciplinary, building with mixed approaches to navigating power, complexity and systems.

The Residency provides the cognitive glue between public problem-solvers, generating viable supplements and alternatives to formal education and on-the-job learning.

REFERENCES

- [1] Anand, Nicole and Weinstein, Lauren. Introducing The Residency: a Change Design practical learning collective. (April 4, 2019). <https://medium.com/@theresidency.design/introducing-the-residency-7554d528a779>
- [2] Freire, Paolo. (1993) Pedagogy of the Oppressed. Penguin Random House.
- [3] Harding, Luke. What are the Panama Papers? A guide to history’s biggest data leak. (5 April,

- 2016). Retrieved February 27, 2020 from <https://www.theguardian.com/news/2016/apr/03/what-you-need-to-know-about-the-panama-papers>
- [4] Neier, Aryeh. Building a Global Norm on Open Government. (Spring 2013). Retrieved February 15, 2020 from https://ssir.org/articles/entry/building_a_global_norm_on_open_government
- [5] Senge, Peter. (2006) The Fifth Discipline. (1st ed). Currency, New York, NY.

ACKNOWLEDGMENTS

We would like to thank the members of The Residency and all partners who've created the collective together with us.

The role of Community Organizations in the transformation of foodscapes for the consolidation of peace economies and territorial peace in Colombia

Ana Prada
Bogota, Colombia
anapradap@gmail.com

ABSTRACT

This paper addresses the relevance of rethinking the opportunities of Participatory Design as an interdisciplinary perspective that stimulates community innovation and co-designing effective solutions to the daily crossroads of COs in the current Colombian context for the transformation of foodscapes, in which relationships in the value chain are framed by trust, the building of close relationships between producers and consumers, the recognition of local knowledge and the generation of added value.

Through the project “Custodians of hope”, was found that in Colombia exists community processes, like the experience of the Ecobufalo¹, strengthening the bonds of trust between the actors involved in value chains to contribute to the construction of peace economies with a territorial approach.

Author Keywords

Community organizations; foodscape; community innovation; peace economies; territorial peace; trust; participatory design.

CSS Concepts

• Social and professional topics~Geographic characteristics • Social and professional topics~Cultural characteristics

INTRODUCTION

The community organization is part of the traditional Latin American heritage since a long time, the “minga” and “trueque” are samples of them, however, the armed conflict, have weakened the autonomous community’s process jeopardizing the permanence of communities in their territories and the guarantee of their right to food. Despite this context, in Colombia the territories historically have led processes from the perspective that resist to exclusive economic models and public policies that promote deterritorialization². Ecobúfalo, from the Association of the Cimitarra River Valley (Acronym ins Spanish ACVC), shows that from the territories, community innovations are set up that disrupt foodscapes³.

In the arena of bottom up organizational processes, participatory design has the potential to become a space that promotes the dialogue, active listening and trust building for community organizations to find authentic and creative solutions to the problems that face in their daily lives, especially to those that addresses relations with actors in the value chain and generation of added value.

METHODOLOGY

Comparative analysis of international experiences through Participatory Action Research (PAR) process, developed by the author who visited 30 productive

¹ Organization that belongs to Campesino Association of the Cimitarra River Valley (Acronym in Spanish ACVC).

² Carolan, M. (2017). No One Eats Alone: Food as a Social Enterprise. . Washington DC: Island Press.

³ Bosschaart, W. (2015). Strategies towards Urban Foodscapes: A Comparison of Theory and Practice in Planning for Urban Foodscapes. Wageningen: Wageningen University, thesis in Space Planning. Holland.

processes, living with farmers, indigenous people and urban people who initiated life projects in the countryside, with the “Custodios de Esperanza project”. The primary sources come from the work done by the author with community organizations linked to alternative models of peace building, through the production of food in a community, supportive and profitable way.

CONCEPTS

PEACE ECONOMIES: Peace Economies involve the consolidation of inclusive political models of governance of all parties involved, through proposals for sustainable production, transformation and commercialization encourage the interlocution between family farming and agribusiness to curb polarization and increasing concentration of the earth, social models open to dialogue.

FOODSCAPES: Refers to the food landscape of a community in a territory, they refer to the ways in which food is produced, bought or obtained, prepared and consumed, and the relationship between food and individuals in the community, understanding food as a political act that advocates for equity, sustainability and easy access to healthy food⁴.

COMMUNITY ORGANIZATION: Scenario for the construction of a political and economic project that guides the course of interaction between its enrollees, while serving as the manifestation of the corporate project defended by its members⁵.

TRUST: According to (Gambetta, 2000)⁶ we say we trust somebody when we implicitly mean that the probability that the person will perform an action that is beneficial (...) is high enough for us to considered engaging in some form of cooperation with him.

how CO generate innovations in foodscape

In the COs that we visited for this research, we found that trust was a crosscutting element to three common

factors that favor the configuration of COs as scenarios for the construction transformation of foodscapes in their local context through: *Collective construction of tools and capacities for territorial peace; Novel national and global spectrum of opportunities for advocacy in public policy with a territorial approach to strengthen community processes in the construction of Peace Economies; Bottom up innovations in foodscapes in Colombia focused on inclusion.*

The experience of Ecobufalo building peace economies in the Magdalena Medio region

Ecobufalo, is an experience of the ACVC in the Magdalena Medio region, protagonist in the construction of Peace Economies with territorial approach in Colombia. In 2000, the ACVC started the production with buffalo, in 2014 gave life to Ecobufalo, to boost the economy of peasant families through productive and business dynamics for its integration into the buffalo value chain in Colombia. Ecobufalo producers also work in their farms to ensure their food security and sovereignty, developing an economic and productive project that allows them to remain in the territory.

Ecobufalo is a model organization that represents peasant producers, improving the quality of life of their members by increasing their income, through the development of productive activities with dairy and buffalo meat, produce in community, generate added value and participate in short circuits marketing, recognize the role of women as guardians of ancestral knowledge and have influenced public policy in favor of farmers to continue generating guarantees of permanence in the territory.

Participatory design and transformation of foodscapes for the consolidation of peace economies and territorial peace

In the current context, participatory design has the challenge of contributing to social justice and reducing social gaps, from the perspective of foodscapes value chains, participatory design has a unique potential to contribute to:

The reduction of the gap between community organizations such as ACVC and its consumers through the estimation of innovation for the transformation of food products, meeting the needs and desires of starters; The recognition of local innovations and knowledge as a fundamental input for the co-creation of solutions to concrete problems of community organizations; By

4 Mackendrick, N. (2014). Foodscape. Context, 16-18.

5 Prada Páez, A. (2015), Procesos de identificación de lo campesino y lo caucano en la Cooperativa del Sur del Cauca (COSURCA). Estudio de caso de una organización campesina, Degree work, Sociology Degree, Faculty of Social Sciences. Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana.

6 Gambetta, Diego. Can We Trust Trust?. 2000. Oxford. University of Oxford.

co-designing with community product organizations, implementing methodologies that estimate collaboration, for community organizations to gain autonomy by moving forward in the value chain; Reflection on participatory design methods and practices that estimate the creation of trust between producers and consumers to contribute to the transformation of foodscapes towards Peace Economy models.

Participatory design should be a way of relating to community organizations that transcends the discipline of design, that encourages the exchange of ideas, the recognition of local knowledge, that encourages active listening and encourages the creation of consensus between community organizations and the external actor that facilitates the participatory design space.

CONCLUSION

There are organizational processes that, like Eco-bufalo, contribute to the configuration of peace economies and the construction of territorial peace in contexts of armed conflict and the prevalence of war economies such as drug trafficking. Also is an example of a participatory approach in the design of solutions it bears fruit with a view to consolidating economies of peace.

Regarding the transformation of foodscapes, participatory design has the challenge of implementing methodologies and practices that contribute to the consolidation of social justice and the reduction of gaps between the actors involved in value chains. The recognition of local knowledge and skills that exist in community organizations facilitates the transfer of tools and knowledge that community organizations are capable of autonomously managing trust-based community innovation processes.

ACKNOWLEDGMENTS

We thank to all the OC all over Latin America that opened the doors to us in the project “*Custodians of hope*” and specially we want to thank to Karen Cañas in Ecobufalo for her collaboration in the elaboration of this paper.

Whānau room rejuvenation: Valuing whānau as an integral dimension of Hauora for patients at Auckland DHB

Emma Wylie
Ara Manawa Auckland DHB
Auckland, New Zealand
EWylie@adhb.govt.nz

Justin Kennedy-Good
Ara Manawa Auckland DHB
Auckland, New Zealand
JKGood@adhb.govt.nz

Vanessa Russell
Ara Manawa Auckland DHB
Auckland, New Zealand
VanessaR@adhb.govt.nz

ABSTRACT

In 2003 Auckland City Hospital's new building included a Whānau Room in each inpatient ward to provide space for whānau (extended family) to gather around the patient as is customary in Te Ao Māori (the Māori world). However, under the pressures of an acute hospital, the Whānau Rooms' purpose became diluted, with many used for clinical or storage needs or falling into disrepair. The Whānau Room Rejuvenation Project, initiated in 2018, aims to re-establish the kaupapa (purpose) of these spaces and renovate them to be fit for purpose. Using a co-design approach, patients, whānau, staff and architects worked collaboratively to understand the needs of whānau and the ward context and develop design solutions. Participatory design enabled Te Tiriti o Waitangi (Treaty of Waitangi) principles to inform the process and designs. Methods honouring bi-cultural values are especially relevant in public health care, as government bodies recognise our colonial history and work to change its legacy of inequitable health outcomes for Māori.

Author Keywords

Co-design; Māori health; Tikanga; Health equity; User engagement; Whānau; Hospital design; Treaty of Waitangi

INTRODUCTION

In Aotearoa New Zealand, Māori concepts of hauora (health and wellbeing) are holistic, and whānau is integral; when a loved one is unwell it is important for whānau to be near them and each other. When a loved

one dies it is tikanga (customary practice) the tūpapāku (body of the deceased) is never left alone. Auckland City Hospital, as is currently typical of public hospitals in New Zealand, is not well designed to accommodate cultural practices that do not conform to the modern Western bio-medical model. New Zealand's indigenous Māori population experience a disproportionate burden of health inequity [1][2][3][4]. Differential access to the determinants of health contributes to inequities in health outcomes, a well-documented fact that is both unfair and unjust [1][4]. While health inequity for Māori is a complex issue which requires addressing at every level of our health system and society, this project is one way Auckland District Health Board (DHB) is working to make changes. At the new hospital build in 2003, Dame Naida Glavish the Chief Advisor Tikanga championed the integration of 45 Whānau Rooms; providing space for whānau to gather, affording recognition and respect to Māori customs around hauora. However, due to pressure on resources and lack of protection of purpose, these rooms may no longer be fit for use or available for whānau. This project, initiated in 2018 by Auckland DHB and advised by Dame Naida Glavish as the subject matter expert, restores the kaupapa of these rooms through participatory design, creating a practical and meaningful solution that serves our Māori patients and whānau.

BACKGROUND

Te Tiriti o Waitangi is the founding document of Aotearoa, a treaty signed by Māori tribes and the British Crown, in 1840, that affirmed Māori sovereignty and formalised the agreement that the Crown would protect Māori authority over their land and taonga (treasures), including their health, and recognises equity with British peoples. Though still controversial and contested, Te Tiriti is recognised by international law and is

the basis for New Zealand's bi-cultural framework [5]. As a public institution, Auckland DHB has a legal and moral obligation to uphold the protection and equity of Māori health, yet there is much work to be done to realise this goal. The Whānau Room Rejuvenation Project is a step towards reaching health equity, and importantly participatory approaches like co-design can be a mechanism for addressing Māori health equity by honouring Māori Tino Rangatiratanga, or self-determination as set out in te Tiriti o Waitangi [5]. Auckland City Hospital sits on a site of historical significance. In 1845 Ngāti Whātua, one of the mana whenua (territorial owners) of Auckland, gifted the land to the Crown, to provide a base for the New Zealand government and to protect the customary rights and wellbeing of Ngāti Whātua [6]. The Whānau Rooms value and enable the contribution whānau make to the hauora of Auckland DHB's patients, and acknowledge the spirit of generosity with which the land was gifted.

PROJECT DESCRIPTION

This project followed a loose alignment to the double diamond framework for innovation [7] overlaid by co-design principles for health [8]. Participation of all stakeholders at all stages of the design process, including defining the 'problem statement' is central to the co-design ethos employed. Participants included patients; whānau; charge nurses; hospital architects (Chow Hill); specialist Māori architects (TOA) and Ara Manawa, Auckland DHB's design team. The interplay of Chow Hill and TOA was critical to the success and integrity of the project, ensuring a Māori perspective was present throughout the process and articulated in the design outcomes. Likewise, the participation of patients and whānau, along with representatives of several cultural groups brought perspectives of lived experience of hospital care, deepening the understanding of what was needed of these rooms.

Phase one involved gaining a contextual understanding of the current state of the Whānau Rooms, how they function in an acute hospital, the intended and unintended purposes they serve, and the range of stakeholders who are engaged in their use. This included a literature review; audit of current conditions; surveying charge nurses; reviewing online patient experience data and policy documentation; analysing information on ward specific patient cohorts and investment logic and benefits mapping.

Phase two entailed user engagement and design. Finding collaborative and generative methods for engagement was an iterative process as we explored what meaningful engagement could look like within organisation that typically employs limited consultation methods [9].

Engagement and purpose	Involved
8 Co-design workshops - a facilitated process exploring purpose, current use, and potential future states. These were held over the life course of the design phase, enabling design iterations to be held to account by participants	Patients, whānau, charge nurses, hospital architects (Chow Hill), Māori specialist architects (TOA)
13 In-depth interviews - targeting voices not otherwise heard due to constraints of the workshops (time commitment, hospital location etc.)	Charge nurses and Māori whānau
2 Focus groups - health support workers who often use the whānau rooms and support whānau	Kaiatawhai Māori health support team Asian, New Migrant and Former Refugee health workers
5 Community engagement pop-ups – seeking feedback on concept designs and a whānau support survey in a context outside the hospital	Held at: Pa Rongorongo, Central City Library, Mt Roskill Library, Ellen Melville Center

Table 1. Engagement methods and participants

DISCUSSION: Translation into ward environments

TOA architects distilled early insights generated by participants into guiding visions and values that acted as a reference point throughout the design process.

Our vision:

1. To facilitate the expression of whanaungatanga (kinship and connection) by whānau
2. To facilitate the expression of Tikanga Best Practice
3. To embody the spirit of manaaki (hospitality,

kindness, generosity) as expressed by Ngāti Whātua

Our values:

1. Kaitiakitanga – guardianship of the space, enacted by custodians
2. Whanaunga – relationship, kinship, family connection, shared experiences; working together, belonging
3. Manaakitanga – hospitality, kindness, generosity, support, respect, generosity and care for others.

Findings from our user engagement resulted in five key design elements to be included in each ward's Whānau Room:

Design Element	Examples of application
Welcome / way finding support	Mural on the outside wall in the corridor to identify the space as Māori and assist orientation.
Entry/ lobby – a sense of change of space and function	Transition in flooring from clinical to wood-look vinyl, inviting a moment of pause and identifying a non-clinical environment
Sitting, sleeping - support	Modular furniture, that can support rest and rejuvenation, textured vinyl to create a more homely sense
Positive distraction	Printed ceiling-scapes, planted room dividers, nature murals
Interior environment	Natural elements in interior, connection to the outdoor environment (diurnal lighting)

Table 2. Key design elements and examples

Flexibility in design outcomes was necessary to fit the specific needs of each ward. A 'kit of parts' for progressive refurbishment will allow charge nurse and other staff to be involved with the design of their ward's Whānau Room while maintaining design consistency. Their involvement in final designs, along with an educational workshop prior to refurbishment, enables participation of users to continue beyond the project's initial phase and increases the sense of ow-

nership and guardianship of the rooms. Protection of the rooms' purpose at policy level is underway to ensure their redefined kaupapa is not lost again amongst other hospital demands. Operational decisions and executive level engagement was required to make implementation feasible, along with funding driven by charity Auckland Health Foundation.

Equity for Māori and partnership with users, including patients, whānau, clinical staff and designers, were core values driving this project; the participatory framework of co-design and emphasis on considered process enhanced the value of the design outcome. Auckland DHB's goal to work more in partnership with users, particularly Māori, enabled this project; however challenges arose from current realities of fiscal restraint and a need to regain trust from a community that has historically not served well [7]. Additionally, the length of time required for authentic co-design lies philosophically in conflict with the requirements of business processes in a public institution where assurance on public spending is required at the outset. Despite these constraints encountered the Whānau Rooms' rejuvenation will better equip Auckland City Hospital to enable cultural expression of hauora, making a practically meaningful and symbolically potent step toward health equity for Māori.

CONCLUSION

The Whānau Room Rejuvenation Project used co-design as a framework for authentic participation with Māori and other stakeholders to generate designs that will ensure clinical and cultural needs are met. This participatory approach was crucial to a meaningful outcome, embodying the Tiriti principle of partnership. Not only will the refurbished Whānau Rooms contribute to Auckland DHB's goal of health equity for Māori, but also the process of developing capability in co-design paves the way for future projects to incorporate participation and expand our healthcare landscape to include Māori expression of hauora.

ACKNOWLEDGMENTS

We thank our patients, whānau and staff for generously sharing their stories. We thank Chow Hill and TOA architects for their patience with our process and learning alongside us. We thank Dame Naida Glavish Chief Advisor Tikanga, Riki Nia General Manager Māori Health and Margaret Dotchin Chief Nursing Officer for their wisdom and support, entrusting us

with this opportunity. We gratefully thank Auckland Health Foundation for the fundraising support making this project possible.

REFERENCES

- [1] Mason Durie. 2012. Indigenous health: New Zealand experience. In *Medical Journal of Australia*. 197, 1, 10–11. doi:10.5694/mja12.10719.
- [2] Bridget Robson and Ricci Harris. 2007. *Hauora: Māori Standards of Health IV. A study of the years 2000–2005*. Wellington: Te Ropu Rangahau Hauora a Eru Pomare.
- [3] Helen Moewaka Barnes and Tim McCreanor. 2019. Colonisation, hauora and whenua in Aotearoa. In *Journal of the Royal Society of New Zealand*. 49, 1, 19-33.
- [4] Health and Disability System Review. 2019. Interim report New Zealand health and disability system review: Hauora Manaaki Ki Aotearoa Whanui. Wellington: NZ Government. <https://systemreview.health.govt.nz/interim-report/download-the-report/>
- [5] Grant Berghan, Heather Came, Nicole Coupe, Claire Doole, Jonathan Fay, Tim McCreanor and Trevor Simpson. 2017. Tiriti-based health promotion practice. Auckland, Aotearoa New Zealand: STIR: Stop Institutional Racism.
- [6] Ani Pihema, Ruby Kerei and Steven Oliver. ‘Te Kawau, Apihai’, *Dictionary of New Zealand Biography*, Te Ara - the Encyclopedia of New Zealand. 1990 Retrieved March 12, 2020 from <https://teara.govt.nz/en/biographies/1t42/te-kawau-apihai>
- [7] Design Council. What is the framework for innovation? Design Council’s evolved Double Diamond. 2020. Retrieved March 12, 2020 from August 22, 2014 from <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>
- [8] Hilary Boyd, Stephen McKernon and Andrew Old. 2010. *Health Service Co-design: working with patients to improve healthcare services*. Auckland: Waitemata District Health Board.
- [9] Kristin Carmen, Pam Dardess, Maureen Maurer, Shoshanna Sofaer, Karen Adams, Christine Bechtel and Jennifer Sweeney. 2013. Patient and family engagement: A framework for understanding the elements and developing interventions and policies. In *Health Affairs*, 32, 2, 223-231.

Projeto Vizinhança: a cidade como experiência coletiva e festiva

Márcia Machado Braga

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Porto Alegre, Brasil
bragamarcia@hotmail.com

Aline Callegaro de Paula Bueno

Universidade do Vale do Rio dos Sinos
Porto Alegre, Brasil
alinebueno@unisinos.br

RESUMO

O Projeto Vizinhança é um projeto colaborativo e participativo que ocorre em diferentes bairros de Porto Alegre, Brasil. Trata-se de uma ação em arte urbana de caráter temporário que discute questões relacionadas ao espaço público e sua capacidade de produzir encontros no cotidiano de uma comunidade. Nesse sentido, o projeto busca ativar espaços ociosos ou “intersticiais” da cidade, transformando-os em lugares, estimulando processos de troca e aprendizado em um ambiente construído coletivamente e, portanto, lúdico, festivo, criativo e informal. Este paper deriva parcialmente da dissertação de mestrado *Poéticas da proximidade: arte participativa de caráter dialógico na construção de situações de encontro no espaço público* realizada por uma das autoras [1].

Palavras-chave

Participação; colaboração; arte; cidade; encontros.

INTRODUÇÃO

O Projeto Vizinhança nasceu em 2012, em Porto Alegre, cidade ao sul do Brasil, a partir de reflexões advindas do cotidiano de pessoas que se interessam por sua cidade e pelas relações que nela se constroem de vizinhança e identidade. Ao observar a quantidade significativa de espaços públicos e privados abandonados ou subutilizados e as relações sociais urbanas marcadas pela indiferença e pelo afastamento, começamos a nos fazer as seguintes perguntas: por quê as pessoas não estavam ali? O que elas queriam desses espaços? E o que aconteceria se elas mesmas comessem a expressar seus desejos através de ações? Partindo desses questionamentos, um grupo formado inicialmente por

profissionais de áreas diversas como artes visuais, arquitetura, comunicação, gestão cultural e design reuniu-se para criar e atuar em algo em comum: o desejo de promover encontros que poderiam provocar outras formas de refletir sobre e agir na cidade.

OS ENCONTROS

O projeto tem como características principais: estar diretamente relacionado a um contexto de bairro (diferentes bairros da cidade de Porto Alegre nos quais foram realizadas as ações); ser realizado a partir de processos de participação e colaboração acionados através de convocações ou convites virtuais e presenciais; e o caráter festivo das ações, entendido como uma celebração improvisada no cotidiano capaz de acolher as culturas ordinárias dos sujeitos comuns que somos. Estes encontros, que buscam incentivar processos de subjetivação e aproximar pessoas, estão muito distantes, em todos os aspectos, dos grandes eventos ou festas que acontecem nos espaços públicos para um grande número de pessoas. Procura-se portanto pensar a partir das pequenas ações que constroem novas espacialidades, valorizando aquilo que é singular e colocando em relação pessoas que estão próximas em um momento que envolve desfrute e gozo, inaugurando, aquilo que Lefebvre [2] entende como, “*projeto do espaço diferencial (ou o espaço de uma contracultura, ou um contraespaço, no sentido de uma alternativa inicialmente utópica frente ao espaço ‘real’ existente)*”.

No Projeto Vizinhança evidenciamos o caráter festivo que move a ação, entendida como celebração no cotidiano, própria desse “*estar junto*” no sentido de Guarinello [3]:

Uma produção do cotidiano, uma ação coletiva, que se dá num tempo e lugar definido e especial, implicando a concentração de afetos e emoções em torno de um objeto que é celebrado e comemorado e cujo produto principal é a simbolização da unidade dos participantes na esfera de uma determinada identidade. Festa é

um ponto de confluência das ações sociais cujo fim é a própria reunião ativa de seus participantes.

Lefebvre e Lipovetsky são autores que compartilham, entre outras questões, o entendimento da cidade como lugar de encontro a partir de situações festivas. Para Lefebvre [4] “os signos do urbano são os signos da reunião: as coisas que permitem a reunião (a rua e a superfície da rua, pedra, asfalto, calçada etc.) e as estipulações da reunião (praças, luzes etc.)”. Nesse sentido Lipovetsky [5] afirma que “a festa oferece a oportunidade de desfrutar um tipo de prazer que o consumo mercantil e individualista favorece pouco, ou seja, a experiência da felicidade comum, a alegria de reunir-se, de compartilhar emoções, de vibrar em uníssono com a coletividade”.

PROJETO VIZINHANÇA NA PRÁTICA

As ações, de caráter temporário, investem no sentido de se constituírem como dispositivos de reinvenção do cotidiano a partir da construção de lugares de convivência, sejam eles em sua origem públicos ou privados.

Na prática, o projeto acontece toda vez que um colaborador acessa o site do Projeto Vizinhaça e convoca o coletivo, composto por membros flutuantes, a realizar uma nova ação em um determinado bairro. A partir desta solicitação, inicia-se o processo de construção de uma ação tendo como primeira tarefa a autorização de uso temporário do espaço sugerido. Com isso em mãos, são seguidas as demais etapas conforme detalhadas em artigo anterior das autoras [6]: divulgação do local da nova ação e apelo à participação através do site; visita ao bairro com o grupo de participantes que compareceu à chamada na internet; primeiros contatos com vizinhos e distribuição de folhetos que explicam o projeto e convidam à participação; recebimento de propostas elaboradas pelos colaboradores a serem realizadas nos dias da reunião; adaptação de atividades e organização de programação; distribuição de convites no bairro e disseminação nas redes sociais do projeto; organização e montagem coletiva do espaço; realização do encontro; desmontagem; publicação dos registros do encontro no site. Cada uma dessas etapas conta com a participação de diferentes colaboradores que se envolvem espontaneamente nas tarefas durante o mês anterior à ação. Essa maneira de fazer reverbera em vários aspectos do projeto e está diretamente relacionada ao compartilhamento de sua autoria entre artistas e participantes; a criação de outras formas de acesso à cultura e a possibilidade de criar víncu-

los de afeto entre pessoas e lugares. Até o momento, onze ações foram realizadas com base em processos de intercâmbio e aprendizado coletivo, buscando uma abordagem para diferentes territórios dessa cidade multicultural, às vezes acolhedora e tantas outras segregadora e hostil. Aspectos que são revelados a cada novo encontro e que nos levam a pensar em outras formas de construção da cidade.

O Projeto Vizinhaça atua, portanto, a partir daquilo que entendemos ser um coletivo aberto, cada um participa das ações na medida de sua disponibilidade no momento em que elas acontecem ou de acordo com a habilidade requerida para realização de uma atividade ou outra. Atualmente os participantes do Projeto Vizinhaça variam entre quatro e setenta pessoas interessadas pela cidade, vizinhos de bairros por onde o projeto já passou, artistas e arquitetos que acompanham o projeto, pessoas que provêm das mais variadas áreas e possuem diferentes capacidades e interesses, conferindo ao projeto um caráter que parte do multidisciplinar e frequentemente chega ao transdisciplinar.

CONCLUSÃO

Os processos artísticos que envolvem a participação ativa da comunidade contribuem para promover diferentes usos e formas de apropriação da cidade e da vida em sociedade. Segundo Gonçalves e Estrella [7], quando nos propomos a pensar a relação entre arte e esfera pública, estamos precisamente colocando a arte como um dos elementos singularizadores das experiências comunicativas, através da instauração de uma multiplicidade no interior de suas instâncias expressivas. O autor afirma ainda que essa multiplicidade estaria fundada precisamente na possibilidade permanente de mutação dessas instâncias e seus agenciamentos, que se tornariam, assim, capazes de engendrar novas referências para a produção de sentido. Ou ainda, conforme Kinceler [8], criar um intervalo, uma pausa na dinâmica da realidade, um espaço-tempo de atuação capaz de provocar devires.

REFERÊNCIAS

- [1] Márcia Machado Braga. 2018. *Poéticas da proximidade: arte participativa de caráter dialógico na construção de situações de encontro no espaço público*. Dissertação de Mestrado. UFRGS, Porto Alegre, RS.
- [2] Henri Lefebvre. 1991. *The Production of Space*. Oxford University Press.

- [3] Norberto Luiz Guarinello. 2001. Festa, trabalho e cotidiano. In *Festa cultura e sociabilidade na América Portuguesa* (Vol. 2), Istvan Jancsó and Iris Kantor (orgs.). Ed. Hucitec/Edusp, São Paulo, BR.
- [4] Henri Lefebvre. 2008. *A revolução urbana*. Editora UFMG.
- [5] Gilles Lipovetsky. 2007. *A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade do hiperconsumo*. Tradução de Maria Lúcia Machado. Companhia das Letras.
- [6] Márcia Machado Braga and Aline Callegaro de Paula Bueno. 2018. Life is the art of meeting, despite all the mishaps along the way: The Vizinha Project experience. *Journal of Design Processes*, 4, 1 (Dec., 2018), 12-21.
- [7] Fernando do N. Gonçalves and Charbelly Estrella. 2007. Comunicação, arte e invasões artísticas na cidade. *Logos 26: comunicação e conflitos urbanos*, 14 (1st Sem. 2007), 98-110.
- [8] José Luiz Kinceler. 2014. Algumas Pautas para a formação do artista mediador. In *Anais do 23º Encontro da ANPAP - Ecossistemas Artísticos*, September 15 - 19, Belo Horizonte, MG, 3068-3080.

Workshops Arquitecturas Colectivas

Yazmín M. Crespo Claudio
Taller Creando Sin Encargos
Boston, Mass., United States
y_crespo@g.harvard.edu

Omayra Rivera Crespo
Taller Creando Sin Encargos
San Juan, Puerto Rico
omayra.rivera.crespo@gmail.com

Irmaris Santiago Rodríguez
Taller Creando Sin Encargos
San Juan, Puerto Rico
arqisr.work.art@gmail.com

ABSTRACT

The taller Creando Sin Encargos is a design collective that has developed design-build Workshops titled Arquitecturas Colectivas (WAC). WAC is an inclusive methodology that encourages the exchange of knowledge at the horizontal level. We aim to present two WAC: 2013 WAC design-build in La Perla neighborhood and the 2017 WAC design-build in the Puerta de Tierra neighborhood. The WAC looks at the ideation and construction of spaces together with students, volunteers, and the community. We would like to share the way in which each WAC develops its own approaches to participatory community engagement towards solidarity and action. The Workshops Arquitecturas Colectivas support community design projects attending to cultural and social challenges and differences; promoting equity and social justice; exploring methodologies and various forms of communication and representation to exchange knowledge and experiences between designers, students and residents; and builds in situ with *situated knowledges*.¹

Author Keywords

participatory design; community design; placemaking; design-build; tactical urbanism; workshops ar-

quitecturas colectivas

DESCRIPTION

The taller Creando Sin Encargos look at how design and architecture can have agency in the ideation and construction of spaces. We form long-term partnerships with, and work on behalf of, local organizations and community leadership. Also, we support local practice-based experiential knowledge of doing/making things/problem solving and develop fields of work in ways to encourage observation, solidarity, and action. Further, we aim to provide a critical thread of neglected perspectives and to document and publish the process.

Our approach based around participatory active research focuses in two placemaking methods: Creative activism and Mechanics of building. Creative activism seeks ‘thought-provoking the pattern’ by designing a hands-on exercise to address the project. Mechanics of building inquires to study material and matter within the context of the community by including local initiatives, communication strategies, and local building methods to implement undisruptive work.

We begin with a TOOLkit: *adDRESSing the agency of space* that exhibits a three-part tactic. It challenges, investigates and builds the project’s branch of knowledge: FRAMEwork, PROCESS, and METHOD of engagements.

The FRAMEwork must always be the conTEXT particularly spatial relations. In order to collaborate with communities, we build relationships and connections that are formed by interaction and time.

The PROCESS is common. As Jeremy Till has argued, “*Understanding space and its production as shared enterprise refers to an understanding of the built environment as collectively produced where*

¹ Donna Haraway. 1988. “Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective,” *Feminist Studies*, 14, 3

some people might have and will have specific roles, but where processes, effects and buildings are received, designed, built and often occupied together with others.”² Inspiring action has proven the relevance of accommodating on-site platforms. If stakeholders collectively face contextual urban challenges, they could be change enablers.

The METHOD is collective. The methods of investigation and representation which can deal with the matter of the place are tools which travel beyond the computable and position the designer within the eventualities on the community. Building local is critical to making real change. By including local initiatives, we implement undistruptive work.

Workshops Arquitecturas Colectivas

Since 2013, we developed design-build Workshops in Puerto Rico titled Arquitecturas Colectivas (WAC) inspired by the work of the Spanish architect Santiago Cirugeda. These Workshops have a duration of one week in which a project is designed and built intensively and collaboratively, although it involves several months of research and preparation.

The first one took place in September of 2013 in the community of La Perla in San Juan (capital city of Puerto Rico) and together with residents, students, volunteers, national and international architecture collectives, three spaces were transformed for the use of children, youth and adults. To choose the intervention spaces, a scavenger hunt of photographs was carried out with the children of the community. The children cataloged the spaces according to their relationship with them (of use or desirability of use). One of these

2 Nishat Awan, Tatjana Schneider and Jeremy Till. 2011. *Spatial Agency: Other Ways of Doing Architecture*. London and New York: Rutledge

inter
rack



Figure 1. WAC I in La Perla: ladder for surfers (San Juan, Puerto Rico)

The second one was held in Summer of 2017, a collaboration with renowned artists and community residents. In this Workshop a bus stop, which is also the facade of a rescued structure, a reading and a rest space for community use, was built on Calle del Tren in Puerta de Tierra (also in San Juan, Puerto Rico).



Figure 2. WAC II in Puerta de Tierra: facade before and after (San Juan, Puerto Rico)

Both projects, in addition to achieving their purpose of converting remaining spaces into living spaces of their communities, have been published and presented at international conferences.

We are currently preparing our third WAC entitled “Children’s right to play”. This aims to implement a sensitive design-build project that improves the quality of life of the marginalized community of San Ciprián, in San Juan, de Puerto Rico. It will do so by vitalizing and activating an abandoned area into a new playground and community space. The methodology to be used for this workshop will be *storytelling*, for children to narrate and illustrate their current and ideal image of a space for games and learning.

ACKNOWLEDGMENTS

We thank the students and volunteers that have been part of the WAC, because they are the heart of the tCSE. The WAC projects are not “author” works, but inclusive and collaborative.

REFERENCES

- [1] Nishat Awan, Tatjana Schneider and Jeremy Till. 2011. *Spatial Agency: Other Ways of Doing Architecture*. London and New York: Rutledge
- [2] Donna Haraway. 1988. “Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective,” *Feminist Studies*, 14, 3

Re-Imagining Benefield: A Catalyst for Change

Divya Nautiyal
HKS Inc. (Citizen HKS)
Richmond, USA
dnautiyal@hksinc.com

Nick Cooper
HKS Inc. (Citizen HKS)
Richmond, USA
ncooper@hksinc.com

Philip Miller
HKS Inc. (Citizen HKS)
Richmond, USA
pmiller@hksinc.com

ABSTRACT

Our goal is to share our experiences of working on an architectural project with community members in Highland Park, Richmond, Virginia (U.S.), which is a predominantly black neighborhood that has been historically overlooked by the political system. The rationale for the process was that the partnership and engagement with the participants would lead to architectural solutions that provide participants control not just in the development but in the long-term use and appropriation as the community's vision changes over time. The theme of representation, resistance, and governance relates the most to our project. Instead of relying on "universal" cookie-cutter solutions in community-based architectural design processes, we have been exploring participatory design methods as a way of broadening participation and building community capacity. We want to share our participatory design approach and open it to critique and feedback from other Participatory Design practitioners present during the session.

Author Keywords

Architecture; community design; community participation; participatory design; social engagement; community-based architecture; black legacy; equity; gentrification.

INTRODUCTION

Highland Park is a neighborhood that has historically been overlooked by the political system. Consequently, the economic prospects for the majority of the residents in the area have been bleak. Considering this, the community members have been marginalized from their participation in local institutional decision making and have had a complex relationship with ins-

titutions. True equity is about inclusivity across the board, including in decision making. At a higher level, this project is about enabling democratic participation such that everyone can participate in decisions that can influence their future, and thereby, slowly fight against existing systemic oppression. Our project aims to be an example of a responsible, equity-based approach that engages and empowers marginalized groups to have a say in the designs and decisions that affect their lives.

About the benefield building

The Benefield building is a 10,000 sq. ft. vacant building in Highland Park built in the 1920s and is one of the many abandoned buildings along the Highland Park innovation corridor. The Benefield building is struggling to find its place in a neighborhood that is currently in the initial stages of gentrification. A small portion of the abandoned building is presently occupied by Six Point Innovation Center (6PIC), a non-profit organization committed to training the youth of Highland Park in community advocacy, art (music, dance, fine arts), green construction, healing, etc. The values with which 6PIC were founded on include creativity, justice, trust, collaboration, agency, authenticity, and sustainability. These deeply rooted organizations have been operating in Highland Park for quite some time now, so aligning with their mission and momentum is imperative. Alongside this alignment, we aim to identify a program and reuse this aging infrastructure to create a resource that honors the character and the fabric of the Highland Park. As co-creators, we want to bring about awareness about the other vacant buildings in the area to help re-invigorate the community and, in turn, the neighborhood. Our goal through this project is to help create social enterprises, which help in maximizing the social, financial, and environmental well-being of the residents of Highland Park.

Process

The overall design intent was to create a place that instills a sense of pride in its residents by creating awa-

renew about its rich black history. We hope to develop Highland Park as the nucleus of black innovation and excellence. One of the most critical aspects of this project is the identification of an appropriate program for the building. In doing so, the program must reflect the values of the Highland Park community. To help develop the program, we devised various community engagement methods - short surveys, SWOT analysis, and vision development through larger group sessions. Our objective is to create and validate a design process that allows for a complete democratic participation. Through rigorous sessions with our design partners as well as the community, we arrived on the decision to create a unique live/work model that provides access to innovative resources for the talented youth. Given the vast generation gap in the community demographic, the community aims to create a deserving future for themselves and a place where the youth can reconnect with the older generation.

The architecture

The architecture of a place should be a true reflection of its people. At different junctures through the design process, we asked ourselves – *why, what, how, and so what?* Through an iterative design process, we wanted to get closer to an appropriate solution that aligned with the vision of the community and the needs of the residents. Intermittently, along the design process, different design components were vetted by the community. We intend to have more engagement sessions with the community to make critical design decisions like color selection, murals, types of outdoor spaces, program appropriation, etc. as we move forward with the project.



Figure 1. View of the proposed Benefield building

We went through a series of design sessions to arrive at the first iteration of programs. These include a community flex space, white box testing space, an outdoor classroom, jewel space, and a small component of

community housing on the upper floors. The first and the most elemental is the community flex space, where small community events can take place and occasionally be leased out to private or government organizations that carefully align with the vision for the community. The second is the white box testing space provided for the youth to explore and experiment with start-up business ideas. There is also an outdoor classroom for kids, where after-school programs can take place. As shown in Figure 1, the thread that connects these spaces is a historic Spanish art deco façade, which in combination with the jewel space will celebrate the rich black history at Highland Park. Last but not least is the housing component on the first and the second floor. We intend that with the inclusion of programs mentioned above, Highland Park will be the next iteration of justice built on a foundation of true equity.

Learnings and challenges

A few learning opportunities and challenges we have encountered in our project are:

Enabling design for all

How do you know that the diverse groups of participants have been included in the design process and that their voices have been heard? In a historically marginalized population like ours, lack of agency and distrust in institutional processes among the participants further adds to the complexity in realizing genuinely democratic participation. In the session, we will reflect on different ways we have tried to ensure more democratic participation in our process. While through community outreach programs, we have attempted to broaden participation, the extent of complete representation across the board remains unclear.

Supporting Negotiation and Goal Setting

The enduring concern in design is “*How do you know what the right thing is to do?*” and “*How do you know that you have done it?*” In our case, the challenges of establishing metrics for success are multifaceted: the values that the residents hold do not necessarily align with other stakeholders including partner organizations, the residents may not feel – and indeed, may not have – enough agency to endure negotiations that are necessary for a large design project like this, and there are multiple challenges in retaining the residents’ interests in the project. Establishing metrics for success that the participants can easily comprehend can be beneficial in a project like ours. We will present

our ongoing effort in this direction and open up discussions to possible alternatives to the approach.

CONCLUSION

Social inequity is a hurdle that limits our access to equitable and safe places. Through this process, our goal has been to help create a responsible, equity-based value proposition that can help create a place for all. This project stands for its residents to have the right to equitable access to good education, a nurturing living community, employment, healthy food, a safe place to sleep. True equity is about inclusivity across the board. It is about opportunities being made available to everyone so they can develop tools to create a future for themselves by deconstructing systemic oppression. The range of speakers at PDC 2020 will invite a broad range of participants from around the world. This will be a great opportunity to get visibility for our project as well as learn more about the work of other PD practitioners. We want to take home new learnings and feedback that can help elevate the process as we move to the next design stage. We want to share our participatory design approach and open it to critique and feedback from other PD practitioners present during the session.

ACKNOWLEDGMENT

Our design partners include Boaz & Ruth Inc. and Storefront for Community Design. This project would not have been accomplished without Megan Rollins and Ryan Rinn. We would like to thank Citizen HKS for providing us with a platform and enabling this project. We would also like to thank Aakash Gautam for introducing us to the Participatory Design Conference and motivating us to participate.

Participatory Lighting Design in Puerto Rico

Marién Vélez
22 Studio
San Juan, Puerto Rico
22studioorg@gmail.com

Nasheli J. Ortiz González
22 Studio
Caguas, Puerto Rico
22studioorg@gmail.com

ABSTRACT

Puerto Rico is significantly jeopardized by sociopolitical contexts reflecting among other issues in the access to lighting design. After hurricane María (2017) residents lacked power for over a year as a result of the vulnerable electric infrastructure. A community in Comerío addressed the lack of civic participation in rural public areas inviting 22 Studio to co-design a solar lighting infrastructure.

Through participatory design methods and techniques we helped expand knowledge and practiced democracy by shifting sociocultural components of light and architecture to inform design outcomes. Stakeholders developed surveys, presentations, plans, photographs, layouts, renderings, and elevations to analyze architectural and light components. Throughout the process we provoked questions to challenge visual culture and imposed current lightscapes to explore concrete solutions to the community necessities. The construction phase was organized by the community's leadership, employing neighbors and coordinating with external manufacturers the acquisition of solar energy equipment.

Keywords:

Lighting design; Solar energy; Solar power; Puerto Rico; Comerío; La Maraña; Brigada Palomas; 22 Studio; Social Lighting Design; Participatory Design; Imaginación Post - María; Light poverty.

INTRODUCTION

Generally, architectural lighting design is accessible to those with economic resources. Often low income communities are built from spontaneous and unplanned architectures. The case study Prende Paloma (PP)

a co-led project between La Maraña (LM), Brigada Palomas (BP) and 22 Studio (22) intends to explore social lighting design by adapting participatory design and social lighting methodologies to create a revised model that helps to articulate relevant and meaningful lighting environments. The project model is designed for public spaces with the potential of extrapolating its core structure and intentions to other socio-spatial configurations. The ultimate goal is to assure fair negotiations between stakeholders as well as to contribute to the body of research and work of social lighting design.

The model draws from Social Sciences, participatory design and social lighting to inform public space lighting design outcomes in organized communities. The intent was to increase community capacity providing its stakeholders with basic social lighting tools to understand, adapt and thrive their public spaces with the potential of impacting other structures of everyday life.

Social lighting is an approach to lighting design that is intrinsically in constant dynamism, is multi-layered, complex and intrinsic to all lighting manifestations since lighting is always an instance of collective life. Lighting design organizations such as Social Lighting Movement, Configuring Light/Staging the Social, Lighting Designers Without Borders, Guerrilla Lighting and Light Follows Behaviour, among others, have developed a body of work addressing social issues in lighting. However, Prende Paloma is a case study that fills a gap in social lighting practice by working long term processes with stakeholders to create self sustaining systems. PP problematizes assumptions in order to transform lightscapes, so that built environments become more relevant to sociocultural realities.

While social lighting contemplates societal structures and relationships to address design solutions, Participatory Design (PD) targets action as a way of exercising the democratization of knowledge, spaces and goods. Thus there are significant differences between the awareness of a set of issues and the articulation of change of circumstances. A synergy of social lighting and participatory design is needed to achieve optimal outcomes.

The model is adapted from case studies and social sciences techniques. We have not found yet that the social lighting groups mentioned before instruct stakeholders to incorporate lighting tools such as field measurements, digital models or project management skills. Even though these groups have worked with communities, their work seems to be more precisely for design professionals that want to gain social lighting tools. Brigada Palomas (community-based organization) and La Maraña (social architect group that develop Imaginación Post María) actively co-designed solutions to situations previously thought as beyond their capacities, demonstrating ability to shape and design different futures.

Phase 1. Agreement & site analyses

Goals: Develop a written agreement between a representation of all involved parties in the design that includes a review of the model and how it is relevant to the community life and empowerment, through the practice of social lighting.

Deliverables: A work plan, schedule and list of potential lighting and community resources was developed and shared. In parallel during Phase 1, site analyses were conducted to better understand necessities and desires; climate, spatial contexts and characteristics. These investigations helped to anchor further specific design conversations and to gather meaningful information that shaped the process.

Phase 2. Social lighting workshop

Goals: Introduce concepts and lighting principles as tools to observe light environments critically. By doing so, participants developed a rationale to support the design intention and purpose of the model applied to their specific spaces.

Deliverables: Presentations, nightwalk, group exercises, diagrams, plans, elevations, observations, photography and mockups on site.



Figure 1. Nightwalks and observations Image: 22 Studio.

Phase 3. Community workshop

Goal: Gather information and data to better inform the design outcomes by conducting a research of social relationships within and around the site.

Deliverables: Surveys, design iterations, sketches, diagrams and meetings to study and identify general problems of the community as these may lead to unforeseen light-space relationships.



Figure 2. Sketches of iterations and ideas. Image: La Maraña - Brigada Palomas

Phase 4. Design workshop

Goal: Sharpen a common rationale by discussing social lighting knowledge gained in previous phases to articulate a lighting design for the site. Train community members in softwares such as Adobe Photoshop and Adobe Illustrator to democratize the access to professional technical tools.

Deliverables: Presentations of luminaire typologies, design iterations, renderings and glow plans. Individual and group discussions were conducted before the final design selection.



Figure 3. Types of luminaires. Image: 22 Studio.



Figure 4. Group discussion for final design selection. Image: La Maraña - Brigada Palomas

Phase 5. Validation & revision

Goal: Make an in depth design revision among stakeholders to validate if it addresses the goals defined in Phase 1. If needed co-designers may revise lighting research and/or social research factors.

Deliverables: Document the feedback of participants and stakeholders.



Figure 5. Presentation of final plan. Image: La Maraña - Brigada Palomas

Phase 6. Giving back knowledge & findings

Goal: Presentation and discussion of the social lighting design process and findings to the community, Brigada Paloma and La Maraña.

Deliverables: Create a report documenting the process to be published inside and outside the lighting design community.

Phase 7. Installation

Goal: Coordination between co-designers and construction teams.

Deliverables: Train community members to perform the installations and construction.



Figure 6. Installation. Image: La Maraña - Brigada Palomas

LIMITATIONS

Some limitations are: funding; access to manufacturers; participation, continuity and interest of stakeholders throughout the process; identification of forums to publish outcomes; identify potential interested and committed design professionals; break preconceptions about light intensity, distribution and darkness.

RESULTS - CONCLUSIONS

The community accomplished energy independence by getting off the grid and creating a solar energy system. The activation of gathering spaces and rehabilitation of the main stair was successful. We had overall good impressions and feedback, although funding is necessary to have more time and contact with the community improving the design process.

REFERENCES

- [1] Retrieved March 8, 2020. *1.1billion reasons why light poverty must be eradicated*: <https://www.telegraph.co.uk/news/science/science-news/11858677/1.1billion-reasons-why-light-poverty-must-be-eradicated.html>
- [2] Retrieved March 8, 2020. 22 Studio. Transdisciplinary women-led design practice: <https://www.instagram.com/22studioorg/>
- [3] Retrieved March 8, 2020. Brigada Palomas. Community based organization.: <https://www.instagram.com/brigada.palomas/>
- [4] Brigada Palomas. La Maraña // Design and construction process completed! (Comerío). Retrieved March 8, 2020: https://www.youtube.com/watch?v=cz_879nUaHQ

- [5] Retrieved March 8, 2020. Configuring Light. Social lighting group: <http://www.configuringlight.org/>
- [6] Retrieved March 8, 2020. Guerrilla Lighting. Social lighting group: <https://www.facebook.com/GuerrillaLighting/>
- [7] Retrieved March 8, 2020. Imaginación Post - María. Imaginación Post María: A Puerto Rico Designed By Puerto Ricans: <https://www.youtube.com/watch?v=CTeAd6k5bQg>
- [8] Retrieved March 8, 2020. La Maraña. Group of architects with the goal of revitalizing cities through participatory design: <http://www.lamarana.org/>
- [9] Retrieved March 8, 2020. Light Follows Behaviour. Social lighting group: <https://lightfollowsbehaviour.com/>
- [10] Retrieved March 8, 2020. Lighting Designers Without Borders. Social lighting group: <https://www.concepteurslumieresansfrontieres.org/language/en/>

PAR
TICIP
TION (S)
OTHERWISE

PDC 16

4

Conversations

(EN)

A Carrier Bag Theory of More than Listening

Tania Pérez-Bustos

Universidad Nacional de Colombia
Bogotá, Colombia
tcperezb@unal.edu.co

Lucy Suchman

Lancaster University
Lancaster, United Kingdom
l.suchman@lancaster.ac.uk

Alexandra Chocontá Piraquive

University of Minnesota
Minneapolis, United States
choco003@umn.edu.co

ABSTRACT

In this Conversation we invite thinking about those artifacts that hold together collaboration and participation. We take as a starting point our experience as anthropologists in a participatory design project in which a digitally-enhanced carrier bag was designed and used to connect communities including women belonging to different memory sewing circles in Colombia and researchers/designers from different locations and disciplines. The connections were made through the sharing of stories, through effortful listening, and through the fostering of new relations which together nourished different forms of engagement and careful witnessing in the comprehension of conflict and reconciliation in Colombia. In the proposed format of the Conversation we ask participants to engage in listening to stories of the carrier bag, and responding with their own stories of effortful listening related to their design practices. The Conversation aims to become a carrier bag that holds together stories of more-than-listening as integral to participatory design practices.

Author Keywords

Carrier bag; Listening; Participation; Witnessing.

INTRODUCTION

‘we’ve all heard all about all the sticks spears and swords, the things to bash and poke and hit with, the long, hard things, but we have not heard about the thing to put things in, the container for the thing contained. That is a new story.’ (Le Guin, 1989)

In ‘The Carrier Bag Theory of Fiction,’ [3] feminist science fiction author Ursula Le Guin calls for a shift away from ‘man the hunter’ narratives that naturalise making’s origins in aggression, towards a new story focused on the centrality of collecting and carrying in the making of sustainable life worlds. For PDC 2020, we propose a Conversation to explore how this call can be applied to thinking about co-design as a mode of listening that bridges distance and difference and makes new relations. The proposed Conversation will encourage a form of ‘more than listening,’ where we understand listening not as a passive state but rather as careful witnessing of another’s stories. The Conversation will be seeded by stories from the project *Mending the New*, devoted to the participatory designing of testimonial digital textiles in the transition to post-conflict rural Colombia.

As anthropologists engaged in design worlds, we take the multiplicity of anthropologies/designs as our starting place [6]. We understand participatory design as a process of relationship building, along multiple dimensions (social and material), through the co-creation of prototypes. In this Conversation we complicate this idea in ways that recognise the differences within and among those who participate. In the case of the project, *Mending the New*, it has become particularly clear that prototyping is not a singular process of coming together to make something, but a much more complex, ongoing series of interchanges, where the things that are made are multiple and partially connected. Various participants participate differently, and the project is to bring their different locations, resources and practices into a generative relation with one another.

Mending the New aims to understand how groups of women based in Bojayá, Quibdó, Mampuján and Sonsón have documented conflict and reconciliation

in Colombia using various textile narratives. For this the research team, composed of scholars from different regions and disciplines, has invited the local communities to engage with a series of artifacts-to-think-with about their stories of life in the middle of war, and in doing so it has brought them together. The thinking, caring and making of these artifacts has also brought together scholars who had not previously worked in Colombia or in topics related to conflict and war. Thus, *Mending the New* is an interesting case to bring to light how distances and differences are negotiated in design practices, as ways to engage and to be affected by troubles that, at first sight, do not belong to us.

LA ENCOMIENDA AS A CARRIER BAG

One particular artifact that was designed/used to think with communities about conflict and reconciliation was a carrier bag called *La Encomienda*, a textile package that carried gifts from one community to another, and which had some embedded digital components that informed the sender community when their gifts were received via a text message. *La Encomienda* allowed women to share their textile craft, other crafts related to it, such as cooking and sowing, and with it the stories that sustain those practices. In playing the role of mail-researchers we were able to witness the material messages sent back and forth by these collectives and the ways that they embodied reconciliation. But we were also witnesses to how those sharing practices contributed to a community-building process between communities that had not understood and felt themselves as together before *La Encomienda* arrived, calling their attention to those connections. This community building process also affected researchers who started to see themselves as active and responsible agents in the generation of communal practices [2].

The digital components of *La Encomienda* were central in this process of creating a community of people over distance. On one side, the receiving of text messages announcing that *La Encomienda* was being opened created enthusiasm and expectations about when the artifact was going to be received back. But the material components of this processes (cables, lights and batteries) were also perceived as dangerous and, at the beginning, communities feared to interact with the bag (they thought it looked like a bomb, see figure 1). This implied that researchers had to work on generating trust around the artifact, which was only possible through listening to the fear. The digital components

also required care on behalf of the research team; gifts put inside of the bag could not interfere with the electrical and electronic mechanisms that allowed the sending of the digital messages, for example by unplugging or wetting them, which was a problem considering that some of the gifts could rot or tangle. Thus, *La Encomienda*, as a digital textile carrier bag of material messages, held together stories and relationalities between different people, but it was also an artifact that needed to be held together as well, by different people (textile makers, digital crafters, fieldworkers).

THREE STORIES CARRIED BY LA ENCOMIENDA AND THE LISTENING THEY OPENED

In this section we present moments of the travels of *La Encomienda*, in which this artifact contributed to sharing stories and created effortful listening on behalf of the receivers (and the carriers). This was a central part of the coming together of differences that this artifact allowed, and contributes to thinking of design as an ongoing series of interchanges, where the things that are made are multiple and partially connected, always asking us to question who we are and how we relate to each other. As we will show after presenting these stories, they play a central role in the Conversation that is being proposed for PDC2020.



Figure 1. *La Encomienda* closed with the electrical-electronic digital components; the artifact works through a circuit done with conductive thread that activates the sending of the message once the bag is unbuttoned.

Stories of Encountering

La Encomienda was initially received and sent to travel by the collective in Mampuján, “*Tejiendo Sueños y Sabores de Paz*” (Weaving Dreams and Flavours of Peace). This first encounter was difficult because the women did not know what to send, since they did not know the other collectives. In Colombia *encomiendas* are sent to people one knows and cares for, so it seemed a little forced to send gifts to strangers. This resistance to engage with those at a distance was worked with by the researchers in the field, who started to give ideas for gifts to the women. Given that the collective in Mampujan works not only with textile craft, but also with food preparation, researchers suggested that they send recipes and seeds, and so the women did. This initial suggestion created a thread that was then followed by other women who planted the seeds and cooked the recipes and sent new seeds almost always related to staple foods; however not all those seeds were to be sown and eaten. The *Tejedoras por la Memoria de Sonsón* (Weavers for Memory of Sonsón), for example, sent a pine seed with a message to be read and listened to:

Compañeras, we shared this pine seed that we collected in a place in our municipality called *La Pinera* (the pinery). On June 15, 2002, there was a massacre of young people who were recruited by the AUC (paramilitary groups). Today, the University of Antioquia is located there. These seeds represent the challenge of reconciliation, a path that we see as difficult.

The Guayacán Women in Bojayá, who suffered a massacre in May 2002, received the pine seed and the message in silence, they just listened to the story and felt connected in sorrow and resilience with it [1]. After that, they sent a song to all the collectives “*We walk up and down, in search of happiness, to see if this president leaves us the peace process. With what heart shall we do it?*”

As if reading Le Guin’s story, this sharing of seeds and messages of support, struggle and hope made *La Encomienda* into a medicine bundle in which both sorrow and power to transform it can be recognized as effects of togetherness. Here, the effortful listening that each collective devoted to the stories sent to them started to erase that sense of strangeness with which this artifact was initially opened. As a woman from Sonsón said at the end of the trip of this carrier bag:

People ask me how can you be part of a project in which you do now know the other sewing circles? And

I tell them about the bag (*La Encomienda*), yes, they are far, but we do not feel far, they send us gifts, we are now united.

Stories of Invisible Care and Labor

Before *La Encomienda* was taken to Mampuján and in between its travels to Bojayá, Quibdó and Sonsón to visit each memory sewing circle, it was thoughtfully created, re-created and cared for in Bogotá. The artifact was born out of the idea of a digital-textile materiality that could bring people together while at a distance. For this we thought the textile bag could carry material messages, but also send some digital ones in the moment in which it was opened. As we have said, this was central for the community building that the project cultivated.

The electric circuit that was embedded into the textile bag was carefully stitched with conductive thread and it was linked to a series of metal buttons than when opened were recognised by an arduino that was connected to a mobile phone and a GPS antenna (both tasks that require a lot of hand labour and time). This allowed *La Encomienda* to identify where it was located when opened and informed the SMS that was sent to the memory sewing circles that had previously sent their gifts.

The conductive thread used for this very central gesture of holding things together inside *La Encomienda* and informing about its opening was very sensitive, particularly considering that the bag was opened many times and had to travel to many places, and even more to carry different types of things inside of it. So the design team had to sew more than one thread in order for the system to function. On a couple of occasions the thread had also to be carefully unstitched to be stitched again because the circuit was not working, or because the whole bag had to be unstitched and washed, because the seeds had started to rot inside of it. This process required the participation and labour of the hands of researchers (female researchers, especially) who did not know much about circuits but had knowledge about textile craft; it allowed them to understand the system through the textile making in itself. But it was also an opportunity for them to highlight to all of us that *La Encomienda* was a material artifact that needed to be cared for and that care was sometimes smelly and dirty, that their labour implied engaging with the material messages sent in *La Encomienda*, as each gift had to be taken out of the bag, and its small package had to be aired, watered, dried and wrapped again.

All this was another way to listen carefully to what *La Encomienda* was creating, but also to its needs, to the narrative of life it held inside and that held it alive. This labour of care is central to understanding how this artifact also brought researchers together and made them feel close to the communities [4]. Thus, *La Encomienda* not only created a sense of community between memory sewing circles, it also made researchers become witnesses of that process and be affected by it, even while at a distance from the fieldwork.

Stories of Listening across Distant Connection

The project included a Digital Minga, held at Universidad de los Andes in Bogotá, and oriented to teaching/affecting the thinking and practice of students from several universities. *La Encomienda* was present in the design space along with textiles and images from the communities, the reading of stories from the communities, and the presence of two researchers with deep and longstanding relations with the sewing collectives. The event included as well, unexpectedly, a visit from two members of the Bojayá collective. Their visit made clear their care for the project team, as well as the wider extent of their networks. Their words called on participants to listen with care to the collectives, rather than to engage in acts of revictimization; what we are calling here a mode of effortful more-than- listening.

This Digital Minga was an opportunity to rethink *La Encomienda* and the role it had in bringing people together. One new prototype that emerged comprised speakers made by embroidering a spiral stitched with conductive thread into fabric attached to an embroidery ring, along with a small amplifying magnet. Through these speakers, what we came to name the *Parlantes*, sounds from the communities could be heard but only softly, requiring you to hold the ‘amplifier’ to your ear and listen very closely. The prototype used a soundscape of running water, recorded alongside the Atrato river, where Bojayá is located.

After this creative process the *Parlantes* were taken as a gift from the research team to the communities, inside *La Encomienda*. In this new round of fieldwork women were asked to embroider a speaker to listen to a message we had sent with a short poem. It took at least two hours to embroider the small spiral and listen to the poem, during which women talked about listening, about the sounds that they missed from the lands they were displaced from, and also the sounds of war and conflict they did not want to hear ever again. They

also talked about how much they have said regarding the horrors they have lived, and how little they have been heard.

Effortful listening here was a call to think of listening not as a passive act, but as an embodied experience that can be enabled through embroidery. Listening involves labor, care and dedication. The *Parlantes* are now being incorporated into larger tapices, testimonial embroideries created jointly between the collectives and the project designers/researchers.

PROPOSED FORMAT FOR THE CONVERSATION

We propose to create a circle of conversations in which participants can share stories of effortful listening that they have lived in their design practice and that connect and amplify the stories of *La Encomienda*; the three stories that open this proposal will seed this exercise.

In the first part of the conversation (30 minutes) participants will be introduced to the ideas of a carrier bag theory of more than listening, and given an opportunity to explore their materialisation in *La Encomienda* and in their own ‘carrier bags.’ Participants will be asked to sit in a circle, in the middle of which *La Encomienda* will be placed. Connected to it there will be threads with fragments of the stories that it has carried, as well as some of the objects (or pictures of them) that concretize the relationship building that it has generated. Following an introduction by the organisers, participants will be given time to explore *La Encomienda* installation and its stories. Each story will be connected to the bag by a coloured thread that indicates the type of story that it exemplifies.

Participants will then be asked to look into their own ‘carrier bags’; that is, whatever mochilas, purses, backpacks, etc. they have brought with them. They will be asked to think creatively about the stories that their own bag carries in relation to their histories and design practices. They will be asked to choose an object within their bag, or the bag itself, to tell the story they have thought of in relation to stories of encountering, care and labour, and listening across distant connections.

The second part of the circle of conversation (30 minutes) will be dedicated to sharing stories and to finding the partial connections between them. Participants will be asked to number themselves and in the first round those with even numbers, one by one, will share their story in relation to the object/bag they have chosen. The person to the right of the storyteller (with

an odd number) will then be asked to respond briefly. The round will proceed through all of the even numbered participants. Then, those with the odd numbers will be invited to tell their story, again with a response offered by the person to their right. These responses can be given in different formats (drawings, gestures, anecdotes, etc.). Throughout these rounds each participant in the circle will be given a ball of yarn to hold and will be invited to offer the thread of their ball to the storyteller whenever they hear a connection to their own stories. In this way the process itself will create a material interweaving of story threads.

The exercise does not assume that listening runs smoothly; stories of troubles or breakdowns can be equally generative. During the process one author of this proposal will be taking careful notes of the partial connections made, while the others will be part of the circles, contributing to the stories and facilitating the material interweaving of the connections. After the circles of speaking and co-listening are completed, the whole group will gather for an open reflection about the exercise (30 minutes), sharing what was learned in relation to our experiences, and thinking together about how effortful, more-than-listening could be cultivated as design practice.

ACKNOWLEDGMENTS

We thank the communities of women with which we have been working during the past year and a half as well as the team of researchers who are part of the project. This conversation is inspired in their work. We are also thankful with the funding agencies which have made the project possible (Colciencias and Newton Fund).

REFERENCES

- [1] Juan Pablo Aranguren Romero. 2010. "De Un Dolor a Un Saber: Cuerpo, Sufrimiento y Memoria En Los Límites de La Escritura." *Papeles Del CEIC* 63: 1–27.
- [2] Arturo Escobar. 2016. *Autonomía y Diseño: La Realización de Lo Comunal*. Popayán, Colombia: Editorial Universidad del Cauca.
- [3] Ursula K Le Guin. 1989. "The Carrier Bag Theory of Fiction." In *Dancing at the Edge of the World: Thoughts on Words, Women, Place*. New York: Harper and Row: 165–70.
- [4] Tania Pérez-Bustos, and Alexandra Chocontá Piraquive. 2018. "Bordando Una Etnografía: Sobre

Cómo El Bordar Colectivo Afecta La Intimidad Etnográfica." *Debate Feminista* 56 (56).

- [5] Lucy Suchman. 2018. "Border Thinking about Anthropologies/Designs." In *Designs and Anthropologies*. Santa Fe, New Mexico. Available at https://www.academia.edu/38629321/Border_Thinking_about_Anthropologies_Designs.

The Politics of Nature. Designing for an Ontological Turn. DESIS Philosophy Talk #7.2

Virginia Tassinari

Department of Design, DESIS Lab
Politecnico di Milano, Italy
virginia.tassinari@polimi.it

Ezio Manzini

ELISAVA Barcelona
School of Design and Engineering,
Spain
Ezio.manzini@polimi.it

Arturo Escobar

University of North Carolina at Chapel Hill
USA
aescobar@email.unc.edu

Liesbeth Huybrechts

ArcK research group,
Faculty of Architecture and Arts,
University of Hasselt,
Belgium
liesbeth.huybrechts@uhasselt.be

Annalinda De Rosa

Department of Design,
Polimi DESIS Lab,
Politecnico di
Milano, Italy
annalinda.derosa@polimi.it

ABSTRACT

Today's environmental emergency requires specific efforts in terms of thinking/acting in designing. The consequences of anthropocentric ways of producing, consuming and living are becoming painfully clear. Design played (and often still plays) a role in this, and therefore has in many ways contributed to feed this anthropocentric mindset, considering human interests separated from the ones of the planet's. Design has a shared responsibility in this – what Fry calls – “de-futuring process” (1) produced by anthropocentrism, and it is hence obliged to recognize the risks connected to this anthropocentric mindset and its consequences. In this regard, designers are currently, and increasingly, becoming aware that an ontological shift is needed. What does it mean to take this “ontological turn” seriously? Which thinking in contemporary philosophy and anthropology can help designers – and particularly the ones dealing with subfields of design such as Participatory Design and Design for Social Innovation

- to develop non-anthropocentric, non-de-futuring reflective practices that might account for the radical interrelationship between people and the planet? Which kinds of transformative reflective practices might these modes of thinking possibly nurture?

Author Keywords

Non-anthropocentric design; politics of nature; political ontology; ontological design; radical interdependence

INTRODUCTION

We are currently dealing in many parts of the world with the consequences of anthropocentric design practices, that have not considered the interrelationship between human and non-human natural agents, as if humans' interests could be separated from the interests of other natural actors. In other words: every time humans solely pursue what they consider their own interests (which are often, at the end of the day, just the interests of a small privileged group of people), they actually make a perspective error, as they do not acknowledge the fact that human interests cannot be seen as separated from the interests of the whole planet. This perspective error is suicidal, because humans in this way actually undermine their own interests. Ins-

stead, they made of our planet a place where life is becoming more and more difficult, both for non-human as well as for human actors.

The environmental crisis we are facing is, at the end, first and foremost, an anthropological crisis. Design played (and often still plays) a role in this state of affairs. We designed (and still design) many products, services and systems aimed to fulfil human interests only and often only for a small portion of mankind. Thus, the blindness of this anthropocentric mindset in design research and practice has also contributed to the environmental crisis we are in. Fry refers to this outcome as the de-futuring aspects of design (2). Designers share a responsibility in this de-futuring process and, yet, they can also share the responsibility to undertake new courses of action to counter it. This means that we, as designers, can step out from the anthropocentric mindset and recognize the interrelationship between humans and the planet, between human and non-human natural interests. In order to do so, we first need to reflect on what this ontological shift might mean for us: what does it imply for our practices? Which theoretical frameworks can guide us in this complex endeavor? Which philosophical and anthropological theories can guide design beyond the Western-, anthropocentric mindset that, for many, is actually at the root of the global crisis of climate, energy, poverty and meaning?

The Philosophical and Anthropological context

Although the critique of anthropocentrism and epistemological and ontological dualism (from Cartesian mind/body split to the separation of humans from non-humans, or the nature/culture divide) has a long history in Western philosophy and anthropology, it has experienced some sort of a revival over the past two decades, often encompassed under the rubric of “the ontological turn” (the return of questions of ontology besides, and beyond, the concern with epistemology, which shaped social theory for a number of decades, particularly with post-structuralism) (3).

Possibly the most prominent aspect of this “turn” has been to reopen in multiple ways the question of the non-human, and particularly the human/non-human relation. These debates have been heated in anthropology, geography, and political philosophy, among others. Some of the main names here are, Haraway and Latour, but also Eduardo Viveiros de Castro, Tim Ingold, Anna Tsing, Marisol de la Cadena, Mario Blaser, Maria Puig de la Bellacasa, Isabelle Stengers, Jane Bennet

and many others, dealing with the “more-than-human” from diverse perspectives.

In some areas, the concern with the non-human has led to important re-articulations of nondualism, or radical interdependence. The large social theory field where “the question of nature” has been posed over the past five decades is political ecology, an interdisciplinary field in which anthropology, geography, ecological economics, environmental philosophy, etc. all participate. An outgrowth of political ecology has been “Political Ontology” (PO) (4), a term coined by Argentinean anthropologist Mario Blaser about a decade ago, and which has been further developed by, for instance, Marisol de la Cadena and Arturo Escobar (5). If an important concept within political ontology is that of the *pluriverse*, the entry point (and direct link with design) of PO is yet the notion that often times environmental conflicts (e.g. gold mining, the expansion of agrofuels such as oil palm, large scale development projects) are indeed ontological conflicts, that is, conflicts over life itself and diverse modes of existence. A recent work touching on these several matters is *A World of Many Worlds* (6), edited by de la Cadena and Blaser based on a year-long seminar at UC Davis, with contributions by Haraway, Stengers, Viveiros de Castro, Strathern, Hellen Verran, John Law, and a few others. This ought to be considered an up-to-date statement on the “philosophy and anthropology of the non-human” (7).

All of the above takes place largely within the confines of modern social theory, particularly the Anglo-American and European academy. This leaves out a huge discourse in non-Western, Latin American, and indigenous approaches to nature and the non-human. Some of these of course take place in conversation with Western philosophy. The most well-known is probably Mexican environmental philosopher and political ecologist Enrique Leff. In his last book (8), he advocates for a non-Eurocentric framework for understanding what he terms the “ontology of life” to really counter “the ontology of capital” (9). One of his main arguments is that the ecological crisis is a crisis of a particular model of thought, that of Western metaphysics with its dualist thought and logocentric rationality; the Australian environmental feminist philosopher Val Plumwood also made the same argument in her *Environmental Culture: The Ecological Crisis of Reason* (10).

There are also a whole set of debates in Latin America (even if some similar debates are also getting a

foothold in Asian and African contexts to talk about the Global South, as well as among Indigenous Canadians and Maori ones, etc.) that deal directly with the need to re/articulate issues of relationality, radical interdependence, and the non-human as part of a project of revisioning society and social action. For instance, Canadian Native scholar and activist Leanne Simpson has a powerful set of works on these issues, the latest being *As We Have Always Done*, where she outlines her “radical theory of resurgence,” centered on the re/constitution of non-anthropocentric, relational worlds. (11). Furthermore, indigenous (and to a lesser extent Afro-descendant) activists in Latin America have spearheaded the concept of Buen Vivir (Sumak Kawsay in Quechua), a non-anthropocentric view of life that is holistic, an alternative to the concept of development (12).

Relevance for the topic of the conference

Most of these works have profound implications for design theory and practice – for instance for the sub-fields of Participatory Design and Design for Social Innovation – that largely still need to be explored. The aim of the “DESIS Philosophy Talks 7#03 The Politics of Nature” is precisely to elucidate such implications. What might, for instance, be the implications of notions such as Buen Vivir, radical interdependence, relationality, the “more-than-human” etc., for design? Can designing be reoriented to respond to the cultural/civilizational imperative to heal (mend, repair, reconstitute...) the web of life?

In this Conversation, we will question what design can do to answer to the current need for non-anthropocentric, post-dualist, post-capitalist and post-patriarchal approaches to life and the world, in order to better understand the possible relationship between design itself and these ontological needs. What world-making practices centered on the politics of nature - some possibly unprecedented - (seen as a non-anthropocentric ontological-political project) to be possibly enacted to counter un-sustainability and de-futuring? How can these reflections within design possibly lead to “conversations for action” based on an ontology and on a politics of relationality, non-anthropocentricity, and radical interdependence? How can they possibly lead to transformative actions in the public realm?

Designing for a politics of nature: questioning the role of participatory design

Around the world designers are currently working “politically”, by prototyping in situated contexts what

it may mean for local stakeholders to take their own responsibilities in the public realm seriously, engaging again in collaboratively discussing/acting with others about common matters of concerns (12, 13, 14). Yet, what does it concretely mean to consider interests beyond the human sphere? What if common human interests could first be grounded in those of the planet? Within the Participatory Design community, we have been talking a lot during the past few years about “design as politics” (15, 16, 17, 18 and 19) (included the last PDC2018). But what if *design as politics* should include those other forms of agency? What about expanding our understanding of concepts such as politics to include a “politics of nature” (by borrowing Bruno Latour’s words) (20)?

This new series of DESIS Philosophy Talks “*Designing as politics (of nature)*” will question what this ontological shift - from an anthropocentric to a non-anthropocentric mindset - may possibly mean for designing today. We discuss how this ontological awareness may further shape our thinking/acting in designing, making it more eco-systemic by making tangible the interrelationship between the interests of the planet and those of humans, thus ultimately also between social and ecological sustainability. What could design as politics (of nature) concretely mean? We need both to imagine a theoretical frame of reference by drawing, for instance, on those theories from philosophy and anthropology (as some of the aforementioned ones) that tackle this ontological shift, and discuss how these frameworks can help us to re-think the instruments we use in designing, questioning how far we are in really thinking in a radically relational and eco-systemic way, when dealing with concepts such as participation and social innovation, and finding in those theories the possibility to open new perspectives. For instance, how can design find ways to include in the political arenas of conversations for action natural non-human agents as essential for more organic, truly eco-systemic cities? Which instruments are needed to give voice to those silent, and yet relevant, human and non-human voices and to their agencies? What does it mean to design from the perspective of radical interdependence? How can design contribute to articulate a politics of nature, one that might place interdependence at the core of the political concern?

Potential to draw participants and their active participation

Before the conference, the organizers will launch a call on the PDC2020, DESIS Network, DESIS Philosophy Talks and Cumulus websites, where we will communicate the theme and set-up and invite participants - both internationally and locally - to take part in the Conversation. Once registered, participants will receive a position papers written by the organizers and will be invited to contribute to the conversation, and to bring a particular case (possibly coming from their own practices, but not necessarily) with their own definition of ontological design; each participant would fill in a card with her or his own definitions (the format will be developed by the organizers). Before the Talk, we will use these cards to examine the various understandings of ontology emerging from the practical aspects of the cases, arriving at a cognitive map that disentangles and problematizes the definitions. This cognitive map will be the basis for the conversation. Two of the organizers will work on the map during the conversation, and different cards will be developed to identify challenges and opportunities by marking tensions/opportunities on the map (on the nodes, between the nodes).

METHODOLOGY

The Talk will open with a presentation of the collaborative mapping on ontological design, and with a position paper that articulates the organizers' perspective on the matter of the politics of nature starting from the collaborative map. The organizers will also personally invite a few (from three to four) Participatory Design researchers selected from the conference participants who are academically publishing on this particular theme (such as those mentioned in the bibliography) to take part in the discussion as Respondents. The Respondents will be closely briefed by the organizers before the Conversation will take place. Also some key philosophers/anthropologists working on these issues (three of four scholars, such as for instance Bruno Latour, Maria Puig de la Bellacasa, Marisol de la Cadena and Tim Ingold) will be asked to develop a short video-statement (max 5 minutes) in which they introduce some key concepts for the discussion, and explain how they foresee a potential value for their insights for design research/consider some experiences coming from design research within their theoretical reflections.

During the conference, the conversation will engage the participants in the form of an experimental seminar which starts with the discussion paper (that will be shared with the all participants on beforehand) that positions and frames the topics at hand within the design practice. These topics will be accompanied by a philosophical framing of some key authors and concepts chosen by the respondents along with the organizers, included those of the philosophers/anthropologists asked to contribute to the discussion remotely with the video-statements. After the philosophical and anthropological framing, each of the invited Respondents (max 5 min) will briefly present and frame her/his selection of concepts, relate them when possible to ones proposed at the beginning of the session, possible also by presenting case studies related to those concepts, bring them into relationship with the collaborative mapping, and raising a series of questions for design that connect practice to more philosophical insights. The questions will be printed and will become the starting point for the open discussion with all the participants.

In the following open and interactive discussion, different questions for designing will be tackled. A larger number of attendees (max 80 people, registering before the conference) are invited to actively participate in the discussion. Arturo Escobar and Virginia Tassinari will wrap up the discussion, highlighting the concrete outcomes of the discussion and their potential value for PD research.

The session will end by asking all the participants to make a small podcast (max 3 min) providing their own definition of ontological design. These podcasts will be shared on the DESIS Network website and will serve as a basis for putting together the proposal for a Design Journal Special Issue.

After the conference, the results of the discussion (together with the video-statements and the small podcasts) will be presented to the international community in various ways through live streaming on the DESIS Network website, and by means of the Design Journal Special Issue to which everybody actively participating in the Tutorial is welcome to contribute.

Proposed schedule:

10:00 - 10:30 Welcome & Philosophical and anthropological positioning (Arturo Escobar), and link with design (Ezio Manzini)

10:30 - 10:50 Presentations given by the three respondents

10:50 - 11:20 Open interactive discussion
 11:20 - 11:30: Wrap up (Arturo Escobar and Ezio Manzini)

Proposed location: the Botanical Garden

Small proposed bibliography:

1. Jane Bennett. 2010. *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Duke University Press.
2. Jane Bennett, 2002. *Thoreau's Nature: Ethics, Politics, and the Wild*. Rowman & Littlefield.
3. Andrea Botero et al. 2019. *Infrastructuring and Politics for Participatory Design*. University of Oulu.
4. Marisol de la Cadena, 2015. *Earth Beings: Ecologies of Practice Across Andean Worlds*. Duke University Press.
5. Marisol De la Cadena and Mario Blaser. 2018. *A World of Many Worlds*. Duke University Press.
6. Déborah Danowski and Eduardo Viveiros de Castro. 2016. *The Ends of the World*. Polity Press.
7. Arturo Escobar, *Design for the Pluriverse* (Duke University Press, 2018)
8. Tony Fry. 2020. *Defuturing: A New Design Philosophy (Radical Thinking in Design)*. Bloomsbury, London.
9. Donna Haraway, *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene* (Duke University Press, 2016)
10. Tim Ingold. 2013. *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. Routledge.
11. Bruno Latour, *Down to Earth: Politics in the New Climatic Regime* (Polity Press, 2018)
12. Bruno Latour, *Facing Gaia. Eight Lectures on the New Climatic Regime* (Polity Press, 2017)
13. Bruno Latour, *Politics of Nature. How to Bring the Sciences into Democracy*. Harvard University Press, 2004).
14. Enrique Leff. 2018. *El fuego de la vida: Heidegger ante la Cuestión Ambiental*. Siglo XXI, Mexico.
15. Lien, Marianne Elisabeth. 2019. *The Ghost at the Banquet: Ceremony, Community and Industrial Growth in West Norway.*, In Penny Harvey; Christian Krohn-Hansen & Knut Gunnar Nustad (ed.), *Anthropos and the Material*. Duke University Press.
16. Ezio Manzini. 2015. *Design when Everybody Designs*. MIT Press.

17. Timothy Morton, *Ecology Without Nature: Rethinking Environmental Aesthetics* (Harvard University Press, 2007).
18. Timothy Morton, *Dark Ecology: For a Logic of Future Coexistence* (Columbia University Press, 2016).
19. Papadopoulos, D., Puig de la Bellacasa, M. & Myers, N., (eds.) *Reactivating Elements. Substance, Process and Innovation between Chemistry and Cosmology* (Duke University Press, forthcoming 2019).
20. Maria Puig De la Bellacasa, *Matters of Care. Speculative Ethics in More than Human Worlds* (Minnesota University Press, 2017)
21. Maria Puig de la Bellacasa, *There-animation of soil: transforming human-soil relations across science, culture and community*. In *Intimate Entanglements* (Latimer, J. & Lopez D. eds), *The Sociological Review* (forthcoming 2019).
22. Val Plumwood. 2002. *Environmental Culture: The Ecological Crisis of Reason*. Routledge, 2002.
23. Leanne Betasamosake Simpson. 2017. *As We Have Always Done. Indigenous Freedom through Radical Resistance*. University of Minnesota Press
24. Eduardo Staszowski and Virginia Tassinari. 2020. *Lexicon for Designing in Dark Times*. Bloomsbury Press.
25. Isabelle Stengers. 2015. *Catastrophic Times. Resisting the Coming Barbarism*. Open Humanities Press.
26. Anna Tsing. 2017. *Arts of Living on a Damaged Planet: Ghosts and Monsters of the Anthropocene*. Minnesota University Press.

REFERENCES

- [27] Tony Fry. 2020. *Defuturing. A New Design Philosophy*. Bloomsbury, London.
- [28] Ibidem
- [29] Arturo Escobar. 2018. *Designs for the Pluriverse. Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Duke University Press.
- [30] Mario Blaser. 2009. Political ontology: cultural studies without 'cultures'? *Cultural Studies* 23, 5–6 (2009), 873–896.
- [31] Marisol De la Cadena. 2015. *Earth beings: Ecologies of practice across Andean worlds*. Duke University Press. and Arturo Escobar. 2018. *Designs*

- for the Pluriverse. *Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Duke University Press.
- [32] Marisol de la Cadena and Mario Blaser. 2018. *A world of many worlds*. Duke University Press
 - [33] Ibidem
 - [34] Enrique Leff. 2018. *El fuego de la vida: Heidegger ante la cuestión ambiental*. Siglo XXI, Mexico.
 - [35] Ibidem.
 - [36] Val Plumwood. 2002. *Environmental Culture: The Ecological Crisis of Reason*. Routledge.
 - [37] Leanne Betasamosake Simpson. 2017. *As We Have Always Done. Indigenous Freedom through Radical Resistance*. University of Minnesota Press.
 - [38] Ezio Manzini. 2015. *Design when Everybody Designs*. MIT Press.
 - [39] Eduardo Staszowski and Virginia Tassinari. 2020. *Lexicon for Designing in Dark Times*. Bloomsbury Press.
 - [40] Liesbeth Huybrechts, Virginia Tassinari, Barbara Roosen and Theodora Constantinescu. 2018. Work, labour and action: the role of participatory design in (re) activating the political dimension of work. *Proceedings of the 15th Participatory Design Conference: Full Papers - Volume 1*, 1.
 - [41] Tony Fry. 2010. *Design as Politics*. Bloomsbury.
 - [42] Thomas Binder, Eva Brandt, Pelle Ehn & Joachim Halse. 2015. Democratic Design Experiments: Between Parliament and Laboratory. In *CoDesign*, 11:3-4, 152-165.
 - [43] Eduardo Staszowski and Virginia Tassinari. 2020. *Lexicon for Designing in Dark Times*. Bloomsbury Press.
 - [44] Carl di Salvo. 2010. Design, Democracy and Agnostic Pluralism. Carl di Salvo. *Proceedings of the 2010 DRS Conference*: 1-10
 - [45] Andrea Botero et al. 2019. *Infrastructuring and Politics for Participatory Design*. University of Oulu.
 - [46] Bruno Latour. 1999. *Politics of Nature*. Harvard University Press.

Racialized design: developing a vocabulary of shared intention in design

Terresa Moses
University of Minnesota
Duluth, USA
hardaway@d.umn.edu

Lisa Elzey Mercer
University of Illinois
Champaign, USA
lemercer@illinois.edu

ABSTRACT

Racialized design will be analyzed through conversations focused on the ethics of knowing, shared vocabulary, and identifying racialized design on an international stage. The ability to identify and discuss the overgeneralization of historically powerless communities is imperative to guide the social shift in participatory design. Through the use of community agreements and a sharing of vocabulary, this conversation will allow participants to: 1) speak to their own social experiences with racialized design, or 2) convey knowledge and validation of said experiences. The learning of a shared vocabulary narrowing in on multiple elements of racialized design would enable collaborative partners from multiple disciplines to change patterns, working together to deter the continuum of this overgeneralization.

Author Keywords

Race; social impact; social issues; ethics; epistemic knowledge; racism; racialized design; pedagogy; diversity.

INTRODUCTION IDENTIFIERS

In order to exemplify different elements of racism in design, we determined three conclusive areas in which Racialized Design can be identified; artifacts, systems, and experiences. These three areas include comprehensive examples of racialized design which designers have the power and privilege to positively affect our society. It is imperative to incorporate these lessons into a diverse and inclusion pedagogy to ensure we design curricula that understands the implications of design within our culture and communities. The decision

was made to show both a historical and contemporary directive of artifacts, systems, and experiences, focused on different forms of racialized design. We curated a collection of the three categories as a resource for design educators.

Racism Untaught examines racialized design from the perspective of three identifiers: artifacts, systems, and experiences. The first category, artifacts, is defined as designed objects showing human workmanship or machine modification (Merriam-Webster, 2020). The second category, systems, is defined as an organized set of doctrines, ideas, or principles usually intended to explain the arrangement or working of a systematic whole (Merriam-Webster, 2020). The third category, experiences, is defined as something personally encountered, undergone, or lived through (Merriam-Webster, 2020).

An example of an internationally-recognized racialized artifact is the confederate flag. The confederate flag was originally designed in 1861 to represent the Confederate States of America, the southern states in the United States. The use of the flag in the United States Civil War of the 1860s and civil rights movement in the 1960s imbued the flag as a symbol for racism and hate (Leib, Webster, 2012). The flag is displayed internationally to support racist ideologies in the public domain.

An example of an internationally-recognized racialized system is the lack of sanctions put into place for racist experiences with the The Fédération Internationale de Football Association (FIFA). Continuously neglecting to develop or even enforce regulations of discriminatory practices on and off the field. On July 11th, 2019 FIFA released their new approach to disciplinary code and introducing their principle of zero tolerance on racism and any form of discrimination (FIFA Council, 2019, PDF). One of the four bullets they outline is, "The scope, definition and content of our anti-racism and anti-discrimination vision have been fully aligned

with the highest international standards, including the prosecution of any discrimination on account of race, skin colour, ethnic, national or social origin, gender, disability, sexual orientation, language, religion, political opinion, wealth, birth or any other status or any other reason. (PDF)” It is yet to be seen if these regulations will be enforced at continuum.

An internationally-recognized racialized experience is the trend of a banana being thrown at a Black football player during a game. Barcelona football player Danny Alves had a banana thrown at him during a game when he was prepared to take a corner kick. He bent down to pick up the banana, took a bite, and then kicked the ball (BBC Sport, 2019). The fan who threw the banana received a life ban from Villarreal, the Spanish football club (Jackson, 2014). In October of 2019 at a Bulgarian home game against England .



Figure 1. Racism Untaught workshop board and cards.

Bulgaria’s national soccer team was ordered by the Union of European Football Associations (UEFA) to play its next home game behind closed doors as punishment for the racist behavior of its fans during a Euro 2020 qualifier against England.

Racism Untaught is focused on cultivating learning environments for people both in industry and in academia to further explore issues of race and racism, from the obvious to the invisible. It provides a reason for why it is necessary to create a framework for identifying, contextualizing, and re-imagining forms of racialized design. It is imperative that design educators and organizations possess the tools necessary to foster conversations and learning environments with a focus on diversity, inclusion, and equity.

The paper will outline the value of facilitating conversations focused on the shared ability to identify racialized design, the ethics of knowing a ‘shared intention,’

and the understanding of a shared vocabulary when discussing racialized design. In order to guide the conversation, we will be using examples to discuss these different elements of racism in design using the determined three conclusive areas in which racialized design can be identified; artifacts, systems, and experiences. These three areas include comprehensive examples of racialized design, which designers have the power and privilege to affect (Mercer, Moses, 2019).

Tools to support conversation

The entire toolkit for Racism Untaught includes a workboard and 255 cards that walks participants through the design research process focused on analyzing a racialized form of design. The steps are titled; context, define, ideate, prototype, and impact.

The steps walk participants through an iterative design research process that enables them to reimagine forms of racialized design.

The conversation we are proposing will focus on the first step, context, and 36 cards associated with that step. In this group of cards, elements of racism have been identified and defined for participants. Some of the words included in this grouping are:

- cultural appropriation: the adoption of the elements of a minority culture by members of the dominant culture without permission, respect, or knowledge about the culture.
- explicit bias: attitudes and beliefs about a person or group of people on a conscious level, usually expressed as a direct result of a perceived and/or socialized threat.
- institutional racism: racial discrimination that derives from individuals carrying out the dictates of a prejudiced institution or society.
- tokenism: making a symbolic effort to recruit a small number of people from underrepresented groups in order to give the appearance of equality.
- white washing: the removal of the voices and representation of People of Color by replacing them with White people, most commonly in the movie industry with White characters being cast in historically non-White roles.



Figure 2. Context step with the cards. These cards will be focused on with this conversation.

CONVERSATION

The conversation will be guided by the co-developers of Racism Untaught. Utilizing the first set of cards titled, context, and racialized design examples of artifacts, systems, and experiences.

The room will be divided into groups and each group will use the cards to determine why a specific term and definition do or do not apply to the identifier they were given. Racism Untaught is used to not only talk about the “whys” of racism, but “why nots” when identifying racialized elements.

This conversation will begin with a community agreement that will assist in defining how participants will work together in the space— creating vulnerable and brave conversations on racism. The agreement will include:

- listening actively and compassionately: try to understand others before being understood.
- every voice is important: more perspectives strengthen the conversation.
- self-moderate participation: step up and use your voice or step back and make space for others.
- feelings are as important as intellect: honor your emotions and speak from the heart.
- speak from your own lived experience: use “I” statements and refrain from telling other people’s stories.

Once our community agreement is completed, participants will be guided into critical conversations and assessments of racialized design. They will do this by using the Context deck of cards to identify what forms of racism show up in their given example. In this deck of cards, we also have blank cards so that participants

who outline another element of racism not found in the deck will have the opportunity to have their experience or expertise be used in discussion. Participants will then have the opportunity to share out on their findings and learnings toward the end of the session.

CONCLUSION

Context is the very foundation of understanding as participatory design moves toward defining a racialized design problem and creating new design approaches to these challenges. This is why Racism Untaught focuses heavily on understanding the elements of racism which often helping designers gain empathy to effectively create anti-racist design approaches. Participants should take away ways in which they might assess racialized design and how experience sharing can increase their cultural competency through participatory design.

REFERENCES

- [1] “artifact.” *Merriam-Webster.com*. Merriam-Webster, 2020. Web.
- [2] Web. 8 May 2011.BBC Sport. *Dani Alves says Banana Thrower Should be Publicly Shamed*. 2014, April 29. European Football.
- [3] FIFA Council. *1681 New FIFA Disciplinary Code 2019 Edition PDF*. 2019 July 11. FIFA Disciplinary Code.
- [4] “experience.” *Merriam-Webster.com*. Merriam-Webster, 2020. Web.
- [5] Fricker, M. *Epistemic Injustice: Power and the Ethics of Knowing*. Oxford: Oxford University Press, 2009. Print.
- [6] Jackson, A. *Watch how Barcelona’s Dani Alves responds to a banana thrown at him during a soccer game*. 2014, April 29. Global Post. Public Radio International.
- [7] Leib, J. and Webster, G. *What Would Robert E. Lee Do?: Race, Religion, and the Debate over the Confederate Battle Flag in the American South*. In Jacobson R. & Wadsworth N. (Eds.), *Faith and Race in American Political Life* (pp. 103-124). 2012. University of Virginia Press.
- [8] Mercer, L., Moses, T.,. *Identifying Racialized Design to Cultivate a Culture of Awareness in Design*. 2019. European Academy of Design.
- [9] “system.” *Merriam-Webster.com*. Merriam-Webster, 2020. Web.

Generating a Participatory Design Pluri-Glossary

Silvia Mata-Marín
Carnegie Mellon University
Pittsburgh, PA, USA
silviam@cmu.edu

Sofía Bosch Gómez
Carnegie Mellon University
Pittsburgh, PA, USA
sboschgo@andrew.cmu.edu

Marysol Ortega Pallanez
Carnegie Mellon University
Pittsburgh, PA, USA
mortegap@andrew.cmu.edu

Silvana Juri
Carnegie Mellon University
Pittsburgh, PA, USA
sjuri@andrew.cmu.edu

ABSTRACT

Participatory methods involving observation, interpretation and collaboration require a shared language to operate and be performed. However, the absence of a design-based language beyond the Anglo-Eurocentric understanding of design renders problematic, particularly in the field of social design. This issue requires distinct attention when working with communities claiming their space in the margins, because this implies an engagement in bounding processes to preserve cultural and identity practices. The challenges presented to designers require preserving the nuances and pluralities of languages—and thus lifeworlds—if they are to become truly inclusive and allow the co-existence of many worlds. It is imperative to adopt context-based design languages that emerge from the communities in which designers are working with. To contribute to the development of a real plurality and cultural interlocution—as opposed to translation, we propose a participatory and generative conversation space that will seek to co-construct and propose a potential design pluri-glossary.

Keywords

Pluriverse; cultural interlocution; cultural practice; design languages; glossary

INTRODUCTION

Design-based terminology and the language used most often in design processes relies almost exclusively on the English language. It is possible to think

about this imposition of design language as part of design's anglo-centric universalizing program. It is a form of epistemic erasure, as the imposition of a foreign language negates the possibility of uncovering context-based language needed for thinking about other forms or kinds of design. This is not to be read as there being a lack of language(s) used to describe other practices of design happening outside of the Anglo-European centers, there are in fact many terms and many languages that have not gained design's recognition or validation.

The lack of non-English design language brings epistemological and ontological considerations to the practice of design. Epistemologically, it narrows the understanding of what design is exclusive to those that operate in English; design theory is being produced in English and it's being consumed in English. Academic centers around the world reproduce this language hegemony (Bennett, 2007), and although this might be true in all academic spheres, design is not only failing to communicate beyond the Anglo-proficient populations, it's expecting these Anglo-terms to permeate the local culture of designers. A good example of this is precisely the pervasiveness of Design Thinking around the globe and yet it is known exclusively as "Design Thinking" everywhere. This imposition negates the possibility of context-based language to emerge and expand the ways we think about other forms of design. This is an issue that designers not working in anglo-proficient communities need to look into because the ways we think about design condition the ways we practice design. If there is a lack of context-appropriate language the practice of contextual design will not be fulfilled, thus narrowing its possibilities for more appropriate expansions. This is an issue that becomes particularly problematic in the field of participatory design.

Ontologically, language matters because we use language for sense-making; as Winograd and Flores (1986) put it “language (...) is no longer merely a reflective but rather a constitutive medium. We create and give meaning to the world we live in and share with others. To put the point in a more radical form, we design ourselves (and the social and technological networks in which our lives have meaning) in language” (p.78). Language is the first technology we have to make sense of the ways we think about the world, therefore, if we are trying to understand other worlds by use of foreign languages, we are flattening difference through language and forcing those worlds to fit into the ways that foreign language afford us to understand it.

The issue of language is an issue that needs to be discussed beyond the possibilities of mere translation. It is not solved by taking the Anglo-bodies of design literature and making it available in other languages. It is an issue that takes us back to thinking about the geopolitics of knowledge production. The current mainstream definitions of design cater mostly to an Anglo-Eurocentric worldview, which are then exported (sometimes by use of translation) and imposed on the rest of the world. This aids the (re)production of the underdevelopment discourse, as the Global South is oftentimes unable to carry out these practices of design that require specific material possibilities not found or replicable in most of its contexts. Beyond the material impossibility of reproducing this idea of design, the imposition of language is problematic because it negates the possibility of developing designerly practices grounded in historic and cultural specificity that consider other worldviews. Other ways of design need other terms and specific language to make sense of these pluralities and their contextual emergence.

The absence of design-language beyond the Anglo understanding of design renders particularly problematic in the field of social design and participatory design. Designers rely on ethnographic, observation-based, participatory methods, and community workshops to bring in community members and other stakeholders actively into the design process. Any method involving observation, interpretation or participation needs a shared language to operate and be performed, and yet the issue of language is rarely discussed. Again the issue here is not an issue of translation, but one of cultural interlocution. A designer that seeks to understand the experience of anyone being-in-the-world needs awareness of how language is used to disclose

those worlds. Winograd and Flores (1986) believe that language is crucial in creating worlds, individual identity does not emerge from these worlds, but it is shaped by the individual’s interpretation of the world and it is created by the use of language. “Any individual, in understanding his or her world, is continually involved in activities of interpretation. That interpretation is based on prejudice (or *pre-understanding*), which includes assumptions implicit in the language that the person uses (Ibid, 29).

The issue of language requires attention when working with communities that are claiming their space in the margins, which is often the case for participatory and social design. These groups — as a condition of their marginality— engage in bounding processes; these, though, are fundamentally different from bounding as it relates to nation-building processes (Anderson [1983] 2016, Castles, et al. 2005). In these cases, these bounding processes are intended to preserve common cultural and identity practices. This bounding is performed through language; any individual that’s outside of these groups probably does not have a common understanding of this language. The designer’s interpretation, by means of design-based language, can undermine and flatten these language nuances, therefore providing a disservice to the community it is working with.

In *Designs for the Pluriverse*, Escobar (2018) also deals with the issue of language and interpretation as it relates to design: the “(...) key aspect of design is the creation through language of the domains in which people’s actions are generated and interpreted” (115). If design is to start a more inclusive project, where many worlds shaped by many different subjectivities are able to co-exist, there is an imperative to develop context-based design languages that emerge from the communities in which designers are working with. Any designer engaged in social research must be wary of imposing design’s Anglo-Eurocentric terminology as it is imposing more than just language, it is an ideological imposition that seeks out to flatten cultural difference. This calls for an awareness by designers to recognize their subjective position within the system in which they are conducting research, “that the observer is not separate from the world she or he observes but rather creates the phenomenal domains within which she or he acts; the world is created through language (again, language is not a mere translation or representation of reality “out there” but is constitutive of such reality (...))” (Ibid: 111).

FORMAT

In response to the core theme of the conference related to diverse meanings and ontologies, our conversation will not have a traditional passive format. Our aim as the organizing group is to foster a collaborative and participative experience from assistants to engage in a conversation that critically and reflectively analyzes design terminology originated in English that lacks culturally appropriate terms in other languages. Stemming from the activities that will take place during the session, participants will begin to generate the foundations for a living glossary of culturally diverse terms. In this manner, the Conversation can be seen as the launch of a larger, longer-lasting conversation that we, as Spanish speaking PhD students in an English-speaking university, think is relevant and pertinent to have as a way to bring to the forefront aspects of interculturality in the politics of design theory and practice.

Even though the proposal is being submitted in English, we are focusing our efforts in facilitating a participatory activity where the conversation will be bilingual — depending on participants perhaps multilingual— and multimodal. We want to avoid the unidirectionality of translation from English to Spanish, Portuguese and indigenous languages but rather create a dialogic multidirectional exchange by including provocations such as: what are the sociopolitical and cultural nuances of a particular vocabulary? How does the use of a specific terminology define the lifeworlds of a design practicing community?

The format will be divided into two main activities of 30 minutes each. The first half will prompt participants to identify a set of particular definitions of untranslatable words or appropriations in either language(s). We will provide prompts intended to begin a collective conversation about some of the barriers faced when doing participatory design in languages different than English. We will rely on the experiences of participants to guide most of this conversation.

Afterwards, we will ask participants to take the conversation into smaller groups to create multiple/common/different definitions for the words participants have thought out. Interpretative inclusivity is pivotal for us, which is why those definitions will not be expected to be done only through syntax, but we want to encourage participants to engage in multimodality practice and use not only text but utilize other modes for composing their concepts (visual, spatial, gestural,

audio, etc.), however they feel comfortable explaining the nuances of their definitions.

In the second half, a panel of three practitioners and academics working in the intersection of language multimodality and design will address some of the reflections and commentaries from participants. As a conclusion, we will highlight how this type of process of (re)forming our vocabulary as designers can embrace a plurality of ways of thinking and being in design practice and theory. Additionally, this conclusion and the Conversation are a call to action for participants to share and invite other designers to continue the development of the pluri-glossary.

DEBRIEF

A crucial aspect of this Conversation is its afterlife in the form of a pluri-glossary. As aforementioned, the aim is for the glossary to become a wiki or communal tool that allows non-anglophone communities to develop a localized intrinsic language for their design practice. We propose the materialization of it through an online platform initially fed and populated with the information generated during the Conversation. Nevertheless, the intention is for it to be public, accessible and open to the larger community.

REFERENCES

- [1] Benedict Anderson. 2016. *Imagined Communities*. Verso Books
- [2] Bennet, K. 2007. Espistemicide! The tale of a predatory discourse. *The translator*. Volume 13. Number 2 (2007). pp. 151-69
- [3] Castles, S., Korac, M., Vasta, E., & Vertovec, S. 2005. *Integration: Mapping the field*. Oxford University, Centre for Migration and Policy, Research and Refugee Studies Centre.
- [4] Arturo Escobar. 2018. *Designs for the Pluriverse*. Duke University Press.
- [5] Winograd, T., Flores, F. 1986. *Understanding computers and cognition*. Intellect Books.

PAR
TICIP
TION (S)
OTHERWISE

PDC 16

5

Proyectos de estudiantes

Students Projects / Projetos para estudantes
(ES / EN / PT)

Descolonizar el diseño: una mirada a aprender del otro

Valentina Alcalde Gómez

Universidad Ibero Puebla

Puebla, México

valentina.alcalde@iberopuebla.mx

RESUMEN

El estudio se centra en el aprendizaje que se da a través del diseño social y participativo, en la ONG Dexde con la organización de mujeres con discapacidad tejedoras de palma, llamada Kalamisoo, ubicada en Usuy, Senegal. Basado en evidencia empírica, la investigación destaca la diversidad de experiencias de aprendizaje. Estas se dividen en dos, la primera presenta las múltiples exclusiones que enfrentan las mujeres, y su experiencia en la organización. La segunda se centra en el intercambio de aprendizajes relacionados con las técnicas y con los saberes en la vida cotidiana. Finalmente, se concluye que esto es posible mientras la descolonización se construya y entienda como un proceso entre diversidades.

Palabras Claves

Decolonización del diseño; diseño social; diseño participativo, ONGD, sur global

INTRODUCCIÓN

El presente documento hace parte de la investigación de maestría que actualmente estoy realizando. Tiene como objetivo analizar los discursos y prácticas del diseño social en la experiencia de la organización Dexde (Design for Development) y el grupo de artesanas con discapacidad Kalamisoo, a partir de manifestaciones colonialistas y decolonialistas. Para esta ocasión, solo me centraré en una de las categorías de análisis, la cual referencia a los aprendizajes y saberes que se comparten entre mujeres, voluntariados, vecinos y que tuve también en mi trabajo de campo. Escribo desde mi perspectiva y en primera persona, porque creo que

la participación en el diseño debe iniciar por lo personal y la vida misma de diseñadores e investigadores. Como hace unos días lo escuché “también lo personal es teoría” y en tanto, también es político y es diseño.

Ser mujer con discapacidad en Usuy, Senegal

El pueblo de Usui pertenece a la etnia Diola. Como dice Aisha, coordinadora de Kalamisoo, las mujeres de esta etnia son como los árboles de Casamance, fuertes, con grandes raíces, son ellas el sustento de cuidado del hogar y económico de casa [16]. Tienen como tareas sociales cuidar el hogar y cosechar el arroz que los hombres siembran. No obstante, este no es el caso de las mujeres con discapacidad, pues sus familias prefieren esconderles en sus casas, privándolas de actividades cotidianas. Las mujeres con discapacidad viven múltiples exclusiones, las cuales me relataron. Suelen no salir de casa; no se les permite cosechar el arroz; generalmente no tienen hijos, y quienes tienen, no se les permiten casarse y son abandonadas por su pareja. En ese sentido, no “cumplen” con las expectativas sociales y culturales, esperadas los demás miembros de la comunidad.

Grupo Kalamisoo, Usuy

Es así como nace Kalamisoo, fundado en 1991 por un grupo de monjas francesas. El Centro está ubicado en Usuy en la región de Casamance, en Senegal. Es una asociación de mujeres con discapacidad que actualmente está conformada por 22 mujeres que trabajan el tejido de cestería con hoja de palma rônier. Las mujeres han buscado en el tejido un espacio para la creación de productos y la conformación de un grupo en que se acompañan en su diario vivir.

Dexde (Design for Development), España

Dexde es una Organización no Gubernamental para el Desarrollo (ONGD), fundada a finales del 2014 por tres españoles, entre ellos dos diseñadores y una comunicadora. Tienen como objetivo principal “la mejora de las condiciones de vida de los artesanos gracias a

la consolidación de su trabajo personal, independiente y remunerado de forma digna” [5].

Diseño Participativo, un encuentro con otros

Dexde y Kalamisoo cooperan desde el 2015. Al inicio las mujeres se mostraban desconfiadas, durante muchos años recibieron otras ONGs que al terminar los proyectos se iban y nunca regresaban. Por ello, la generación de vínculos de confianza y cariño ha sido completamente relevante, tanto dentro del grupo de artesanas, como entre el grupo de mujeres y los integrantes de la ONGD.

La creación de nuevos productos en hoja de palma es un hilo conductor para que se generen más ventas que le posibilite a las mujeres aportar económicamente en sus hogares. Cabe resaltar que el producto no es el fin último del diseño, sino una posibilidad para gestionar y buscar la autonomía. Antes de que llegara Dexde, las mujeres iban cada vez menos al taller de artesanas. En ese momento, gastaban más dinero en la compra de la palma, el plástico para dar color y en el mantenimiento del centro, que lo que ganaban por sus compras. Entre menos se reunieran las mujeres en el taller, menos lazos y afectos se creaban entre ellas. Al llegar la organización, se generan encuentros para la creación de nuevos productos, de esta manera, ellas empiezan a ver que no solo hay otras posibilidades con la palma, sino que también en sus proyectos de vida.

METODOLOGÍA

Desde la perspectiva del interaccionismo simbólico [9], [17], haciendo uso de herramientas tales como: entrevistas semiestructuradas, observación participativa [20] y conversaciones, obtuve información cualitativa que posteriormente sistematicé y analicé a través del análisis del discurso. Con estas herramientas metodológicas observé las relaciones y los vínculos, que se dan en las prácticas discursivas entre los diferentes actores [2]. Pudiendo, así desvelar, tanto las ideologías y el papel que juegan estos discursos en los mecanismos de dominación y perduración de jerarquías, como también, la lucha constante en contra de estos mecanismos hegemónicos [2].

Aprender de otros, como categoría de análisis

En este texto propongo hacer énfasis en una de mis categorías de análisis: el aprendizaje de mujeres, voluntarios, vecinos, integrantes de la ONGD, visitantes y amigos (en donde me incluyo). Cuando se habla del diseño social [1], [8], [12], [13], [14] y el diseño participativo [3], [11], [18], [19], muchas veces la conver-

sación está centrada en el proceso de creación y en el resultado de él. Por ello, entre lo vivido y lo hablado, he podido observar la importancia de generar espacios de aprendizaje en los procesos de gestión y/o creación. Especialmente cuando hay diferencias socioculturales entre diferentes nacionalidades, y entre Sures y Nortes.



Imagen 1. Aprendiendo con/de Naffy

Aprendizajes (otros)

Cuando me refiero al aprendizaje, hablo de dos momentos en particular. Un momento son los aprendizajes no formales. La vida en Senegal no está dividida entre trabajo y amistad, es una mezcla. Estos momentos suceden en el intercambio de saberes en el taller de las artesanas al aprender a tejer palma con ellas; al cocinar juntas; al aprender a vivir el tiempo con menos prisa; al compartir historias de vida de cada una(o). Es allí en este diálogo de experiencias en donde los externos, desde una posición occidental, respetamos la pluralidad de la vida y aprendemos otros modos de ver, ser y actuar [6].

Entender estos modos de vivir hace parte de un proceso decolonial y de des-occidentalización de la experiencia de diseño social. El diseño debe aprender otros modos de ser, de estar y de compartir, con herramientas que construyan desde la horizontalidad y a partir de diferentes saberes y conocimientos que permitan la creación en conjunto. Sin el tejido social que se construye, no se podría compartir herramientas tecnológicas, ya que cuando conversaba con Elizabeth y Gloria (artesanas de Kalamisoo), lo más mencionado no era ni los productos, ni las formaciones, sino sus amigas y amigos, quienes integran la organización, todos los voluntarios y yo.

Tecnología para la autonomía

El segundo momento hace referencia al aprendizaje formal, este tiene que ver con las formaciones que son solicitadas por las mujeres de Kalamisoo y que son

gestionadas por Dexde. Estas formaciones están vinculadas con conocimientos tecnológicos como el tinto de la palma; otros tejidos, locales y extranjeros; la creación de productos como jabón de aceite de palma y de nuevos objetos de palma y el batik. Dichas prácticas son realizadas por locales, en pocos casos por voluntarios. En estos espacios entran en diálogo saberes locales entre artesanas y otros, y se le da mayor relevancia al conocimiento local y no al occidental [7], ellos tienen conocimientos que pueden compartir evocando su poder y capacidad creativa. Esto nos permite entrever rasgos de un proceso decolonial [4], [10], [15] a través del aprendizaje.

Este proceso en general es una excusa también para compartir conocimientos. El diseño implica la creación de nuevos productos a partir del co-diseño entre Kalamisoo y Dexde, pero este no es el fin último. El objeto que se teje es una excusa para que las mujeres se encuentren y conformen un grupo en donde todas son iguales, se escuchan y comparten los problemas de su vida diaria. Además, las herramientas y técnicas han generado productos que innovan en el mercado senegalés, permitiendo que las mujeres obtengan mayores ventas. De esta forma el proyecto se vuelve autónomo y sustentable, requiriendo cada vez menos la presencia de Dexde o de cualquier otra ONG.

CONCLUSIONES

Aprender del otro podría ser llamado como empaticar en algunas metodologías de diseño. Pero este se ha convertido solo en una herramienta para extraer información que sea útil para el proceso de creación. El aprendizaje del que hablo no obedece a una razón metodológica que nos fuerce a aprender de las mujeres de Kalamisoo y de los vecinos. En ese sentido se da más hacia adentro que hacia fuera, es un encuentro entre el diseño y la reproducción de la vida.

La descolonización del diseño participativo implica transformar la práctica en una que sea transversal a la vida, a los procesos y personas que hacen parte de estas experiencias del cambio social. Es necesario pensar el diseño no solo en términos de la creación de productos y/o servicios, sino también como una práctica que genera comunidad y que se entreteje a través de procesos humanos; del compartir conocimientos y saberes; y de la búsqueda de la autonomía.

REFERENCIAS

- [1] Abdulla, D. (n.d.). A Manifesto of Change or Design Imperialism ? A Look at the Purpose of the Social Design Practice. In *A Matter of Design|Proceedings of the 5th STS Italian Conference* (Vol. 5, pp. 245–260).
- [2] Alcaraz Olmos, A. (2015). Análisis crítico de discurso y etnografía: Una propuesta metodológica para el estudio de la alteridad con poblaciones migrantes. *EMPIRIA. Revista de Metodología de Ciencias Sociales.*, 32, 103–128.
- [3] Björgvinsson, E., Ehn, P., & Hillgren, P. (2012). Design Things and Design Thinking : Contemporary Participatory Design Challenges Linked references are available on JSTOR for this article : Design Things and Design Thinking : Contemporary Participatory Design Challenges. *Design Issues*, 28(3), 101–116.
- [4] Candy, S. K. K. (2019). A Manifesto for Decolonising Design. *Journal of Futures Studies*, 23 (3) (March 2019), 129–132. <https://doi.org/10.6531/JFS.201903>
- [5] Dexde. (n.d.). Dexde, quiénes somos. Retrieved February 5, 2019, from <https://dexde.org/quienes-somos/>
- [6] Escobar, A. (2007). *La invención del Tercer Mundo. Construcción y deconstrucción del desarrollo* (El perro y). Caracas, Venezuela.
- [7] Escobar, A. (2016). *Autonomía y Diseño La realización de lo comunal* (Primera ed). Cali, Colombia: Editorial Universidad del Cauca.
- [8] Escobar, A. (2018). Autonomous design and the emergent transnational critical design studies field. *Strategic Design Research Journal*, 11(2), 139–146. <https://doi.org/10.4013/sdrj.2018.112.10>
- [9] García Domingo, B.; Quintanal Díaz, J. (n.d.). Métodos de Investigación y Diagnóstico en la Educación MIDE.
- [10] Gudynas, E. (2017). Posdesarrollo como herramienta para el análisis crítico del desarrollo. *Estudios Críticos Sobre El Desarrollo*, 7(12), 193–210.
- [11] Hou, J., & Rios, M. (2003). Place Making The Social Practice of Participatory Design in the Making of Union. *Journal of Architectural Education*, 57(1), 19–27.
- [12] Ledesma, M. (2010). Empoderamiento y horizontalidad en nuevos emergentes en el diseño social. *Crítica y Artificios*, (24), 41–47. Retrieved from <http://inventio.uaem.mx/index.php/inventio/article/view/79>

- [13] Ledesma, V. (2013). CARTOGRAFÍA DEL DISEÑO SOCIAL : APROXIMACIONES. *Anales Del IAA*, 43, 97–105.
- [14] Margolin, V., & Margolin, S. (2003). A “Social Model” of Design: Issues of Practice and Research. *Design Issues*, 18(4), 24–30. <https://doi.org/10.1162/074793602320827406>
- [15] Mignolo, W. D. (2011). Epistemic Disobedience and the Decolonial Option: A Manifesto. *Epistemic Disobedience and the Decolonial Option: A Manifesto*, 1(2), 3–23.
- [16] SUADU;DEXDE;AIDA;FRAPH. (2017). *Documental Fait Main*. Senegal, España.
- [17] Taylor, S.J; Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: La búsqueda de significados*. Barcelona, España: Paidós.
- [18] Tonolli, L. (2019). Designing for the common in precarious contexts Notes from a feminist perspective, (October 2018).
- [19] Trigg, R., & Ishmaru, K. (2013). Integrating Participatory Design into every work at the Global Fund for Women. In T. Simonsen, Jesper; Robertson (Ed.), *Routledge Internacional Handbook of Participatory Design* (1st ed., pp. 213–234). New York.
- [20] Vasilachis, I. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona, España: Ediotarial Gedisa.

AlterDiseño

Brian Alexis Anzola Anzola
UNAL
Banzolaa@unal.edu.co

Luis Alvaro Cárdenas Gómez
UNAL
Luacardenasgo@unal.edu.co

Mayra Alejandra Guerrero Pulido
UNAL
Mguerrerop@unal.edu.co

Juan Esteban Molano Saavedra
UNAL
Jemolanos@unal.edu.co

Valentina Parra Medrano
UNAL
Vaparrame @unal.edu.co

Miguel Andres Toro Alfonso
UNAL
Matoroa @unal.edu.co

Brian Alexis Anzola Anzola
UNAL
Banzolaa @unal.edu.co

**Todos los autores son estudiantes de Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá.*

RESUMEN

AlterDiseño, un proyecto estudiantil situado en la comunidad del programa de Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Colombia. Impulsado por discusiones entre estudiantes en torno a inconformidades, principalmente sobre la academia tradicional y las temáticas abordadas, sumado a condiciones contextuales particulares que fomentan el desinterés entre estudiantes con su disciplina y su comunidad.

Surge en 2019, bajo principios de una organización horizontal, con la intención de construir una plataforma de conexión entre estudiantes, docentes y egresados, por medio de la creación o facilitación de espacios reflexivos, críticos y sensibles para una transferencia recíproca de conocimientos desde diversas disciplinas hacia el diseño.

En su participación con la comunidad, se han desarrollado variedad de talleres creativos y prácticos que han fomentado la generación de lazos inter-semestrales, inter-disciplinarios e inter-universidades. Como consecuencia, se redujo la fricción para crear nuevos colectivos, generar nuevas alianzas, proponer nuevas formas y diversificar los futuros posibles.

Palabras clave

Diseños otros; alteridad; comunidad; colaboración; cooperación.

INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto estudiantil se sitúa principalmente en la comunidad del programa de Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Colombia. Surgió en unas condiciones contextuales particulares donde se presentaba una inconformidad evidenciada por estudiantes, al percatarse que el contenido del programa curricular no ha sufrido modificaciones significativas desde el año 2009 hasta la fecha, ya que no ha sido actualizado regularmente con temas que posean una proyección a largo plazo y que son cruciales en el rol como diseñador contemporáneo. Dentro de las temáticas, se encuentran: la implementación de tecnologías emergentes, el acercamiento a otras ramas del conocimiento, el trabajo colaborativo y las visiones otras del diseño desde el sur global.

Simultáneamente, al ser una carrera con un campo tan amplio de ejecución es necesario que el estudiante construya criterios que le permitan apropiarse de su formación para direccionar lo aprendido. Sin embargo, no es evidente la relación entre las temáticas trabajadas en clase con los intereses personales y sociales de los estudiantes, generando una actitud de desinterés con su disciplina y su comunidad.

Es por ello que, bajo principios de una organización horizontal, se incluye la noción de “nosotros” como proyecto estudiantil el cual se sitúa e interactúa en red dentro de la comunidad académica, reconociéndose como par en todo momento.

ANTECEDENTES

Nosotros, bajo el nombre de AlterDiseño, desde el año 2019, buscamos construir una plataforma de conexión entre estudiantes, docentes y egresados pertenecientes al programa de Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Colombia, junto con otras disciplinas e instituciones del país. Por medio de la creación o facilitación de espacios reflexivos, críticos y sensibles, que impulsen/potencien/promuevan la transferencia recíproca de conocimientos; partiendo desde intereses personales y colectivos que nos permitan situarnos, y así, apropiarnos de nuestra formación, con el fin de nutrir la transición hacia una comunidad más colaborativa y cooperativa.

A lo largo de un año de participación, buscamos en primera medida, generar espacios participativos de reflexión, conversación y/o reunión, donde se incentivara un enfoque crítico y sensible frente al pensar, ser y hacer de/para el diseño o “diseñosotros”. Término que precisamos para definir aquellas propuestas alternas que no tienen cabida, o no son profundizadas en las aulas de Diseño Industrial, y que nos incluyen a todos.

Luego, decidimos gestionar vínculos y redes con otras disciplinas e instituciones locales, nacionales y/o internacionales a través de una construcción conjunta de actividades y/o acciones enfocadas hacia otras perspectivas del diseño. Finalmente, influenciados por la noción de CLEHES (*Cuerpo + Lenguaje + Emociones + Historia + Eros + Silencio*)[1], quisimos contribuir a la observación intra/inter personal y colectiva durante las diferentes acciones generadas dentro de la plataforma para que cada uno pueda situarse, reflexionar y reconocerse como persona con valores propios dentro de cada comunidad y sus responsabilidades con la misma.

MÉTODO

Inicialmente, invitamos a todas las personas que deseen participar en el desarrollo, análisis, exploración y posible expansión de las fronteras del Diseño, aportando desde diferentes disciplinas. A través de talleres creativos y prácticos que promuevan la reflexión crítica y el hacer colectivo. El resultado es una plataforma

de conversación e interacción continua entre distintas comunidades interesadas en el Diseño.

Al ser conscientes que, en la comunidad de Diseño existen muchas personas con conocimientos y saberes sobresalientes y que son de gran importancia en nuestra formación, se decide dar el espacio a compañeros de pregrado para que compartan con la comunidad sus conocimientos y saberes, configuradas de tal forma que no sigan la misma estructura de las cátedras tradicionales. Es por ello, que se pretende experimentar con diferentes disposiciones espaciales dentro de las actividades con sus respectivos materiales e implementos, bajo una perspectiva horizontal que incentive una cómoda participación de todos los presentes.

ORGANIZACIÓN

Actualmente, AlterDiseño nos conformamos por seis personas de diferentes semestres, cargas académicas y personalidades diversas; quienes continuamos conociéndonos gracias a las discusiones que emergen dentro y fuera de las sesiones. Tras conocer las formas de trabajo y objetivos, nos motivamos a dedicar tiempo extra en la planeación, gestión y ejecución de las sesiones participativas. Aunque reconocemos tareas como crear piezas gráficas, actualizar las redes sociales, dirigir las actividades durante los encuentros, estar pendiente de los pasabocas; no pretendemos tener roles fijos dentro del grupo, ya que cada uno de nosotros aporta desde su CLEHES, disposición y habilidades.

Una de las principales características diferenciales se encuentra en la filosofía del grupo:

“Identificar algunas limitaciones en el modelo de enseñanza tradicional que se maneja en la escuela, nos motiva a conformar espacios seguros que impulsan libertad creativa, de expresión y experimentación interdisciplinar, donde emerjan y se expresen otras miradas y formas de hacer que no suelen permitirse habitar en las aulas de clase de Diseño. Es así, cómo podría surgir la oportunidad de definir dinámicas/estrategias propias conformadas por momentos valiosos a modo de rituales que se repitan en cada sesión, sea abierta a toda la comunidad o en momentos de planeación que nos permitan mantenernos en sintonía con los temas y las actividades a tratar”

Estar comprometidos desde un principio a buscar una estructura organizacional horizontal, que fomente la autonomía[2], nos condujo a generar estrategias y herramientas diferentes, como acordar el término “*fullcracia*”, haciendo referencia al proceso de autorre-

flexión continuo al que se dedica el grupo hasta lograr que todos los integrantes estemos de acuerdo con las decisiones a tomar. Reconocemos que habitar el conflicto es agotador y que claramente el imponer posturas siempre va a ser más rápido, pero a partir de las diferencias se han enriquecido nuestros “sentipensar”, entendido esto cómo una forma de percibir y procesar la realidad dónde pensamiento y sentimiento convergen en un acto de conocimiento y acción de manera activa[3]. En estos procesos de resistencia y negociación intentamos ser conscientes de las cargas académicas, sociales, emocionales, y su efecto en nuestro bienestar físico y mental.

RESULTADOS

Por la ausencia de otros colectivos participativos, tuvimos una gran acogida y un inicio acelerado. Con el tiempo nos empezaron a ver como un referente de organización política estudiantil dentro del programa de Diseño Industrial. El único en mucho tiempo. Debido a que esto no hace parte de nuestros objetivos y nos entendemos como el lugar no- académico que interviene en las aulas para disputar los lugares comunes de la academia, decidimos seguir apoyando pero con perfil bajo, negándonos a esta posibilidad. Gracias a esto, se empezaron a visibilizar otros colectivos que estaban surgiendo y necesitaban cierto aire para nutrirse y crecer.

En consecuencia, gracias a las temáticas trabajadas y los espacios de reunión se crearon nuevos lazos inter-semestrales, inter-disciplinarios e inter-universidades. Estos llevaron a la creación de nuevos grupos estudiantiles según intereses afines. Se redujo la fricción para crear nuevos colectivos, generar nuevas alianzas, pensar nuevos temas, proponer nuevas cosas y/o diversificar los futuros posibles por parte de la comunidad estudiantil. Algunos ejemplos son: el **colectivo con perspectiva de género** que evidencia las dinámicas desiguales invisibilizadas o naturalizadas en el programa de Diseño Industrial; el **Banco de Materiales y Herramientas** que busca cerrar ciclos de la cuna a la cuna aprovechando al máximo los desechos de materiales utilizados en los talleres, y abriendo el servicio de préstamo de herramientas básicas de trabajo manual a las que no todos los estudiantes tienen fácil acceso; y finalmente el grupo de **modelado 3D digital y análogo**, que busca fortalecer falencias en el desarrollo temprano de estas habilidades, siempre de estudiantes para estudiantes.

REFERENCIAS

- [1] Figueroa, C. 2014. *Libro tejeredes - El arte de facilitar y articular organizaciones en red*. Santiago de Chile, Chile.
- [2] Escobar, A. 2016. *Autonomía y diseño*. UC, Popayán, Colombia.
- [3] Escobar, A. 2014. *Sentipensar con la tierra: nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia*. UNAULA, Medellín, Colombia.

Sobre lenguas y lenguajes, hacia una decolonización de lo sensible

María Angélica Bautista Torres

Diseñadora Industrial

Universidad Jorge Tadeo Lozano

Bogotá, Colombia

angelicabauto16@gmail.com

RESUMEN

Desde la agencia del diseñador industrial como generador de ficciones, en donde es este quien tiene la capacidad de intercambiar los órdenes establecidos, proponiendo unos nuevos bajo la reorganización de elementos existentes, este proyecto, llamado Sobre lenguas y lenguajes, hacia una decolonización de lo sensible, tiene como objetivo el establecimiento de un dialogo entre las sensibilidades propias generadas por las comunidades como expresión autónoma de su concepción de mundo, exteriorizadas como artesanías, y la imposición de la escritura, por parte del proyecto hegemónico, como único lenguaje válido de concreción de imaginarios; intercambiando así, el orden que ha situado a la escritura por encima de los lenguajes otros teniendo como premisa la siguiente pregunta: ¿Qué efecto ha tenido el colonialismo en la subjetividades, entendiendo que estas subjetividades tienen su raíz en el lenguaje?

Palabras clave

Decolonización; Lenguaje; Artesanía; Sensibilidades; Diseño social

INTRODUCCIÓN

Silvia Rivera Cusicanqui, en la conferencia: Historia oral, investigación-acción y sociología de la imagen, nos invita a reconocer la metáfora de la torre babel, no como una traslación lastimosa y reduccionista en donde la diversidad lingüística es entendida como condena, sino que podríamos considerarla más bien como la capacidad de la gente a involucrarse con el paisaje,

ya que estamos en un planeta tan diverso que ninguna lengua podría nombrarlo en su totalidad y que se requeriría de muchas lenguas para reconocerse en esos paisajes tan diversos.

Desde esta mirada, es necesario entender la diversidad lingüística que nos desborda y que dejamos de reconocer desde la colonización y el proyecto hegemónico, cuyo principal vehículo para lograr los propósitos colonizadores fue la supresión de las subjetividades, las cuales tienen su raíz en el lenguaje, en el cómo nos reconocemos en el territorio, y esto, mediante la imposición de la escritura, los lenguajes imperiales y de la cristiandad presentadas como totalidades y relatos universales que niegan la posibilidad de totalidades otras, en donde dejamos de observar esos lenguajes otros de las comunidades que basan sus técnicas de archivo en formas más incorporadas y no necesariamente mediante una escritura ortográfica como la conocemos, y que optamos por encasillar simplemente en categorías como artesanía, porque exceden nuestro entendimiento.

Este proyecto entonces, tiene como objetivo el establecimiento de un dialogo entre estos lenguajes otros —sensibilidades— generadas por las comunidades como expresión autónoma de su concepción de mundo, silenciadas bajo el concepto de artesanías (como las molas de la cultura Kuna, los canastos de la comunidad Uitoto, o las trenzas que tejen en sus cabellos las comunidades afro), y la imposición de la escritura, por parte del proyecto hegemónico como único lenguaje válido, obligándonos a ver en estas sensibilidades, únicamente un producto con incontables riquezas estéticas que no trascienden el plano de lo formal.

EJECUCIÓN

En el camino del establecimiento de las condiciones de posibilidad para que dicho dialogo tuviera lugar,

diseñé un ciclo de encuentros pensados como dispositivo, entendiendo “dispositivo” no como sustantivo, sino como verbo, como algo que se sigue construyendo y que continúa vivo en las experiencias de los interlocutores y que llevó por nombre el mismo nombre que el proyecto, *Sobre lenguas y lenguajes, hacía una decolonización de lo sensible*.

Este ciclo de encuentros tuvo lugar en la biblioteca de la Universidad Jorge Tadeo Lozano al ser este un lugar que la escritura comparte con recelo con los lenguajes otros. Estos encuentros giraron alrededor de la siguiente pregunta: ¿Qué efecto ha -tenido- tejido el colonialismo en las subjetividades? Entendiendo que estas subjetividades tienen su raíz en el lenguaje, en el cómo nos relacionamos con el territorio, y que al final construyen nuestro mundo y como nos percibimos en él.

El primer día (imagen 1) el encuentro giró en torno a las posibilidades del cuerpo como la primera herramienta que tenemos para la generación de sentido y conocimiento, basandome en el *Situated Knowledge* (conocimiento situado, haciendo una mala traducción como todas las traducciones) que nos propone Donna Haraway; el segundo día (imagen 2) giró en torno a la construcción del canasto, como lenguaje, en la comunidad Uitoto a cargo de sabedores de esta misma comunidad, y el tercer día (imagen 3), entorno al tejido kamëntza a cargo también de las tejedoras de la misma comunidad; quienes, mediante el hacer, la experiencia y el tejer estas materialidades, nos enseñaron a los asistentes toda la simbología que existe en la construcción de estas sensibilidades, guiando la conversación también hacia la disputa de la jerarquía entre el saber de la razón sobre el saber manual de la que nos habla Silvia Rivera Cusicanqui.



Imagen 1



Imagen 2



Imagen 3

SISTEMATIZACIÓN DE RESULTADOS

Uno de los aspectos más relevantes, delicados y complejos en la realización de estos encuentros, ha sido el pensarme la forma, el lenguaje, en que deberían ser mostrados estos a posteriori a modo de sistematización de resultados, no solo como simples eventos, o simples talleres de tejido, sino como prácticas generadoras de conocimiento y productoras de sentido desde el hacer y de la experiencia.

De esta manera, y en la búsqueda de esos otros cómo documentar, sintetizar (aunque suene algo reduccionista) o recopilar lo acontecido en los encuentros, buscando que no sea solamente un resumen descriptivo, y desde una reflexión hecha por un agente externo que lo ve todo como una totalidad, negando las subjetividades y las experiencias propias de los participantes de los encuentros (que al final son quienes los construyeron); opté por guiarme en la sistematización de expe-

riencias que nos propone Marco Raúl Mejía en el texto *Atravesando el espejo de nuestras prácticas*, en donde estas son vistas como productoras de conocimiento, y no como simples prácticas artesanales o experiencias momentáneas y fugaces.

Esta recopilación entonces, que ha sido construida desde los mismos actores que participaron en la práctica, ya que volviendo al tema de la sistematización, otra de sus bonitas propuestas es que esta otorga un estatus propio a aquellos que realizan la práctica y los convierte en intelectuales que van más allá del sentido común, y convierte a estos actores en productores de saber desde la experiencia; y, convertidos estos, en sujetos productores de conocimiento, van más allá de la antigua condición de ser simples portadores de prácticas (Mejía, 2008) y asistentes a una actividad, planteando el hacer mismo como un pensar; y es eso justamente a lo que los encuentros apuntan: el hacer y la experiencia como la reflexión misma respecto a los lenguajes silenciados como artesanías, dejando de lado esa exotización a la que estamos tan acostumbrados los occidentalizados a hacer con esas formas otras de ser y de habitar el mundo, dejándolas de ver simplemente desde la ventana y del aparador de ventas, y empezarlas a ver, desde la práctica, como producciones de conocimiento y generadores de sentido, como lenguajes.

CONCLUSIÓN

No creo poder enunciar una conclusión cerrada desde el proyecto, ya que justamente desde el diseño social en contra posición a lo que propone el diseño afirmativo, o por lo menos desde el lugar en que como diseñadora me he venido moviendo, es resistirnos justamente a la inmediatez de los resultados que nos proporcionaría lanzar determinado producto al mercado, obteniendo resultados medibles; en este caso, los resultados pueden parecer un poco volátiles, pero considero que ponerlo en discusión y más en espacios como este, es sumamente valioso, permitiéndome también sacar por un momento al diseño industrial del frenesí productivo en el que la colonización misma lo ha sumergido.

De este modo, estos encuentros, más allá de dejar respuestas claras, o conclusiones apresuradas respecto al diálogo entre los lenguajes otros y la escritura, dejó por el contrario muchas preguntas que lo que se proponen es continuar este bonito diálogo sobre las formas de lenguaje en la academia y así aportar bases a este, y así volver, o quizá solo vislumbrar, el lugar de donde fueron sacadas las palabras: ¿Cómo incluimos

estos lenguajes otros en la academia? ¿Debemos incluirlos o su esencia misma radica en no pertenecer a ella y desde su lugar en las “fronteras” seguir existiendo como exterioridad, siendo la academia un espacio de tensiones entre lo hegemónico y el intento de lo no hegemónico por hacerse un lugar en ella?

REFERENCIAS

- [1] Barthes, R. (1999). El mito es un habla. En B. Roland, *Mitologías* (págs. 108-125). Mexico, df: Siglo veintiuno editores.
- [2] Corredor, Álvaro A. (2018). La mirada del colibrí: Un encuentro de seis sensibilidades de la episteme Uitoto (Tesis Doctoral). Universidad Andina Simón Bolívar, Quito, Ecuador.
- [3] Cusicanqui, Silvia R. (Mayo de 2015). Historia oral, investigación, acción y sociología de la Imagen. ITESO (Presidencia). XXII Symposium de educación. Congreso llevado a cabo en Guadalajara, Jalisco, México.
- [4] Grueso, M. (2011). La muñeca negra. Apidama Ediciones.
- [5] Mejía, M. R. (2008). *Atravesando el espejo de nuestras prácticas*.
- [6] Mignolo, W. (2010). *Desobediencia epistémica. retórica de la modernidad, lógica de la colonialidad y gramática de la decolonialidad*. Buenos Aires: Ediciones del signo.
- [7] Sanchez, P. U. (2015). Kuna. La riqueza iconográfica de una cultura. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- [8] Saussure, F. d. (1916). *Curso de lingüística general*. España: Akal.
- [9] Sotelo, M. R. (2017). Soberanía visual en Aby Yala. Reconocimientos a la crítica y el ensayo, 5-7.

Pulse Sketch: enfoque de moda y salud participativa

Maria Paulina Gutiérrez A.

Diseñadora de modas
Maestría en Diseño y Creación Interactiva
Universidad de Caldas
Manizales, Colombia
paulinamaria1008@gmail.com

RESUMEN

Pulse_Sketch es un proyecto de diseño de moda que combina ingeniería electrónica, fabricación de ropa y un interrogante de salud participativa. Propone trabajar con sensores de frecuencia cardíaca en un sentido instructivo, informativo y feliz. El traje a través de un guante y el dedo índice izquierdo monitorea las pulsaciones de sangre. Posee un circuito textil confeccionado con un tono significativo y un titular de luz LED sobre un panel DIY en forma de corazón. Está fabricado con pana coreana y malla, y su construcción fue diseñada con el propósito de observar el funcionamiento y la dirección del circuito electrónico, lo cual es sumamente importante durante el cableado, la interacción y el monitoreo.

Palabras clave

Technology wearable, fashion design, craftsmans-hip, DIY.

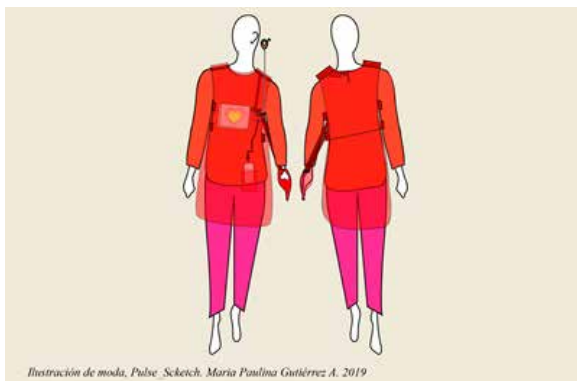


Ilustración de moda, Pulse_Sketch. Maria Paulina Gutiérrez A. 2019

INTRODUCCIÓN

El diseño del vestido *Pulse_Sketch*, es un resultado acerca de consultas preliminares sobre confección de ropa, dispositivos electrónicos y medio ambiente, ellos comenzaron a ser explorados en el Master en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas, y continúan como procesos comprometidos con la creación. *Pulse_Sketch* es un diseño de moda y ciencia, una visualización del objeto electrónico vestible con sus partes funcionando de una escala íntima a una participativa.

Pulse_Sketch es un proceso de participación, ya que es un proyecto que nace dentro del Laboratorio Sensor de la Universidad de Caldas, y se expande por diferentes espacios de creación colaborativa. Los laboratorios en los que *Pulse_Sketch* se ha estructurado, propician indagar interfaces electrónicas con microchips, sensores, actuadores o gadgets, los cuales permiten conectar nuestro cuerpo humano con Internet. Los sensores que se usan en este experimento, son herramientas de enseñanza e instrucción de bajo costo confeccionado en el proceso de elaboración del vestido, estos permiten observar fenómenos físicos, ambientales y sociales dentro de cualquier laboratorio o espacio de mediación comunitaria.

Pulse_Sketch nace a medida que se visitan diferentes espacios maker en Brasil y Colombia, dónde se observan diversas reacciones, también a media que se crean talleres con la comunidad interesada y se comparan materiales electrónicos, modelos de monitoreo, código y disposición de los componentes para su práctico funcionamiento textil. Una de las preocupaciones que se ponen en la mesa de diversos laboratorios es el fenómeno de la circulación y pulso sanguíneo.

Este es un proceso vestible y electrónico, que se trabajó en el pasado y continúa en crecimiento en el presente. *Pulse_Sketch* es un intento de poner a prueba sensores de pulso sanguíneo (BPM), su posible código

dónde se explica con detalle el fenómeno y su circuito el cual permite por medio de la electricidad conducir el razonamiento del código. La adaptación del fenómeno circulatorio ha sido mediante construcción a modo de juego, como se trabaja con la interactividad, donde se ponen a prueba uno o varios parches electrónicos. Por eso se hace un ejercicio de reitera el trabajo una y otra vez, para constatar la siguiente secuencia que se experimenta. Entonces, se prueba un sensor con las placas de entrenamiento Arduino, se modela el código, se prueba otro sensor, al saber que este si funciona, se une con hilo conductivo al textil de la ropa. Esta simulación del pulso de la sangre, no está probada por los médicos más sí por los ingenieros, constatada por reacciones de otros y el pulso sanguíneo que en ciertas ocasiones se puede sentir por medio de las reacciones y capacidades perceptoras propias y compartidas.

MÉTODO

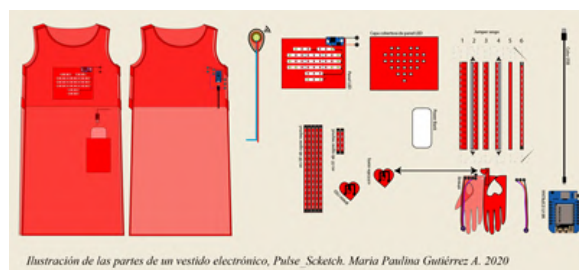
Pulse_Sketch, es un diseño de vestido hecho a través de la indagación en tópico en salud, indagación desarrollada a través de la programación del código y visita a diversos laboratorios de ciencia y juego. Posee un *know-how* en confección de ropa y técnicas electrónicas de ahora, pues tras descubrir en 2016 un interrogante por la producción de ropa, nuevos dispositivos electrónicos y factores naturales y artificiales derivados del cambio en la atmósfera (Arango y Gutiérrez, 2017), se encontró que otros artesanos (Sennet, 2008) alrededor del mundo comparten el mismo saber, y hoy en día este saber se ha expandido a diversos trajes y preocupaciones, países y disciplinas. Esta práctica artesanal es una manera de participar del diseño que trae asuntos filosóficos del lenguaje de los medios electrónicos con asuntos textiles, estéticos e interactivos (Heinzel et al., 2019).

Pulse_Sketch es un gesto responsable con la nueva vida creativa del diseño y los saberes artesanales tecnológicos (Manzini, 2008). Hace aproximadamente cuatro años se lleva contrastando esto durante visitas a diversos laboratorios maker y plataformas virtuales de práctica DIY Do-It-YourSelf y DIWO en Colombia, Brasil, Noruega e Internet. Gracias a este conocimiento, se ha descubierto que varios sensores, actuadores y microprocesadores electroquímicos se utilizan para realizar proyectos interactivos o conectados a Internet de las cosas, y en algunos casos, como dispositivos médicos, que permiten acercarse a los seres humanos de una manera instructiva, fácil y recursiva, con el propósito de reconocer el entorno de vida y el cuerpo.

PROCESO

Para hacer participativo el proyecto *Pulse_Sketch*, se han necesitado 4 años de práctica en diseño activo, los cuales han continuado como Máster en Diseño y Creación Interactiva, tiempo que ha transcurrido en experiencias *tinker-maker* en diferentes *fabbricas laboratorios* en Colombia y Brasil. Espacios de creación en participación por naturaleza, pues hay distribución de herramientas y diferentes utensilios que llevan a fabricar y construir entre otras disciplinas y saberes tradicionales, preguntas y resultados que nacen de necesidades y de vida compartida por los cambios del mundo y la comunicación a través de Internet.

Entonces, a través de la indagación participativa en diseño, acerca de un producto en el cual se consultaron diversos laboratorios y plataformas DIY, se comprueba que los componentes electroquímicos pueden ayudar a monitorear la calidad del aire, también mitigar las enfermedades cardiorrespiratorias en un individuo y, mediante módulos wi-fi, monitorear los factores de riesgo en la salud individual que comprometen los factores de toda una población (OMS, 2016). Por eso me parece importante que una disciplina como la moda converja con otras ciencias, pues la ropa está sobre nosotros, así como los celulares, la salud y el Internet.



En el proceso también se examina que *Pulse Sketch* como otros proyectos de tecnologías para la ropa, son proyectos que estimulan a los participantes a descubrir:

- Cómo incrustar y hacer circuitos electrónicos sobre y entre la ropa.
- Cómo interactuar con la ropa y el entorno externo en la vida de hoy, de una manera más cercana al cuerpo y a los tejidos.
- Cómo imbricar la moda entre otras disciplinas, y en que consiste el acceso a una prenda con tecnologías integradas.
- Qué materiales trabajar de una manera ágil para hacer que la fabricación y la prueba de uso sean posibles.

- Cómo puede ser una posible comunidad beneficiada en un sentido conceptual o en un sentido literal.
- Cuál sería la técnica, propósito estético y nivel de complejidad en un proyecto de moda, tecnología y colaboración.

CONCLUSIÓN

Para concluir se trae un asunto de ahora que me permite explicar mejor *Pulse Scketch* y es la vida post-humana. Hoy se intenta explicar la vida y el entorno a través de sensores que hacen de los seres humanos, seres portadores de problemáticas, tales como; el repentino cambio de la temperatura, las migraciones, la oscilación de la presión atmosférica, la variación de las emociones, el derretimiento de los polos. Estas problemáticas se observan todos los días a través de los medios de comunicación y el cuerpo mismo, es por esto que, cuando necesitamos vestir y queremos protegernos del frío o del calor, entonces en la vida de hoy analizamos, ¿es necesario protegerse de la oscilación de las emociones que produce el medio? o ¿de la fuerte presión que ejerce la atmósfera sobre el cuerpo?

REFERENCIAS

- [1] Richard Sennet. 2019. *El artesano*, Barcelona. Editorial Anagrama.
- [2] Tincuta Heinzl, et al. 2019. *Attempts, Failures, Trails and Errors. Notes on an exhibition of failed prototypes and rejected projects*. Running with Scissors, 13th EAD Conference University of Dundee, 10-12 April 2019.
- [3] Julián Jaramillo Arango, J. & Maria Paulina Gutierrez, 2017. *Design process for wearable technologies and urban ecology, AirQ Jacket*. ISEA2017 Manizales BIO-CREATION AND PEACE. Proceedings of the 23rd International Symposium on Electronic Arts.
- [4] Organización Mundial de la Salud. 2016. *Género, Cambio Climático y Salud*. Catalogación por la Biblioteca OMS. Impreso en Ginebra (Suiza)10-21.
- [5] Ezio Manzini. 2008. *New Design Knowledge*, Politécnico de Milano, Italia, Vol 30 No. 1 January 2009, 11, 1-12.
- [6] Pulsesensor.com, (2020). *Sensor de pulso Arduino*. Recibido de: (<https://pulsesensor.com/>) consultado: 22/03/20.

Germinando Redes

Laura Vanesa Martínez Gordillo

Estudiante de Diseño Industrial de la
Universidad Jorge Tadeo Lozano
Bogotá, Colombia
laurav.martinezg@utadeo.edu.co

RESUMEN

Germinando Redes es un proyecto de índole social y ecológica resultado de mi trabajo de grado como Diseñadora Industrial.

Se ubica en Bogotá, en el barrio La Concordia, del que soy y he sido residente toda mi vida, situado en el centro tradicional, siendo específicos en la localidad 17 La Candelaria, corazón histórico y cultural de la ciudad; símbolo del origen y creación, además es un sector donde conviven en equilibrio tradición y modernidad.

Mediante la intervención y realización de una muestra cultural estética en las fachadas en conjunto con grafitis y agricultura urbana vertical se incita a los residentes a recuperar su conexión con la naturaleza y ejercer desde su privacidad de forma pública prácticas sostenibles. Medita en las actividades sociales y económicas que hacen parte de la identidad barrial y encuentra que se pueden desarrollar y regenerar relaciones cooperativas entre los residentes produciendo nuevas dinámicas comunitarias.

Palabras claves

Agricultura urbana; arte urbano; Centro Histórico de Bogotá; identidad barrial; diseño social y sostenible.

GERMINANDO REDES

La Concordia al tener como epicentro La Plazoleta del Chorro de Quevedo, lugar donde se cree se dio la fundación de Bogotá genera gran interés y se ha convertido en un lugar obligatorio para visitar tanto para turistas como curiosos.

Dicha plazoleta del Chorro (véase figura 1) es circundada por construcciones coloniales. Hoy en día estas casas históricas han sido adaptadas a café-bares, restau-

rantes y tiendas de artesanías, orientadas a economías locales como la gastronomía y el entretenimiento.



Figura 1. Plazoleta del Chorro de Quevedo por paisajismo, pueblos y jardines.

La Concordia, que hace referencia por su nombre al acuerdo o convivencia en armonía podría poseer una fraternidad entre el comercio y la vivienda, el turista y el residente, un barrio tan diverso que podemos encontrar desde teatros, hostales, restaurantes, bares, cafés, museos, patrimonio arquitectónico, ferreterías, plaza de mercados, supermercados, tiendas artesanales, panaderías y cafeterías, papelerías, universidades, colegios y jardines infantiles.

Por este motivo, se ha transformado lo que en un principio era y es un barrio residencial a un barrio comercial y eje turístico de la ciudad, llevando a sus diversos actores a tener dinámicas individuales supliendo sus interés personales y apagando el sentido de pertenencia y comunidad del barrio, esto resultó en poca apreciación y poco respeto por el otro y lo otro, como aquello que no me afecta directamente. El barrio La Concordia se ha convertido en una especie de espacio público que no es de nadie pero es usado por todos.

Como residente y persona que estima su barrio y que con mente positiva cree que las cosas pueden mejorar, mi objetivo es dejar de ser un actor pasivo de este escenario y sembrar la semilla que produzca el cambio.

Buscando la armonía entre la naturaleza que siempre ha estado entre mis pasiones y lo urbano, entre lo individual y lo público, entre la comunidad y el individuo está Germinando Redes un proyecto que al antojar busca la transformación de pensamiento y de actuar de los residentes.

Desde mi individuo, como diseñadora y amante de la naturaleza empecé una rigurosa observación, en búsqueda de la oportunidad que me permitiera involucrar a todos los habitantes del barrio en la transformación, construcción y fortalecimiento de las relaciones humanas, además de ello el cuidado y aprendizaje de la tierra, la naturaleza, mediante la ejecución de acciones positivas dependiendo más de nosotros mismos y menos de factores externos, y reforzar así mismo nuestra salud y bienestar a través de los alimentos orgánicos cultivados por nosotros mismos.

Escogí tres aspectos en los que trabajar; las fachadas de las casas, la siembra vertical y los grafitis; todos estos después de mi trabajo de campo en el que constate que eran elementos importantes para los vecinos.

A esta intervención la nombre Fachadas vivas comestibles, y realice la primera prototipación en mi casa tomando ventaja de ser residente (véase figura 2).

Germinando Redes es un proyecto que va más allá de una muestra estética, es solo el medio por el cual se busca recuperar una comunidad, generando unión y fortaleciéndonos como grupo en torno a una práctica que espera suscitar en los residentes iniciativa a más temas que involucran a la comunidad, temas de aprovechamiento de nuestro barrio y sus múltiples ramas culturales y deportivas que puede ofrecer.



Figura 2. Primera Fachada viva comestible construida en mi casa

Es un proyecto en desarrollo que se retroalimentará de mi comunidad y evolucionará de acuerdo a como ellos deseen aplicarlo en sus fachadas, es importante realizar las acciones que antojen a los residentes para lograr llegar a más vecinos, replicando poco a poco una acción y generando reacciones (véase figura 3).



Figura 3. Fachada de un vecino que presenta similitudes con las fachadas vivas comestibles.

Soy consciente que uno de los aspectos más importantes para la multiplicación de Germinando Redes es la gestión, por lo tanto deseo asociarme con alguna entidad gubernamental que permita una mayor difusión de mi proyecto.

Este proyecto me hace ver que el diseño tiene muchos más campos que abarcar a parte de la producción industrial, encuentro que es posible codiseñar no solo con profesionales sino que dentro de una comunidad se puede encontrar esa colaboración y ese crecimiento profesional, mediante el aporte de ideas y conocimientos desde todos los puntos de vista. Germinando Redes me hace creer que el diseño puede ser el medio por el que se transforma el pensamiento y la esencia de una comunidad.

Germinando Redes es más que un proyecto de grado, es un proyecto que deseo ver hecho realidad y que espero encuentre apoyo en más mentes para nutrirlo y hacerlo crecer para algún día cosechar sus frutos y promoverlo en muchas otras partes.

Reciclando Creaciones

Antonio Rocca Toro

Estudiante de Diseño Industrial de la
Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
Bogotá, Colombia
Antonio.roccat@utadeo.edu.co

RESUMEN

Este proyecto tiene la intención de construir a partir de conceptos contradictorios a la dinámica neoliberal afirmativa (desde la lógica productivista), mediante métodos de trabajo alternativos que desobedezcan al yugo de la profesionalidad, para diversificar el diseño como actividad innata y no como actividad dependiente de un título, este proceso se hace con la colaboración de un grupo marginal (los recicladores).

Esto con el objetivo de desescolarizar el conocimiento universitario al relacionarlo e igualarlo con los saberes no homologados de la calle, en este caso con el saber vernáculo del reciclador, quien a pesar no tener títulos que certifiquen su mano de obra, hace un oficio absolutamente tecnificado y necesario para la sociedad.

Entonces, la reunión de estos saberes de la posibilidad para el surgimiento de este espacio colaborativo con Pimp my Carroza, donde los distintos saberes trabajan en pro de un mismo objetivo, con el intercambio del saber de por medio.

Palabras clave

Resignificación; Política; Conocimiento; Interdisciplinaridad; Trasindisciplinaridad; Resiliencia; Reciclaje.

INTRODUCCIÓN

La resignificación del diseño industrial como disciplina estratificada y productivista ha hecho que nosotros (los diseñadores industriales) le demos un enfoque lucrativo a nuestro hacer por encima de las necesidades objetuales de la gente, haciendo del diseño una etiqueta de lujo y capricho, dejando a personas que a lo mejor no pueden pagar por “objetos de diseño” por fuera de nuestro target o usuario.

Por otro lado, Colombia como país lleno de contrastes e inequidades, se caracteriza por tener varios grupos marginales, que viven a la periferia de lo aceptado, de lo funcional, de lo homologado y lo hegemónico. Esto genera el surgimiento de diseños “guerrilla” vernáculos, alternativos a la “funcionalidad” de lo nuevo, de lo significado, de lo ya diseñado. Los recicladores de la ciudad de Bogotá diseñan gestando como método de diseño la recursividad, el “rebusque” colombiano, o Locombiano.

El diseño circunstancial, no por lujo sino por necesidad, utilizar objetos ya diseñados, despojarlos de su exclusividad y significados para crear nuevas cosas, nuevos significados que desobedecen al yugo del diseñador como poder creativo y solucionador de problemas.

Locombia

Colombiano, o Locombiano (Salazar) creo firmemente que una de las dolencias y miedos más grandes del colombiano es el miedo a reír; pues en un país que es gobernado por la inequidad y el vivismo hay pocos actos más rebeldes que la risa y que la burla. En el momento que la realidad se vuelve risible, aquel que se atreve a reír, se atreve a adversificar, a plantear una diferencia entre lo que sucede y lo que se siente de una manera sumamente auténtica, riendo.

Como soy colombiano y la situación que vive mi país me hace tener conflictos de identidad, de situarme como rebelde consecuente y me indigna como futuro profesional, creo que es fundamental tener la capacidad de reírme de mi mismo y de la situación que me rodea, la realidad de la cual soy parte del problema.

A lo largo de la historia de Locombia, aquellos que se han atrevido a reír rebeldemente han sido callados. Me considero un tipo serio, me gusta pensar que soy un rebelde consecuente, un rebelde que ríe, que se toma en serio su trabajo de grado. Hay pocas cosas más serias que la risa y que el humor. En los últimos años el humor se ha visto sesgado por el miedo, lo que ha hecho que la risa se vuelva sumisa, se vuelva banal, se vuelva sábados felices, se vuelva un mecanismo de distracción,

una forma de mirar al otro lado, de distraer a la gente.

Por eso quiero reír fuertemente haciéndome llamar locombiano bajo la certeza de lo siguiente: no hay nada tan serio que no sea risible y no hay nada más serio que la risa.

Las fronteras del saber

Según Iván Ilich (Ilich, 1970) la escolarización es una de las formas que el estado tiene para mantener sumiso a su pueblo y enseñar sólo lo que se conviene enseñar; por eso mismo el conocimiento de los vestigios desescolarizados de una sociedad resultan ser pertinentes a la hora de rebelarse contra la opresión, ya que no han sido condicionados a comer entero y a ser sumisos ante quien educa como símbolo de poder y superioridad, como lo es en el sistema educativo tradicional, donde aún hoy en día se mantiene una pirámide jerárquica en donde el dueño de la verdad es el profesor y el estudiante es alguien sin voz o conocimiento.

De esta manera lo que Reciclando creaciones busca es que en un país como Colombia, donde los estudiantes universitarios son una mayoría minoritaria y personas como José Antonio, María, José Francisco, Edwin, Marisol y Alfredo que son mayoría minoritaria, ayuden en colectivo a sanar las heridas de una país beligerante consigo mismo a través del rompimiento de las fronteras del saber, donde el saber de un reciclador en Bogotá, donde ya no hay donde más poner la basura de lo que consumimos, es tan valioso como el de un diseñador entrenado para identificar problemas. Así, en los espacios de Pimp my Carroza donde convergen saberes homologado y no homologados, construyendo a su vez la posibilidad de un tejido Trans- disciplinar e indisciplinar.

El intercambio de saber como método de construcción.

En este proyecto se formuló el término de las Trans-indisciplinas para poner en contraste la construcción de un tejido a través del reconocimiento de los saberes del otro con el término de la interdisciplinariedad, la cual hoy en día es el valor agregado de una carrera como el diseño industrial en los momentos que dicen que el diseño industrial es versátil por ser una disciplina que trabaja con otras profesiones como la ingeriría y la medicina, por poner un ejemplo... Esto porque ninguno de los mencionados tiene experticias sobre esa disciplina. Y se llenan los vacíos del otro en la fugacidad de la construcción, sin el intercambio de saberes.

Por otro lado, la Trans –disciplina e indisciplina propone reconocer el conocimiento del otro sin importar

de donde venga ese conocimiento, la universidad o la calle siempre y cuando exista la reciprocidad en el proceso de construcción.

Este intercambio tendrá lugar en los talleres de Pimp my Carroza, una iniciativa que nace en Sao Pablo Brasil, por el activista y artista Thiago Mundano en el año 2012, con Thiago compartiendo su arte como forma de agradecimiento con los recicladores de las favelas pintando con grafiti las carrozas del reciclaje. Con la intención de reunir colectivos de arte urbano en pro de darle visibilidad a los recicladores a través del arte (Padilla, 2019). Cuando el colectivo se consolidó, pasaron de solo pintar las carrozas a también repararlas estructuralmente (madera, metal, llantas, etc.). construyendo un espacio óptimo para la Trans- disciplina.

El saber de la calle en la Universidad.

Para que el intercambio se de manera reciproca, las voces de los participantes deben tener un mismo volumen, por eso, no sólo el conocimiento de la universidad, en este caso el mío como diseñador industrial Tadeo debe salir a las calles, también debe llegar a las universidades el conocimiento de quienes no pudieron llevarle el paso a la economía de Colombia.

Por esta razón se realizó el primer taller de las fronteras del conocimiento en la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Donde Marisol Mogollón, recicladora de oficio por ya 22 años, dio una charla a estudiantes y docentes de esta universidad sobre la importancia del reciclaje y el qué es ser reciclador en una ciudad como Bogotá con las adversidades y beneficios que esto implica.

Rompiendo a su vez, con la percepción de que el conocimiento es verdadero cuando lo dicta un profesor únicamente; evidenciando lo que habla Iván Ilich en relación a los vestigios desescolarizados de la sociedad: En un país tan desigual como Colombia, donde de 100 personas sólo 22 llegan a ser profesionales, lo que saben algunas de las 78 restantes que no son profesionales, probablemente vaya a ser algo pertinente en relación a la situación sociopolítica de la sociedad.

Así fue el caso en la charla de Marisol, donde nadie en el salón tenía idea de lo importante que es reciclar desde el hogar, y las consecuencias de no hacerlo correctamente.

REFERENCIAS

- [1] -Wikipedia. (9 de sep de 2018). Wikipedia. Recuperado el 12 de mar de 2019, de Anexo:Guerras de Colombia: https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Guerras_de_Colombia

- [2] VIVIR, R. (21 de feb de 2018). El Espectador. Recuperado el 12 de mar de 2019, de De cada 100 colombianos, 56 no completan la educación secundaria: <https://www.elespectador.com/noticias/educacion/de-cada-100-colombianos-56-no-completan-la-educacion-secundaria-articulo-740379>
- [3] Keynes, J. Las consecuencias económicas de la paz. Austral.
- [4] colaboradores de Wikipedia. (9 de abr de 2019). La Fuente (Duchamp). Recuperado el 5 de may de 2019, de Wikipedia, La enciclopedia libre.: https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Especial:Citar&page=La_Fuente_%28Duchamp%29&id=115146980 *Ubiquitous Comput.* 18, 4 (April 2014), 765-766. <http://dx.doi.org/10.1007/s00779-014-0773-4>
- [5] World Design Organization. (2019). World Design Organization. Obtenido de DEFINITION OF INDUSTRIAL DESIGN : <https://wdo.org/about/definition/>
- [6] Real Academia Española. (2019). Real Academia Española. Obtenido de Diccionario de la lengua española- significar: <https://dle.rae.es/?id=XrTiN4B>
- [7] Joya, J. A. (mar de 2019). Creaciones recicladas. Creaciones Recicladas. (A. Rocca, Entrevistador) <https://www.youtube.com/watch?v=4eLrQ7HzhsI&t=289s>. Bogotá
- [8] El Heraldo. (18 de feb de 2012). Matanza en Unilibre: 20 años en la memoria de los barranquilleros. (R. Judicial., Ed.) El Heraldo .
- [9] RCN. (4 de sep de 2018). RCN radio. Recuperado el 28 de abr de 2019, de Bogotá genera 6.300 toneladas de basura al día: <https://www.rcnradio.com/estilo-de-vida/medio-ambiente/bogota-genera-6300-toneladas-de-basura-al-dia>
- [10] Salazar, D. (s.f.). No somo Colombia, somos Lo-combia. Colombia: elperiodicko.
- [11] Cosima Dannoritzer, S. M. (Dirección). (2010). Comprar tirar comprar [Película]. España.
- [12] Decreto 596 de 2016. (11 de abr de 2016). Bogotá, Bogotá D.D, Colombia
- [13] Morales, M. (mar de 2018). Creaciones recicladas. (A. Rocca, Entrevistador) <https://www.youtube.com/watch?v=4eLrQ7HzhsI&t=84s>. Bogotá
- [14] Morales, M. (mar de 2019). Creaciones Recicladas. (A. Rocca, Entrevistador) <https://www.youtube.com/watch?v=4eLrQ7HzhsI&t=84s>. Bogotá.
- [15] Cosima Dannoritzer, S. M. (Dirección). (2010). Comprar, tirar, comprar [Película]. España
- [16] -colaboradores de Wikipedia. (9 de abr de 2019). La Fuente (Duchamp). Recuperado el 5 de may de 2019, de Wikipedia, La enciclopedia libre.: https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Especial:Citar&page=La_Fuente_%28Duchamp%29&id=115146980
- [17] Real Academia Española. (2019). resiliencia. Recuperado el 8 de may de 2019, de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/?id=WA5onlw>
- [18] colaboradores de Wikipedia. (5 de abr de 2019). Wikipedia, La enciclopedia libre. (L. e. Wikipedia, Editor) Recuperado el 9 de may de 2019, de Arte encontrado: https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Especial:Citar&page=Arte_encontrado&id=115061964
- [19] colaboradores de Wikipedia. (24 de ene de 2019). Francisco Antonio Zea. Recuperado el 14 de may de 2019, de Wikipedia, La enciclopedia libre: https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Francisco_Antonio_Zea&oldid=113496490
- [20] Colombia, presidencia de la republica. (2007). Sitio de archivo de la presidencia . Recuperado el 14 de may de 2019, de Historia de la Bandera: http://historico.presidencia.gov.co/asiescolombia/bandera_origen.htm
- [21] Ilich, I. (1970). La Sociedad Desescolarizada. Austria: Barral
- [22] Padilla, A. (4 de sep de 2019). Entrevista a Andrés Padilla, director de Pimp my Carroza Colombia. (A. Rocca, Entrevistador, & A. Rocca, Editor) Bogotá, Bogotá D.C, Colombia.
- [23] El Espectador. (19 de Jun de 2019). El Espectador. Recuperado el 23 de Oct de 2019, de Colombia: el país con más desplazados del mundo: <https://www.elespectador.com/colombia2020/pais-colombia-el-pais-con-mas-desplazados-del-mundo-articulo-866644>
- [24] Salario Mínimo Colombia. (2019). Salario Mínimo Colombia. Recuperado el 11 de Nov de 2019, de Salario Mínimo 2019 Mensual en Colombia: <https://www.salariominimocolombia.net/>

Metaterritorio San José

Escenario transmedia para la reconstrucción simbólica de un barrio a partir de su memoria

Carolina Salguero Mejía

Docente Departamento de Diseño Visual
Universidad de Caldas
Manizales, Colombia
Carolina.salguero@ucaldas.edu.co

RESUMEN

Metaterritorio San José es una propuesta desde el diseño y la concepción de territorio que busca la reconstrucción simbólica de uno de los sectores más representativos para la ciudad de Manizales, Colombia que pasa por un proceso de renovación urbana.

El objetivo es mantener vivo un territorio que físicamente desaparece pero que puede permanecer vigente en otro tipo de espacios a través de la restitución de su memoria por medio de la narración transmedia.

A continuación se describe la realización de uno de los murales que como medio y en co-creación, re significa uno de los lugares simbólicos para el barrio.

Palabras clave

Metaterritorio; memoria; territorio; narración; transmedia.

INTRODUCCIÓN

Concebimos la ciudad no solo como un espacio material y físico, sino como un sustento de relaciones sociales, vivencias y verdadero sentido de habitar que permite el reconocimiento y el arraigo de un lugar. Creemos que el resultado de su proyección y planificación debe ser a partir de un trabajo colectivo que entre ciudadanos e instituciones, den respuestas apropiadas y acertadas a las necesidades y soluciones específicas verdaderas de la comunidad.

El diseño para la innovación social nos permite acercarnos a estos propósitos mediante la aplicación

de metodologías y herramientas que nos ayudan a encontrar resultados para el bien común.

A partir de estos principios, surge “Metaterritorio San José”, un proyecto resultado de tesis del Doctorado en Estudios Territoriales¹ que plantea la reconstrucción simbólica de espacios físicos más allá de lo material a partir de las narraciones transmedia y que se desarrolla en el proyecto “Rutas de Caldas en escenarios transmedia”² durante los últimos dos años.

Metaterritorio San José se ubica espacialmente en el sector del centro de la ciudad de Manizales, Colombia, compuesto por 17 barrios que para efectos de entender sus relaciones socio-espaciales y contexto se denomina barrio San José.

CONTEXTUALIZACIÓN DE SAN JOSÉ

Dicho sector es producto en la actualidad de un proceso de renovación urbana que desde un sentido capitalista y con principios gentrificadores ha transformado el territorio físicamente, ha eliminado los lugares simbólicos y representativos para la comunidad, ha expulsando sus habitantes tradicionales y ha generado nuevas dinámicas que rompen con la cotidianidad y el transcurrir del territorio.

San José además tiene un carácter histórico para la ciudad, su constitución tuvo origen en la misma época de la fundación de la misma y por tanto cuenta con un interés patrimonial que se tiende a desconocer.

1 Doctorado en Estudios Territoriales, Universidad de Caldas. Título de la tesis: “Restitución de la memoria barrial territorial en procesos de transformación urbana. Caso de estudio San José, Manizales, Colombia”.

2 Inscrito en la Vicerrectoría de investigaciones y posgrados de la Universidad de Caldas.

En su transcurrir histórico, son diferentes los factores que han influido en la marginalidad del barrio que lo han llevado a ser foco de un proceso de transformación urbana que elimina su sentido y apropiación territorial.

EL PROYECTO

La investigación busca la relación entre las categorías memoria- territorio- barrio, y su proyección permite un instrumento de análisis y reconocimiento que identifica lo significado desde las vivencias de sus habitantes y la ubicación de sus recuerdos. Esta se centró en tres momentos. El primero, encontrar lo que denominamos fracturas y cicatrices del barrio, hitos que marcaron su acontecer en una línea de tiempo y lo llevaron a un proceso de renovación urbana. El segundo que permitió conocer e interpretar cuáles son los lugares más representativos para los habitantes a partir de la ubicación de sus recuerdos e interacciones sociales que buscan entender la dinámica de barrio. Y el tercero que se implementa actualmente como proceso por el cual se busca la reconstrucción simbólica del barrio a través de narrativas transmedia.

Se propone entonces una herramienta de interacción social que denominamos Metaterritorio San José, un proyecto social que no se limita a lo físico sino que puede estar inmerso en diferentes soportes y espacios físicos y virtuales.

Entendemos por narrativa transmedia al medio alternativo compone una historia que se cuenta en diferentes medios y de diversas maneras a modo que unas se complementan con otras y se alimenta de narraciones individuales y colectivas, reales o imaginadas de los habitantes de San José, que exponen los lugares simbólicos del barrio y suscita nuevas dinámicas de interacción y apropiación.

Por tanto Metaterritorio cuenta con varias plataformas que abarcan diferentes audiencias, cada una funciona de manera independiente y a su vez se complementa una con otra.

Para esta presentación exponemos la plataforma de uso de murales para el conocimiento y apropiación de la “Escuela Marulanda”, uno de los lugares más significativos del barrio a partir de la investigación. El objetivo de este mural fue reivindicar simbólicamente lo que ya no existe físicamente pero que sigue presente en la memoria de sus habitantes y evitar su olvido.

Cómo metodología se usó la co-creación que a través de talleres realizados con adultos mayores y jóvenes entre los 13 y 15 años se presentaron disparadores

de memoria (fotografías antiguas) que suscitaron narraciones, activaron recuerdos y en una transferencia de conocimiento, lograron una representación gráfica de la escuela. Un ejercicio narrativo que fue convertido en imagen por medio de un artista gráfico quien construyó con validación de la comunidad el boceto del mural que finalmente fue plasmado por los mismos participantes del taller en el lugar donde existió la antigua escuela.

Dicho mural contará con marcadores que funcionan en realidad aumentada y que por medio de dispositivos móviles activarán y visualizarán videos de los habitantes que cuentan sobre vivencias de la escuela.

Murales como estos se proyectan en diferentes espacios del barrio para llevar a cabo la restitución simbólica de cada uno de los lugares que fue eliminado por la renovación espacial y que fueron significativos por la comunidad.

Metaterritorio se propone como un espacio alternativo que mantiene presente un territorio que no solo vive en lo físico sino que es posible mantenerlo vivo en otro tipo de espacios. La transmedialidad permite este proceso en el que desde diferentes medios se cuenta y mantiene vivo un territorio que desaparece en la actualidad. Busca resaltar las pequeñas cosas que expresan las vivencias que sostuvieron durante años a San José.



Figure 1. Taller de co-creación y disparadores de memoria para el Mural Escuela Marulanda



Figure 2. Elaboración del mural por la comunidad

Diseño y ciencias, desarrollo participativo de estrategias comunicativas de aprendizaje. REMONA.

Daniela Sánchez Buitrago

Universidad Nacional de Colombia
Bogotá, Colombia
dasanchezbu@unal.edu.co

Alejandro Alméjiga Mora

Universidad Nacional de Colombia
Bogotá, Colombia
eaalmecigam@unal.edu.co

Robinson Alexander De Laval

Universidad Nacional de Colombia
Bogotá, Colombia
radeh@unal.edu.co

Resumen

La necesidad de fortalecer procesos de difusión, sensibilización y apropiación crítica de conocimientos científicos en entornos de aprendizaje, ha abierto la oportunidad de desarrollar un modelo que, desde la teoría y práctica de diseño, contribuya a la construcción de procesos de comunicación significativos. Desde este enfoque, el presente proyecto ha encontrado particularmente importante el desarrollo de un abordaje cooperativo y participativo entre diferentes instancias y actores que permita conceptualizar e idear herramientas de apoyo adecuadas para el real fortalecimiento de misiones formativas como las del proyecto REMONA (Red de Monitores del Agua). Esta plataforma de educación no formal, es un punto de partida estratégico pues se ha fundamentado en los conocimientos y las experiencias científicas asociadas al agua, como eje para una posible transformación social y cultural de las diversas comunidades participantes en miras de la construcción de nuevas ciudadanías.

Palabras clave

Aprendizaje; Conocimiento; Ciencia; Pedagogía; Interdisciplinar.

INTRODUCCIÓN

La inquietud acerca de cómo difundir, sensibilizar y popularizar conocimientos científicos en entornos de

aprendizaje y pedagogía ambiental, especialmente en contextos como el latinoamericano, ha originado en los últimos años el interés de múltiples disciplinas y actores por su papel vital en la formación de sociedad y nuevas ciudadanías [1]. Para el caso del grupo de investigación Tecnología, Experiencia, Inclusión y Diseño (TEI-D) de la Universidad Nacional de Colombia, esta reflexión ha abierto la oportunidad de pensar la contribución que se puede dar desde la teoría y práctica del diseño en los procesos de comunicación y aprendizaje significativos. De esta forma, el proyecto ha vinculado en su indagación al espacio de formación Remona (Red de monitores del agua), gestado desde el Departamento de Física de la misma universidad, en un trabajo interdisciplinar que ha de funcionar como punto de partida para desarrollar los procesos de conceptualización, modelación y comprobación requeridos desde los proyectos de diseño aquí expuestos.

CONTEXTUALIZACIÓN

Para esbozar mejor el contexto en el que se ha decidido dar inicio al proyecto, se podría enunciar brevemente a Remona como un planteamiento pedagógico presente en más de 30 escenarios educativos a nivel nacional e internacional, cuyo principal objetivo es la transformación social y cultural de diversas comunidades mediante la introducción de un pensamiento crítico científico en la formación de una imagen del mundo [2]. Así, es a través del aprendizaje de diversas actividades asociadas al monitoreo del agua que Remona pretende incentivar maneras diferentes de relacionarnos en comunidad y con la naturaleza. En ese orden, lo que se ha denominado como *ciudadanías del agua*,

es una forma de hacer del ámbito de la ciencia un camino para construir valores, agencia y preocupación por el ambiente, mientras se realiza simultáneamente una formación en ciencias básicas aplicadas durante la básica primaria.

OPORTUNIDADES DE DISEÑO

Con esto en mente, es posible decir que el trabajo interdisciplinar, en este caso entre el campo del diseño y de la física, ha permitido establecer, entre otros planteamientos de diseño teorizados por el grupo de investigación, la oportunidad de desarrollar y evaluar dos herramientas de apoyo particulares para el fortalecimiento de este modelo de formación: por una parte, el desarrollo de un dispositivo lúdico didáctico que opere como mecanismo para orientar e incentivar dinámicas de aprendizaje autónomos, reflexivos y vivenciales de las ciencias naturales y sus vínculos sociales, y por otra, un sistema de productos instrumentales que permita a los estudiantes interiorizar conocimientos a través de la interacción con el medio. Hasta la actualidad, Remona ha llevado a cabo estas funciones a través de material convencional encontrado en el mercado y recontextualizado por este modelo en el campo pedagógico a pesar de muchas veces haber mermado el espíritu y la misión misma de esta iniciativa por llegar a ser pasivas y limitadas. Por esta razón, se hace tan relevante optar por una nueva mirada que estimule estrategias más interactivas como las que intentan justamente implementar los mencionados proyectos.

METODOLOGÍA PARTICIPATIVA

Ahora bien, para contribuir efectivamente a una estrategia pedagógica de este tipo, ha sido necesario apropiarse una metodología de diseño que haga partícipe a actores especializados en diferentes ámbitos entendiendo que un acto de diseño construido desde múltiples voces es capaz, no solo de elaborar reflexiones de mayor envergadura, sino de consolidar respuestas más coherentes y sensibles en lo que Arturo Escobar [3] ha definido como una capacidad genuina de interdependencia.

En este orden de ideas, es posible decir en primera instancia que la voz del director del proyecto, y su experiencia pedagógica dentro de la iniciativa, ha sido fundamental para estructurar un marco teórico central que guíe los esfuerzos del diseño en torno a una visión de reivindicación social y cultura particulares. Sin embargo, las claves para entender fielmente las necesidades reales involucradas en el entorno pedagógico abor-

gado las domina realmente la comunidad [4]. Por este motivo, y en un trabajo colaborativo con licenciados en física vinculados a la universidad, ha sido posible entablar canales de contacto con docentes de primaria de diferentes procedencias para obtener asesorías múltiples acerca de sus experiencias en el estudio del agua desde el orden metodológico, disciplinar y apreciativo. Esta oportunidad en particular ha marcado una pauta decisiva en el trabajo puesto que requirió desde el equipo de diseño una actitud dialogante que replantea supuestos preestablecidos y abre la oportunidad para involucrar activamente intereses y formas de vida propias de los territorios. De otra forma, difícilmente el proyecto de diseño podrá empoderar y despertar aquellas fuerzas que le permite a los grupos sociales movilizarse y ejercer una capacidad de transformación con herramientas tan esenciales en la justicia social como lo es la educación [5].

Desde otra franja, el grupo de investigación de diseño se ha convertido en otro escenario de discernimiento y acuerdo multiactoral, pues ha estructurado un trabajo en equipo para consolidar un esquema de instancias y enfoques complementarios con el cual dar una interpretación mucho más integral y sistémica a la iniciativa formativa Remona. En concreto, ha sido posible co-crear la imagen y la identidad visual, pensar un modelo de gestión tipo spin-off y establecer los mecanismos virtuales de apoyo desde una red social para la interconectividad de los diferentes focos de interacción. Esto, sumado a las charlas puntuales y seguimientos con profesores expertos en instrumentación y diseño de juegos, ha permitido que los proyectos de interés en este documento hayan captado piezas clave para su desarrollo. Luego, es inevitable reconocer un planteamiento dialógico, orgánico y participativo ha sido uno de los pilares que ha guiado la labor del diseño, no solo para sortear y comprender las tensiones que atraviesan en sí mismo el ámbito educativo, sino porque el diseñar será siempre en esencia un acto social [6].

AVANCES Y ALCANCES

Por ahora, los avances ya completados dentro de las fases de caracterización y diagnóstico en el proceso de diseño, han permitido configurar un modelo conceptual que, no solo ha funcionado como base de consenso entre las partes para visibilizar integralmente la estructura y objetivos de Remona (parte fundamental para su posterior aplicación dentro de las mecánicas de la actividades lúdicas de los diseñables), sino

que además han sido el punto de partida para plantear elementos conceptuales y metafóricos que privilegien desde el planteamiento de diseño la construcción simbólica y experiencial de las prácticas pedagógicas que se esperan apoyar [7]. Con estos elementos resueltos, se ha dado inicio a una fase de ideación en la que se ha involucrado iterativamente la participación de las diversas perspectivas ya expuestas para, posteriormente, plantear modelos de prototipado rápido que permitirán perfeccionar una alternativa final que cumpla óptimamente con los objetivos formales, funcionales y conceptuales definidos desde las instancias previas. Nuevamente en este punto será esencial exponer y compartir los resultados para, dialógicamente encontrar aciertos y falencias que nutran sinérgicamente el proceso. Finalmente, la meta estará puesta en examinar y analizar los niveles de interacción y las características de uso de cada proyecto, observando puntualmente el nivel de fijación y/o distorsión de los conocimientos transmitidos para establecer las reflexiones pertinentes de acuerdo a los resultados.

CONCLUSIONES

A manera de cierre, no era posible dejar de compartir la trascendencia personal que ha implicado para los autores una aproximación a este tipo de proyectos. Por una parte, afiliarse con un modelo formativo como el que ha desarrollado Remona, ha sido una ocasión muy interesante para vincularnos a un trabajo que se preocupa por fomentar formas de participación e interacción más horizontales e integrales, tanto en el campo académico entre disciplinas universitarias, como en el campo social entre agentes de la cotidianidad. De esta forma, y partiendo de esta base, el tiempo nos ha llevado a entender que la relevancia de nuestra participación como próximos profesionales debe poder consistir en traducir el Diseño Industrial como un bien social que fortalezca, en este caso, los escenarios educativos como eje central en la construcción de paz. En otras palabras, y, para terminar, se ha tratado para nosotros en la posibilidad de abrir una ventana desde donde poder teorizar y practicar el Diseño cómo esa forma orgánica, crítica y relacional para acceder al conocimiento, al mundo y a la vida.

REFERENCIAS

- [1] Daniel Gil Pérez, Amparo Vilches. 2006. Educación ciudadana y alfabetización científica. Mitos y realidades. *Revista Iberoamericana de Educación* 42 (septiembre de 2006) 31-53. DOI: <https://doi.org/10.35362/rie420760>
- [2] Rafael Hurtado. 2018. Educación de Remona. *Fuentes vivas en el borde: investigación y experiencias colaborativas para la gobernanza de un sur sostenible en Bogotá* (1st. ed.), Maria Clara Van der Hammen, Dolly Cristina Palacio y Amparo de Urbina (eds.). Universidad Externado de Colombia, Bogotá D.C., Colombia, 8-9.
- [3] Arturo Escobar. 2016. *Autonomía y Diseño. La Realización de lo Comunal*. Editorial Universidad del Cauca.
- [4] Ezio Manzini. 2015. *Cuando todos diseñan: una introducción al diseño para la innovación social*. Experimenta.
- [5] José Gutiérrez, Guillermo Priotto. 2008. Sobre un modelo latinoamericano de desarrollo curricular descentralizado en Educación Ambiental para la sustentabilidad. *RMIE* 13, 37 (junio de 2008) 529-571. Disponible en <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v13n37/v13n37a7.pdf>
- [6] Alexis Castellanos Escobar. 2017. Una revisión a la configuración de la gestión del diseño, el pensamiento visual y el pensamiento de diseño. *Iconofacto* 13,20 (junio de 2017) 84-103. DOI: <http://dx.doi.org/10.18566/iconofact.v13.n20.a05>
- [7] Marco Antonio Jiménez y Ana Maria Valle Vazquez. 2017. Lo educativo como experiencia fenomenológica. *Praxis & Saber*. 8, 18 (septiembre de 2017), 253 - 268. DOI: <https://doi.org/10.19053/22160159.v8.n18.2017.7243>.

¡Juguemos al diseño!

Natalia Calle Otero

Estudiante

Popayán, Colombia

nataellac@unimayor.edu.co

Daniel León Blanco

Docente

Popayán, Colombia

leonblanco@unimayor.edu.co

Lizeth Johanna Zuñiga Burbano

Docente

Popayán, Colombia

juanita@unimayor.edu.co

ABSTRACT

Este proyecto en curso busca desarrollar una estrategia pedagógica para el fomento de la Conciencia Emocional apoyado por una aplicación móvil en un grupo de niñas y niños de entre 5 y 7 años de una comunidad vulnerable de la ciudad Popayán (Colombia). Por la naturaleza del proyecto se busca integrar a la población infantil al proceso de diseño. Para ello proponemos explorar el juego como una estrategia propicia de co diseño, siempre y cuando se ajuste a las particularidades del grupo y su contexto.

Keywords

Co-diseño; primera infancia; inteligencia emocional; juego; dispositivo digital.

DESCRIPCIÓN

El desarrollo de Conciencia Emocional (CE) un proceso de formación continuo y permanente. Inicia desde el nacimiento y se consolida a largo de la vida (Bisquerra, 2016). Sin embargo, es en la niñez y especialmente en la escuela en donde se conforman las bases de una adecuada gestión, comunicación y comprensión de las emociones a través de talleres enfocados al desarrollo de las capacidades para reconocer las propias emociones y las de los demás (Agulló et al, 2013).

Ahora bien, hay evidencias que muestran como las nuevas tecnologías agregan valor a las actividades presenciales al considerar los recursos didáctico-digitales bajo una teoría constructivista en el marco del trabajo

colaborativo (Serna-Tuya, Gonzáles-Calleros, & Rangel, 2018). Así, el proyecto busca desarrollar una estrategia de formación en CE con el apoyo de una aplicación móvil.

Para el diseño de la app es necesario involucrar a la población infantil como usuarios y beneficiarios del proyecto. Ståhlberg, et al (2016, p. 157) sugiere que es importante contar con la participación de los infantes por su potencial creativo y porque señalan situaciones que escapan a la vista de un adulto al realizar las mismas tareas.

Ahora, ¿cómo involucrar a las niñas y los niños en el proceso de diseño? Sabiendo que las dinámicas grupales y los comportamientos individuales de los infantes dificultan implementar estrategias de co-diseño pensadas para adultos (Vaajakallio et al, 2010, Mechelen et al, 2013). Vaajakallio et al (ibid) comparan dos estrategias generativas: la creación de mecanismos y el juego. Si bien la primera presenta cierta ventaja en la producción de resultados, el juego favorece el ejercicio colaborativo. Así, el juego con su promesa de ejercicio colaborativo necesario para la CE y su posibilidad de la manifestación de Pensamiento de Diseño (Carranza (2017) parece una estrategia propicia para el contexto de trabajo.

CONTEXTO

Desarrollamos el proyecto con un grupo de niñas y niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga, en Popayán, Colombia. Institución que congrega a menores en condiciones de vulnerabilidad. Por ello vale la pena propiciar espacios de aprendizaje para adquirir conocimiento y fortalecer el desarrollo físico, socio afectivo, psicosocial y emocional.

El primer objetivo es comprender las dinámicas del grupo de infantes para establecer estrategias de co diseño a través del juego. Para ello se hace un proceso de

inmersión en compañía de las maestras de la escuela y con ellas establecer dinámicas grupales que faciliten la incorporación de las niñas y los niños como participantes activos en el proceso de diseño.

PRIMERAS REFLEXIONES

Inicialmente, proponemos dos actividades para aplicar con los niños y niñas de la Institución. La primera, es un juego de roles, una estrategia que facilita convertir en conocimiento los datos y la información (Abella, 2010). Los juegos de rol bien planteados y dirigidos estimulan, educan y permiten ejercitar facultades que en la vida real quedan coartadas u oprimidas por el entorno y las circunstancias. (Pérez, 1994). Además, con esta actividad pretendemos generar empatía con los menores y facilitar la comunicación y la expresión de su imaginación.

La segunda actividad, se trata de implementar un diario semanal. Allí cada menor consignará a través del dibujo y el color como se siente durante una semana. Elegimos esa actividad porque permite descubrir como los niños y las niñas representan visualmente sus emociones, a partir de lo cual podremos estimar algunos parámetros iniciales de diseño para la app.

REFERENCIAS

- [1] Abella García, V. y Grande de Prado, M. (2010). Los juegos de rol en el aula. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), pp.56-84.
- [2] Agulló, M., Cabero, M., Pellicer, I., Sánchez, R., Vázquez, M. & Bisquerra, R. (2013). *La educación emocional en la escuela: actividades para el aula, dirigidas a niños de 6 a 7 años. Tomo 2.: Alfaomega Grupo Editor.*
- [3] Carranza, Y. (2017). *Co - diseño y juego: una experiencia con niños en etapas tempranas del proceso de diseño.* Universidad Nacional de Colombia.
- [4] Chiu, S., Koong, C.-S., & Fan, S.-H. (2012). Icon Design Principles for Preschoolers: Implications Derived from Child Development. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 64, 228–237. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.027>
- [5] Druin, A. (2002). The role of children in the design of new technology. *Behaviour and Information Technology*, 21(1), 1–25. <https://doi.org/10.1080/01449290110108659>
- [6] Mechelen, M. Van. (2013). Co-design revisited: exploring problematic co-design dynamics in kids. CHI'13, April 27 – May 2, 2013, Paris, France, 1–6.
- [7] Pacheco-Salazar, B. (2016). Educación emocional en la formación docente: clave para la mejora escolar. *Ciencia y Sociedad*, 42(1), 107–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.22206/cys.2017.v42i1.pp107-113>.
- [8] Pérez Reverte, A. (1994). *Homo Ludens.* El Semanal, 26 de junio de 1994.
- [9] Stålberg, A., Sandberg, A., Söderbäck, M., & Larsson, T. (2016). The child's perspective as a guiding principle: Young children as co-designers in the design of an interactive application meant to facilitate participation in healthcare situations. *Journal of Biomedical Informatics*, 61, 149–158. <https://doi.org/10.1016/j.jbi.2016.03.024>
- [10] Serna-Tuya, A. S. D. la, Gonzáles-Calleros, J. M., & Rangel, Y. N. (2018). Diseño de App para el uso de la tablet en la enseñanza de preescolares. *Campus Virtuales*, 7(1), 111–124.
- [11] Vaajakallio, K., Mattelmäki, T., & Lee, J. J. (2010). "It became elvis": Co-design lessons with children. *Interactions*, 17(4), 26–29. <https://doi.org/10.1145/1806491.1806498>

How might we inform design research through participatory design approaches?

Luis Garcia

Indiana University, Indianapolis
Indianapolis, United States
garcilu@iu.edu

ABSTRACT

The City of Indianapolis, through the Department of Metropolitan Development, invited the graduate program in Design to collaborate on a project seeking to understand the experiences and desires of both users and stakeholders of the Downtown Canal Walk and surrounding areas. Multiple stages of a human-centered design process aimed to understand the past and present and reimagine the future of Indianapolis public spaces. This summary focuses on two phases of the data collection process where, through a participatory design approach, people contributed with their vision for the future of Indianapolis.

Author Keywords

Participatory design; open innovation; equitable cities; design research.

DESCRIPTION

Public spaces are the common ground where people carry out the functional and ritual activities that bind a community, whether in the regular routines of daily life or periodic festivities [1]. According to the United Nations [2], the world's population will continue to grow, from an estimated 7.7 billion people worldwide in 2019 to around 8.5 billion in 2030. This rapid growth poses a challenge to new and existing cities alike to make crucial changes to the assumptions for planning and prioritization [3]. One way to redefine how planning and prioritization happens is through active citizen involvement, which means a paradigm shift in the relationship between people and government [4].

Correspondingly, this shift from the public sector tradition of expert-driven creation and delivery to a mode of co-creation is critical [5]. In this context, designers play a significant role in facilitating such co-creation processes recognizing people as the true experts of their experience. This summary presents the use of participatory sessions and an open-innovation event as data collection mechanisms to understand people in their context.

This project was part of a course setting titled: Collaborative Action Research in Design and undertaken during the Fall of 2019 and Spring 2020.

The research framework for this project was the Herron Design Process Model. There are seven stages included in this model: Understand, Define, Ideate, Prototype, Evaluate, Plan, and Act. This summary concentrates on the Understand phase, defined as: “actively seeking opportunities in fuzzy situations through understanding people’s behaviors, experiences, and desires in context.”

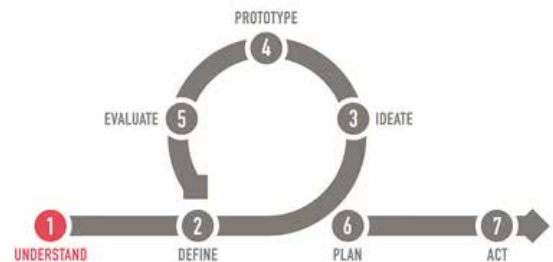


Figure 1. The Herron Design Process Model consists of seven action steps. This summary covers the first: Understand.

Sampling Strategies

The authors conducted preliminary research to understand the vast spectrum of users and stakeholders in the public space. The following table shows the identi-

fied categories with a brief description of each, and the methods for engagement accordingly:

Perspectives	Role in the public space	Methods
Visionaries	Decision-makers and authorities	Interviews
Operators	Maintenance and operations of infrastructural elements in the space	Interviews
Service providers	Providers/owners of services and cultural experiences in the space	Interviews
Local collaborators	Organizations working to support people and communities	Interviews
Future users	People with desires for the space	Open innovation event
Current users	People using or living in the space	Observations & Participatory sessions

Figure 2. Identified perspectives after preliminary research.

Participatory Sessions

Through participatory sessions, the research team learned about users' behaviors and experiences in the Canal Walk. Participants engaged in a series of generative activities, which enabled them to collaboratively and visually share their problems, insights, and desires in the area.

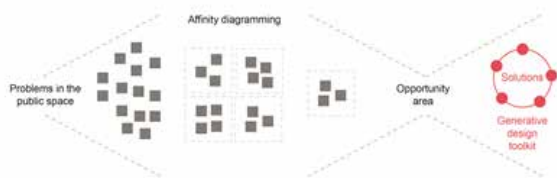


Figure 3. Participatory session process during Fall 2019.



Figure 4. Participants during generative activities.

Open Innovation Event

During the Spring 2020 semester, students hosted an open innovation event to reimagine the future of downtown Indianapolis. The main goal was to include the perspective of the future workforce and ideas for places where people want to work, learn, and play. The session design included activities that facilitated divergent and convergent thinking amongst multiple groups of people. The main final output of the session was a set of scaled prototypes that respond to the criteria of being inclusive, impactful, and sustainable.



Figure 5. Open innovation process and criteria.



Figure 6. Participants during the Open Innovation event.

The data from both events was examined and synthesized into thematic maps. This information allowed the team to move forward on the next stage of the project, which dealt with defining opportunity statements to inform the project partners and other interested parties.

CONCLUSION

This summary provides an example of how participatory design approaches could act as a data collection strategy for a design research project in the public realm. Participatory Design increasingly occurs in the context of various public and private institutions operating in the public realm. It is imperative to include people's perspectives on such processes to ensure that

the social and cultural functions of public space respond to those who inhabit it. Finally, it exemplifies the role that designers can play as facilitators of social, democratic, and co-creation processes that contribute to building more human-centered and equitable cities.

ACKNOWLEDGMENTS

The author extends his deepest gratitude to Professor Youngbok Hong, Amrita Datta, Brendan Bow, and the Department of Metropolitan Development without whom this project would not be possible.

REFERENCES

- [1] Stephen Carr, Mark Francis, Leanne G. Rivlin, Andrew M. Stone. 1992. Public space. Cambridge University Press, New York, NY. DOI: 10.4236/ijaa.2016.62011
- [2] United Nations. 2019. World population prospects. New York, NY. Retrieved May 1, 2020 from <https://population.un.org/wpp/>
- [3] Jan Gehl. 2010. Cities for People. Island Press. Børgværket, Denmark
- [4] Christian Bason. 2010. Leading Public Sector Innovation. Policy Press, Great Britain. DOI: 10.2307/j.ctv1fxh1w
- [5] Jean Hartley. 2005. Innovation in Governance and Public Services: Past and Present. *Public Money & Management*, 25(1), 27-34. DOI: 10.1111/j.1467-9302.2005.00447.x

Thira, a Wave: Interventions with the Mukkuva community in South India

Gouthami M G

National Institute of Design

Kerala, India

mggouthami1997@gmail.com

ABSTRACT

This project explores how designers can work with communities on environmental issues through a participatory approach. There is a traditional fishing community called *Mukkuvars* in South India, whose livelihood depends on the Oceans. Here, the designer plays the role of a facilitator, working with *Mukkuvars* to design communication for behavior change which can reduce marine pollution. There is a lot to learn from Indigenous Local Knowledge (ILK) of communities while working locally for a global cause. Final outcome creation with the participation of people with diverse skill sets led to mutual learning, exchange of ideas and sensibilization in several areas, which was more important than the intended outcome of a neatly designed spatial experience. Such forms of collaboration can bring positive changes in society.

Author Keywords

Participatory process; Bottom-up approach; Protecting ecosystem; Raw and authentic; Awareness and action

INTRODUCTION

Being the second most populated country [1], communities in India with all its values, unity and diversity hold immense potential to make positive changes. The coastal population of this peninsular country can contribute a great deal if proper awareness and actions are taken. During the deluge Kerala State faced in 2018, people witnessed the potential of local communities in immediate action. *Mukkuvars* worked together to save the lives of many, inspiring the whole world. Why

can't similar strength be utilized to work for a global social cause?

PROCESS

The 4 month long process could be summarized in two stages:

Making Friends

Protecting marine life should be discussed with *Mukkuvars* for a successful bottom-up approach. *Mukkuvars* are like the sea - dynamic and unpredictable [Panipilla, personal communication]. To become friends with them, one has to understand and adapt to react according to situations. They know the sea like the back of their hand. Stars, the sun and the moon tell them when and where to go into the sea [3]. Familiarity with their language, curiosity to learn, enthusiasm to share stories, behaving empathetic, being a good listener, appreciating their ideas, adapting attire acceptable by them are some important qualities required. Other stakeholders who have opinions about marine pollution were also identified.

Co-creation

In such a socially inclusive and participatory design process, the stakeholders feel valued and empowered, developing a sense of ownership towards the environment, and thus care for it. First-hand knowledge of the *Mukkuvars* and parallel views of academicians on the issue need to be shared and discussed with the public to create awareness and to generate solutions. Building collaborations meant connecting people of different groups who rarely interact with each other, otherwise. Around 20 such collaborations planned, designed, and co-created a space which facilitated people to come together and express their opinions on marine pollution (Refer to Table 1).

Collaborator	Roles	Output
Mukkuvars	ILK, skill, experience, awareness among local communities, present underwater pollution scenarios they documented	Acquiring space, procuring materials, power and skill while working with local materials
Designers	Design inputs- event design and managing execution, documentation	Sharing of knowledge and skill
Experts (Including Mukkuvars)	Content curation	Enriched with information, communicated in interesting and engaging ways when design input is inculcated
Volunteers	Setting up, communication, awareness among people far from the coastline	Self-motivation, individual responsibility, commitment, feeling of ownership of their environment
Students	Awareness activities like making posters, voice concern about their future, innocent and raw suggestions/opinions	Valuable comments on marine pollution, a new and different perspective from the future generation
Other Groups	Resources (skill, material, fund)	Proud contribution for a global cause, visibility as emerging groups
Authorities	Interact, listen to concerns, initiate actions, make changes in policies and take decisions accordingly	Interactive discussions, direct communication with community members

Table 1. A summary of the collaborations- Collaborators, their roles and the individual outputs achieved during the process. A participation structure [2].

Event stakeholders included artists, performers, decision-makers and children. A plastic-free event, all the structural elements made from local materials, using local skill invited around 400 people to be a part of the unique experience. Reflection

This process can be helpful for other participatory projects for social causes. For any environmental issue, find the community most attached to that environment, create collaborations, understand the issue, develop strategies/plan of action with the community members, design a participatory process, and find stakeholders and co-create/design for awareness/action.

ACKNOWLEDGEMENTS

I would like to thank my guide, Tanishka Kachru, National Institute of Design-Ford Foundation for the project grant and all participants.

REFERENCES

- [1] Orgi. Area And Population. Census of India: Area And Population. Retrieved from https://censusindia.gov.in/Census_And_You/area_and_population.aspx
- [2] CHRISTOPHER DAY. 2016. CONSENSUS DESIGN. ROUTLEDGE
- [3] Robert Panipilla. 2015. Eyes on their fingertips. International Collective in Support of Fishworkers

We Weave We Design: Towards Artisan Empowerment Through a Participatory Model of Collaboration

Tianyi Qi

Parsons School of Design;
The New School;
New York, United States
qit644@gmail.com

Abdul Qadir Barbhaya

Parsons School of Design;
The New School;
New York, United States
barba004@newschool.edu

Mariana Gonzalez

Parsons School of Design;
The New School;
New York, United States
gonzm331@newschool.edu

Megan Willy

Parsons School of Design;
The New School;
New York, United States
willm908@newschool.edu

ABSTRACT

We Weave We Design is a year-long project that began with a participatory research workshop conducted in Guatemala to hear the voices of artisans. In partnership with a nonprofit organization that works with indigenous Guatemalan artisans, we explored cultural aspects of the artisan communities, like/as their textile tradition, creative processes, daily lives, short-term and long-term goals, etc. By comparing the organization's current approach to collaboration and artisan's voices, a problem was revealed: Artisans were not directly involved in the design stage of the production process. The organization's overall western model of globalized employment both exploits artisan ability to weave quality products while also erasing indigenous traditions of textile design and storytelling.

To address this issue, we co-designed with a member from the artisan community a 4-section workshop that aimed to create a space for artisans to design and weave textile products through cultural identification and storytelling. The workshop was intended to provide tools for the organization to make their design stage participatory and as a complementary to the organization's current artisan empowerment model. We tested

the workshop with the partner organization and artisan communities in early 2019.

Author Keywords

Participatory Research; Artisans; Globalization; Workshop; Women's Empowerment; Central America; Craft

CONTEXT

Having a rich cultural heritage and numerous talented weavers, Guatemala has attracted small and large organizations overseas to develop the business with its textile industry. Our partner organization is a New York-based nonprofit organization that works with artisan weavers in Guatemala to produce weaving products sold in the North American market. Its mission is poverty alleviation and the empowerment of indigenous artisan women to become entrepreneurs. It applies a holistic empowerment model that comprises 3 parts: community-based education, market access, and asset development [1].

Participatory research

In the initial exploratory research, we identified a series of issues after an investigation of our partner's collaboration and production model with a focus on the artisans' perspective on these two aspects. The research was mostly done over a week in Guatemala in 2018, where we conducted field research in the organization's worksite and the artisan community. In a participatory design research workshop, we used cultural



Figure 1. Artisans working on the cultural probe



Figure 2. Artisans' responses to the cultural probe

The major findings of our initial research were the following: first, artisans don't have space to practice their creativity in the current production process. The pieces they are weaving are all created by the organization's designers and based on the fashion trends in New York City. Second, the pieces sold don't show a complete picture of the culture from which they emerged. Historically, textiles of Guatemalan communities hold a lot of information - they record histories, meanings, and emotions. When they are not designed by the artisans, they do not reflect any of these. Besides problems in the collaboration model, we also found that indigenous artisan women in Guatemala don't know a lot about the history of textiles in Central America. Artisans generally perceive that their tribal clothing and textile weaving traditions were brought by colonizing Spaniards.

WORKSHOP

The 4-section workshop was designed with the manager of the organization who is also a member of the artisan community. Closely working with her allowed us to design tools that both worked well for artisan communities as well as the organization.

Day 1&2: Holistic Cultural Reflection

Activities were conducted to foster discussions about both the historical context and the present view of the indigenous culture. On the first day, a lecture about Guatemalan weaving culture was delivered by a Guatemalan woman anthropologist who works at Museo Ixchel in Guatemala City. The second day was dedicated to illuminating culture from everyday life. Artisans shared the stories of objects they have in their home that represent their culture to each other and to the students.

Day 3&4: Design, Prototyping and Celebration

The artisans individually designed their pieces on paper. They were inspired by the activities that took place beforehand. Artisans presented the stories behind their designs and selected final pieces to prototype. Artisans spent hours weaving their final pieces. The whole workshop series ended with a celebration party with lunch shared by all!



Figure 3. Artisans and students discussing

OUTCOMES

Seven bracelets and a belt were designed and woven by artisans during the workshop. They are accompanied by demonstrations of unique artisanal techniques and rich cultural stories.

Survey conducted after the workshop showed that artisans felt empowered in several ways. Most artisans became more confident in communicating their designs to outsiders. They also reported feeling empowered from an authentic introduction of the historical context of Guatemalan weaving culture. Some expressed the enjoyment of sharing their cultural stories with the facilitators since they themselves rarely have opportunities to introduce the richness of their culture to a foreign audience. When unexpected challenges arose

throughout the week, artisans actively worked together independently to find solutions, something that leadership from the partner organization said was not normal and difficult to encourage. Artisans also showed curiosity and interest in techniques, patterns, and color usage of other cultures' textile products.

Reflection and Evaluation

After evaluating all 4 workshop sessions, the following 2 aspects needed to be given more consideration in future renditions of these workshops:

Indigenous vs Western Creative Process

Indigenous artisans don't use drawings to communicate their designs. Instead, they work directly on the loom when designing the piece. In the workshop, artisans were allowed to use drawings to design their pieces, before weaving on the loom, which is a more western approach. In retrospect, we wondered what could have happened if they used their creative process in the designs?

Various Literacy Levels

a few artisan participants had difficulties finishing activities that required writing, which discouraged their participation. In the future, we should take these situations into consideration and design activities that allow equal participation of artisans with varied literacy levels.

ACKNOWLEDGMENTS

We would like to thank Cynthia Lawson Jaramillo and DEED Lab for connecting us with the partner organization and providing mentorship throughout the journey.

REFERENCES

- [1] Mercado Global. 2020. Our Model. Retrieved May 4, 2020 <https://www.mercadoglobal.org/pages/support-artisan-women-in-latin-america>

Design from Repair Society: Narratives of inventiveness from the geographic periphery

Alexandra Raeva

Ural State University of
Architecture and Art
Yekaterinburg, Russia
sasha_raeva25@mail.ru

Svetlana Kravchuk

Ural State University of
Architecture and Art
Yekaterinburg, Russia
svetlana.usenyuk @mail.com

Anton Raev

Ural State University of
Architecture and Art
Yekaterinburg, Russia
fak233@yandex.ru

Irina Surina

Ural State University of
Architecture and Art
Yekaterinburg, Russia
terens-valor@yandex.ru

ABSTRACT

The series of two posters presents the fieldwork within the team project of PhD and Master students of the Arctic Design School on studying locally appropriate transport vehicles for remote roadless areas with severe climate conditions. This project is a designerly exploration into the phenomenon of “vernacular design,” also known as – since Soviet times – the movement of DIY enthusiasts of garage-making and tinkering.

By investigating the local and vernacular design tradition we discuss what designers can learn, how they can creatively and ethically utilize local knowledge, and how to integrate this knowledge into the art/design educational practice.

Author Keywords

DIY; Local knowledge; User inventiveness; Transport design; Design fieldwork.

INTRODUCTION

The project explores the inventive potential of the Russian northern periphery – the rural areas, distant from administrative centers, large industries and infrastructures, where people pursue a literally de-modernized way of living. In such settings, we searched for local inventions – particularly transport vehicles

– that people made for themselves. We looked for practical solutions to problems of daily mobility that involved minimum effort and material. The objects we found provided a new understanding of the “beauty and utility” formula, which appeared to be unique for each locality and personality of a maker.

Data and methods

The dataset of the main project combines historical data on the Soviet phenomenon of a so-called “repair society” [1] (drawn from archives and other public domains such as magazines and newspapers, with firsthand observations of contemporary realities of the Russian northern periphery. Fieldwork is the subject matter of this presentation: in the period 2018-2019, we conducted three expeditions to Arkhangelsk Oblast and Perm Krai. Equipped with theoretical insights from the geographical construction of technology approach (G-COT) [2], we deepen the concept of “proximal design” [3] that puts forward not only users’ ability to adjust, repair and redesign their technology, but the very ability to innovate and, eventually, to come up with enduring design principles without the participation of design professionals.

Case study 1. Cosmic conversion

Moseevo is a remote village in Arkhangelsk Oblast with limited transport accessibility with the “outer world.” The primary transport vehicle is a traditional wooden boat called *zyrianka*, which is spread all over the area within the basin of the Mezen River. But in this particular village, since the 1990s, these boats have been made of metal: a high-quality rust-proof

alloy. Such an unusual material came literally from the sky: the village is situated on the course of space rockets launched from Plesetsk Cosmodrome. When rockets accelerate, their exhausted stages fall to the ground. Then the villagers search for them, collect fallen fragments, and reuse in a new practical way by making boats. To deal with this material, they invented and locally produced specific bricolage tools.

The space vessels are longer than traditional wooden boats – up to 2-2.5 meters – and their lifting capacity is up to 2.5 tons. Also, the space boats bypassed mass-produced factory models made of duralumin alloys in terms of running characteristics and lifting capacity. It takes about two-three weeks to make such a boat; the duration of use without repair is practically unlimited (while a wooden boat lasts about two years).

Case study 2. Pozhva jeeps

Pozhva is a factory settlement that belongs to Pozhva Machine-building Factory in Perm Krai, at the European North of Russia. In the early 2000s, it became famous among ATV-makers and users because of its unique community-centered manufacture of lightweight ATVs on low-pressure tires, called *jeeps*. The first jeep was made more than 30 years ago, and, to date, there are about 200 vehicles in the village.

Among those machines, there are no two jeeps alike, although there is an easily recognizable Pozhva frame. The reliable and ergonomic design resulted from numerous experiments in the field. Local makers experimented with different schemes: from front skis and three-wheels to all-wheel drive and other modifications. They finally came to the “golden standard” of all-weather use, easy-to-handle and light machine that included four wheels, a motorcycle engine, an automobile chassis, a luggage box at the rear, and a cargo platform in front.

Today, the production of jeeps is still not associated with any commercial enterprise. The factory was shut down in 2014, but there is still a viable community of former factory workers that serves as a group of peers to make the making process easier. At the same time, almost nobody makes jeeps for profit. Also, there is no specialization at any stage of the making process: generally, everyone should be able to do everything.

CONCLUSION

The examples of low-tech creativity we observed provide new insights into the concepts of recycling and improvisation; they are about bricolage as well as

about moving the control and responsibility over the object and the situation to the user. Through in-depth fieldwork we got access to the unique database of innovative locally appropriate solutions to rural/non-urban mobility problems. Our further plan is to move the research on the periphery inventiveness to the next level that is synchronous shoulder-to-shoulder collaboration between designers and real makers/users.

ACKNOWLEDGEMENTS

This study is supported by Russian Science Foundation grant No. 17-78-20047.

REFERENCES

- [1] Ekaterina Gerasimova and Sof'ia Chuikina. 2009. The Repair Society. *Russian Studies in History* 48, 1 (July 2009), 58–74. DOI:<https://doi.org/10.2753/RSH1061-1983480104>
- [2] Glen Norcliffe. 2009. G-COT The Geographical Construction of Technology. *Science Technology Human Values* 34, 4 (July 2009), 449–475.
- [3] Svetlana Usenyuk, Sampsa Hyysalo, and Jack Whalen. 2016. Proximal Design: Users as Designers of Mobility in the Russian North. *Technology and Culture* 57, 4 (November 2016), 866–908. DOI:<https://doi.org/10.1353/tech.2016.0110>

Cultural Probes to create New Imaginaries of Masculinity: A Case study from HD Kote, Karnataka, India

N Chandrasekhar Ramanujan
Srishti Institute of Art,
Design and Technology
Bengaluru, India
attnchand@gmail.com

Sweta Bisht
Srishti Institute of Art,
Design and Technology
Bengaluru, India
swetabisht.mails@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to explore various themes and opportunity areas related to the imaginaries of masculinity in adolescent boys in the HD Kote township of Karnataka, India.

Over multiple sessions we used theories and methods from “Queer” HCI, Feminist scholarship and design research to design participatory activities. These helped unearth the participants’ attitudes towards masculinity and gender stereotypes in addition to the various aggression/ violence-related stressors in their lives.

These proved useful in designing our final design interventions/inquiry, a prototype of which was tested in the final session. In the process of testing it, we garnered some important insights about applying participatory design methods to understand wicked problems.

Author Keywords

Participatory Design; Co-Design, Cultural Probes; Feminist HCI, Queer HCI, Masculinity; Adolescence

INTRODUCTION

We live in a world where systems and institutions are designed by, and for, men [1]. Design research can use conceptual tools of feminism to critique core operational assumptions about users, and empower them to participate in discourses, markets and public spaces. [1] The fields of Queer Human Computer Interaction or HCI has explored *Queering tactics* that allow users to expose and question notions that they had originally taken for granted - by framing actions like mischief

and play as “guerilla tactics” that create spaces for divergent identities, and “resistance to fixed notions of gender or assignment of roles.” [2,3]. HCI can also create interactive and inclusive spaces for sharing - prior research has explored how efforts to raise awareness can create “communities of practice” where groups of individuals exchange knowledge and skills to address problems. [4]

Some of the most powerful methods for designers working in the field to understand audiences and their contexts are participatory methods, which link ethnographic field methods with design processes. These have the potential both to provide designers with a deeper understanding of user work practices, and to provide a context for designers to collaborate with users over the design of new technologies [5]

Another powerful method is a “Cultural probe” - a collection of tasks meant to elicit responses from people—not detailed information about their whole lives, but fragments and clues about their emotions, thoughts, and feelings. This can be done by asking participants to keep a diary of their emotions, record their dreams etc. [6]

Therefore this research uses participatory activities and cultural probes in order to understand the imaginaries of adolescents towards masculinity and gender stereotypes.

METHOD

The research was carried out in September and October 2018 in collaboration with IT For Change, a Bengaluru based NGO, as part of a capability-building programme to address the social and cultural roots of gender-based violence [7]. It aimed to collaboratively conceive multimedia artefacts to stimulate critical conversations and possible ways to facilitate alternative imaginations about masculinities among adolescent boys and young adults.

The research was conducted in the HD Kote township of Karnataka State, India as a 3 part engagement of a few hours each, with young male adolescents studying in the 8th grad and averaging 13 years of age, with a final engagement to test the prototypes, which were then documented and handed over to IT for Change for them to use in the future.

Mapping everyday lives

We started with ‘A day in a life’ activity that asked adolescents to assign an emotion they felt to a particular time of the previous day, and create a comic strip of their actions and thoughts around it. This acted as a “cultural probe” to inspire a conversation. Through this, we learnt more about other infrastructural aspects of their lives that influenced their imaginaries around masculinity e.g. media and regional films, cultural experiences at their home and neighbourhoods and low emotional self-awareness.

Spatial/Neighbourhood experiences

We realised that we did not have a spatial component to our exercise. We knew when they felt, what they felt, but where? was turning out to be equally, if not more important for our research. We then came up with the idea of a co-created neighbourhood map - where the boys would map out the emotions they felt and the actions they were doing in their neighbourhood. Along with this, they were also asked to map any associations they thought about the actions with being man or women. During this map-making activity, we used the data they generated as inputs to qualitative interviews - asking them why they associated a particular emotion with a particular place etc.



Figure 1. Participants working on “emotion maps” of their surroundings

The activity elicited many incidents of aggression from the participants. They mentioned getting into a bad mood while toiling in the fields with their parents

due the exertion and the heat. Other recounted incidents included scoldings from authority figures like parents or teachers for perceived wrong-doings. Our research also revealed many gendered perceptions and behaviour by our participants conditioned by stereotypes, characterising girls as delicate, fragile objects that could not perform hard labour, while at the same time labelling them as dangerous that they could “ruin” men.

Role-Playing Scenarios of Aggression:

Finally, we concluded with role-playing exercises of participant-generated scenarios of aggression. Participants were then prompted to talk about how they would have diffused or de-escalated the situation. The situations proposed by the re-enactment exercise turned out to be almost exclusively those where the boys were in adversarial positions vis-a-vis figures of authority like parents, elder siblings, teachers etc — and could not understand why they were being scolded or felt the scolding was unjust.

INSIGHT SYNTHESIS AND PROTOTYPE TESTING

Our main insights from the cultural probe - that the lack of a conversation around anger management and conflict resolution contributed to negative imaginaries of masculine behaviour - were synthesised to inform the design of our proposed interventions.

We developed two interventions - an ‘emotion curriculum’ consisting of various participatory activities to foster emotional self-awareness and “Co-Solve” - a participatory card-based game to help students role-play conflict resolution scenarios.

We tested both of these with our participants at the site, refined them based on feedback we gathered both from seeing the students interact with them, then handed them over to IT for Change along with a documentation of our activities and our research findings for them to disseminate and use further.

CONCLUSION AND LEARNING

In this research, we used design-led participatory approaches and theories from feminist HCI and Queer HCI to understand the imaginaries around masculinity held among rural youth.

Participatory activities were found to be especially helpful in understanding how aggression and emotional events manifested in ways that were situated in time and space. While the participants needed a little time to overcome initial shyness and hesitation, with time they were able to engage enthusiastically with our activities.

The cultural probes again provided insight into how the adolescents expressed emotions through drawn images.

Through these activities, we were able to incite responses from our participants that revealed their implicit perceptions around gender, and aggressive behaviour in their everyday lives. Teachers at the site and IT for Change staff found the activities valuable to their and expressed their appreciation for the materials that we provided.

ACKNOWLEDGMENTS

We thank Anitha Gurumurthy and The Prakriye field center of IT for Change for granting us the space for conducting this research. We would also like to thank our mentors Dr Naveen Bagalkot and Dr Padmini Ray Murray for their mentorship, guidance and advice during this project.

REFERENCES

- [1] Bardzell, S. Feminist HCI. *Proceedings of the 28th international conference on Human factors in computing systems - CHI 10*, (2010), p.1304. ^[17]_[56]
- [2] Light, A. HCI as heterodoxy: Technologies of identity and the queering of interaction with computers. *Interacting with Computers* 23, 5 (2011), 430–438.
- [3] Almeida, T., Comber, R., Wood, G., Saraf, D. and Balaam, M. On Looking at the Vagina through Labella. *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, (2016).
- [4] Michie, L., Balaam, M., McCarthy, J., Osadchiy, T. and Morrissey, K. From Her Story, to Our Story. *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '18*, (2018).
- [5] Blomberg, J., Giacomi, J., Mosher, A., and Swenton-Wall, P. Ethnographic Field Methods and Their Relation to Design. *Participatory Design*, (2017), 123–155.
- [6] Gaver, W., Boucher, A., Pennington, S. and Walker, B. Cultural probes and the value of uncertainty. *interactions* 11, 5 (2004), 53.
- [7] Home | IT for Change. Itforchange.net, 2020. <https://itforchange.net/>.

InPact – A Participatory Design Approach to Securing Public Space

Arjun Harish Rao

The Sustainable Design School
Nice, France
arjunrao2709@gmail.com

Mathieu Andries

The Sustainable Design School
Nice, France
mathieu.andries@the-sds.com

Fanny Ricciardi

The Sustainable Design School
Nice, France
fanny.ricciardi@the-sds.com

Julian Coiffard

The Sustainable Design School
Nice, France
julian.coiffard@the-sds.com

ABSTRACT

On the aftermath of the terrorist attack in Nice on 14th July 2016, the government decided to install barriers along the Promenade des Anglais, a landmark in the French Riviera to deter similar future attacks.

Our research is an attempt to view terrorism through a lens of radicalization and lack of public participation in place making. We chose games as Participatory Design (PD) tools to engage multiple stakeholders in playful yet thought-provoking ways. The research takes place in three phases. In the first phase, we explore the context through contextual inquiries. The second phase is engaging with experts at the Week of Security. The third phase focusses on public participation. The outcome of the research is a playbook of PD tools along with prototypes of the games that foster alternate conversations on the notions of security.

Author Keywords

Participatory Design Tools; Civic Engagement; Security; Games; Design Methods; Urban Design;

INTRODUCTION

We often frame terrorism as a military or a security problem, which leads to counter-terrorism policies that are focused on “capturing” and “eliminating” terrorists, increased surveillance and target hardening. [1] Research on the effectiveness of such strategies

shows no significant impact on reducing terrorism.[2] The history of terrorist attacks in France highlights the problems of “home-grown terrorism”.[4]

The field of PD extensively discusses ways in which citizens can be an active part of the design process. This research attempts to open up a space for conversation on these topics with experts, the people with a say in determining security policies as well as people who do not have a formal say in the matter.

The use of games in PD has been acknowledged widely. Games create a playful, subversive and irreverent space described as the “magic circle” which enables participants to engage in meaningful conflict.[3] The paper aims to present the use of games as PD tools to engage multiple stakeholders and provide a voice to the underrepresented in public space-making. Shifting away from the traditional top-down model of urban design, the project aims to lay the groundwork to challenge the notions of expertise and democratize the adopted practices of creative placemaking.

PROCESS

The project was a partnership between the Métropole Nice Côte d’Azur and the Sustainable Design School with funding from the European Union. The project took place in three phases over four months.

Phase 1 : Understanding the Context

We began with conducting contextual inquiries on the Promenade. We conducted 50 interviews with participants varying in age, gender, work and ethnicity. Participants were often hesitant in discussing sensitive topics like terrorism while they would freely express their opinions on the matters of surveillance and no-

tions of security in public space. The conflict between liberty and security in public space was highlighted by many of the participants. The interviews also revealed public perceptions on the barriers in the Promenade with one of the participants revealing that *“In an attempt to conceal with the events that happened, the barriers serve as a stark reminder of the attack”*.

Phase 2 : Engaging with Experts

We had an opportunity to engage with security experts from various countries at the European Week of Security (Dec,2019) in Nice. Based on our insights from the interviews, we organized a workshop with games inspired by local cultural cues, designed to provoke alternate thoughts on the security of urban spaces.

Phase 3 : Engaging with the community

Based on the feedback received from the Week of Security, we iterated on the games and engaged in public participation by conducting the games in various public places in Nice. Nice has a largely unacknowledged case of migrants, often enduring harsh living conditions and lack of opportunities to voice out their frustrations. The games provided a space for underserved communities to participate and provide their perspectives on how they perceive security and safety in urban spaces.

RESULTS & DISCUSSION

The notion of security in public space is largely influenced by one's perspective on what one considers as being safe. The two games designed focus on understanding these perspectives and encourage conflict through choices available in the game. “Occupy”, a game modelled on the French game Petanqué allowed for a creative approach to questioning existing notions of security and safety. Using humour as a tool to engage in serious discussion allowed people to freely express their thoughts without having to provide the “correct” answer. The competitive environment of the game also encouraged people to respond to ridiculous questions generated through gameplay. “Parcour”, is a construction game wherein participants work together to create an ideal public space with various devices of security and public amenities that could be purchased. Choices made during the construction of the board would then affect the scenario when teams were divided, with one team being the protagonist and the other, the terrorist. The game allowed for reflection amongst the participants on what they typically consider as safe, and re-evaluate their perspectives on these

topics with an increased sensibility towards over-securisation in public space. Measuring impact through the games was done by creating evaluation matrix for each of the activities along with feedback forms for our participants which helped us provide insights for future iterations of the games.

The settings in which the games were conducted played a key role in the seriousness of participation. A controlled environment of a workshop allowed facilitators to better engage the participants as compared to engaging people on the streets. The games when played on the Promenade took people by surprise and as such were unwilling to commit time for participation. However, the people who did engage with us were excited to have a space to voice out their opinions.

Engaging with the migrant community required us to adopt a different approach. Trust building was a key aspect, and trying to directly engage the migrants with the games proved unsuccessful. We engaged the participants over 2 weeks, identifying a balance between addressing their immediate needs with the goals of the research. Collaborating with an external organization like Secours Catholique, which has a history of working with migrants in the region, helped us further in balancing these needs. Secours Catholique was also encouraged by our participatory approach to addressing the needs of the migrants and are considering adopting a similar approach within their organization.

CONCLUSION

The project is the first phase in a three-year plan to secure European cities against terrorism. The research aims to criticize the traditional top-down approach to placemaking and security in Nice while identifying ways in which the process could be democratized. Games have proven to be an effective way to encourage public participation on these topics. The notion of public participation in policymaking is a fairly new concept in France and the project aims to lay the groundwork for it by providing our partners with a toolkit to enable this process. The toolkit consists of various games and activities conducted throughout the research, a participatory guidebook and a magazine which contains details of the process, challenges and key insights from our research.

ACKNOWLEDGEMENT

We thank our partners, Florence Cipolla at the Métropole Nice Côte d’Azur, PACTESUR and the Sustai-

nable Design School for providing us with the opportunity to be involved in the project. We also want to thank our mentor, Laetitia Wolff whose guidance was invaluable. We thank our participants for their contribution. A final thanks to all our fourteen team members.

REFERENCES

- [1] Angi English. 2015. Terrorism as a Wicked Problem. (October 2015). Retrieved May 1, 2020 from <https://medium.com/homeland-security/terrorism-as-a-wicked-problem-a06d2f357eb>
- [2] Cynthia Lum, Leslie W. Kennedy, and Alison J. Sherley. 2006. The Effectiveness of Counter-Terrorism Strategies. *Campbell Systematic Reviews* 2, 1 (2006), 1–50. DOI:<http://dx.doi.org/10.4073/csr.2006.2>
- [3] Eva Brandt. 2006. Designing exploratory design games. *Proceedings of the ninth conference on Participatory design Expanding boundaries in design - PDC '06* (2006). DOI:<http://dx.doi.org/10.1145/1147261.1147271>
- [4] Stéphanie Giry. 2006. France and Its Muslims. *Foreign Affairs* 85, 5 (2006), 87. DOI:<http://dx.doi.org/10.2307/20032072>

Titli: Curbing the ills of child sexual abuse through participatory design

Shubhangi Singh

National Institute of Design

New Delhi, India

Shubhangisingh43@gmail.com

ABSTRACT

The project consisted of intensive primary research in parts of western Uttar Pradesh. Participatory design helped to engage and co-create with the communities to address the prevalence of the issue. The outcome of this research pointed towards a severe lack of communication between the parent and the child. Identifying a dire need to bridge this gap, various workshops were conducted with children, adolescents and parents. In a country where talking about sexual abuse is considered taboo, encouraging people to discuss and thus develop solutions, became a salient feature of the design process. Coming from an Urban background, co-creation helped in empathizing with and understanding the rural community better by overcoming my own biases. This participatory approach helped better understand the community by recognizing them as stakeholders. Adopting this method, an exhibition was set up to encourage the much-needed conversations on this sensitive and pressing issue. The solution was shaped by different stages which primarily consisted of giving the stakeholders a voice and consequently building relationships. Workshops, interviews and collaborations with the stakeholders directed me towards a stakeholder lead solution to this wicked problem.

Author Keywords

Social Design; Design for behavior change; Play and Learn

INTRODUCTION

For a country with the fastest-growing population, it comes as a surprise that sex is still considered a taboo

in India. This taboo leads to some heinous crimes like child sexual abuse and rape. The project “Titli” aimed to curb the ills of child sexual abuse by raising awareness, especially in rural India.

The Indian government backed a survey of 1,25,000 children in 13 states which says that 57% of boys and 73% of girls are victims of child sexual abuse [1]. It is important to talk about

such a topic because it creates a robust foundation for lifelong sexual health which is regarded as a state of physical, emotional, mental and social well-being concerning sexuality and not just the lack of disease.

Target group and stakeholders

To define my target group, a survey was conducted in my college with 25 students, out of which 19 were the victims of child sexual abuse. Out of these 19 students, 14 were abused at the age of 10 to 12 years and most of the perpetrators were known to them. This survey gave me the direction to move forward and define my target group. It was defined as both girls and boys of the age-group 10-12yrs who belong to the lower-income status. After studying their ecosystem, I realized that parents, teachers and adolescents were the stakeholders that affected the child’s growth the most.



Figure 1. Participants defining their definition of safe and danger

DESIGN PROCESS

The project started with primary research. The state of Uttar Pradesh has one of the highest rates of child abuse in India. I started the journey by understanding the curiosity questions that children had regarding sexual health and the “what’s and whys and whose” of abuse cases. To find these answers an educational workshop was created for children. A set of Interactive activities were designed for the workshop. The data collected from these workshops revealed a lot of findings and insights that laid the foundation for this project.

According to the data collected, a child is most connected to their parents or siblings (adolescents).

For the next phase of the project, another participatory workshop was designed for adolescents. The aim of the workshop was to collect information through personal incidents and to understand the demographic system of rural parts. A session with adolescent girls helped me understand the challenges faced by them while growing up. They were then encouraged to come up with solutions to these challenges. After conducting multiple such sessions, ‘Victim Blaming’ was a recurring problem that many pointed out through their stories. Participatory design helped in collecting a lot of qualitative data. For example, due to social judgments, these incidents of abuse were kept under wraps even when the victims shared the incidents with their parents. While approaching schools and institutions about conducting workshops with adolescent boys, I faced a lot of societal problems. It was looked down upon for me to interact with boys to discuss their sexual health and safety as I was of the opposite gender. It also became apparent that girls were opening and sharing their personal abuse experiences for the first time. Though they felt vulnerable, they bravely spoke up; one of the reasons for this could be that this was the first time they got a platform where they could talk about their sexual safety. Talking about sexual experiences is looked down upon which worsened the chances to start the discussion about sexual abuse. Having lived through the horrors of abuse, the adolescents were the best participants to suggest solutions in co-creation workshops to fight against the evils of child sexual abuse.

Some interviews were also conducted with the parents to understand how they educate their children about sexual safety. After approximately 68 interviews

with parents, I realized there was a need for an open conversation about sexual health and safety in every home. To bridge the gap between parents and children, a space was created where people could come together and acknowledge such a sensitive issue.



Figure 2. Adolescent participation in design solution for the ills of child sexual abuse

OUTCOME AND CONCLUSION

Being on the field helped me understand the complexity of this subject. I realized that constant interaction with the stakeholders and engaging them to find a solution was the only way to solve this wicked problem.

At the end of this project, an event was organized for parents by collaborating with the children and adolescents. The event was advertised by performing a Nukkad Natak (street play) through the streets of Meerut. An experiential exhibition was set up within a span of 15 days in a government school in Meerut. The idea behind the participants-led exhibition was to give the participants a platform where they can share their stories with parents. This exhibition later got converted into an educational trip for girls. It helped in opening up this topic to the masses and break the taboo about child sexual abuse in Meerut.



Figure 3. Participants volunteering on the making of experiential exhibition

ACKNOWLEDGEMENTS

I would like to thank my guide, Tanishka Kachru, National Institute of Design-Ford Foundation for project grant. A special thanks to my volunteers of team Titli, for their participation and constant support.

REFLECTIONS

Silence of male child sexual abuse in India: Qualitative analysis of barriers for seeking psychiatric help in a multidisciplinary unit in a general. Retrieved Apr-Jun 2017 from

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5547862/>

Designing location-based information sharing interventions for urban resilience

Geertje Slingerland

Delft University of Technology
Delft, The Netherlands
g.slingerland@tudelft.nl

ABSTRACT

This research investigates how citizen communities can be build and strengthened using location-based information sharing. In three phases, the design space with citizens is explored, existing storytelling citizen initiatives are studied, and all insights are synthesized in several prototypes. The first two phases indicated that citizens want to share and engage with information that is relevant to them, and learn them something new. The third phase will be executed virtually, due to the covid-19 situation, and aims to provide further insight into elements that lead to effective community building through location-based information sharing.

Author Keywords

Neighbourhood communities; Design interventions; Information sharing; Participatory design

INTRODUCTION

In our increasingly complex world, citizens need to be able to adapt and respond to rapid changes and growing challenges in their environment [10,16]. Urban resilience is proposed as one of the frameworks for this, suggesting engaged and cohesive communities as essential. Therefore, this research explores how citizen communities can be strengthened and engaged using interventions that support local information sharing and storytelling about the neighbourhood.

Prior research studied many different types of design interventions that aim to support community building or increase citizen engagement for local issues. To create interventions that evoke participation and engagement, three things need to be considered:

(1) the ‘matter of concern’ that citizens care about [1,5,7,8,10], (2) which (local) actors are involved and what is their role [2,3,10,12], and (3) the local context of the citizen community [4,9,11,14].

The field of participatory design (PD) has extensively discussed ways to involve non-designers into the design process. Therefore, this research uses PD approaches to further explore how neighbourhood actors can share information with each other, making use of the local context, and taking into account the roles and responsibilities of each of them.

METHOD

The presented research is executed as part of a four-year PhD project and consists of three phases. The research selected the city of The Hague as the context for the main part of this research. This city developed a resilience program and is thus looking for approaches to increase citizen engagement and to create cohesive communities.

Phase 1: Exploring the design space with citizens (November 2017 – April 2019)

The first phase of the research was focused on getting acquainted with the context of The Hague and recruiting citizens for participation in this research. Four workshops were executed, involving 39 citizens in total. Citizens discussed and co-designed prototypes ranging from paper-based interventions to a location-based mobile game that participants could play. The results revealed initial guidelines on how to design information sharing interventions for community building.

Phase 2: Studying existing storytelling citizen initiatives (May 2019 – February 2020)

Two citizen initiatives that foster information sharing and storytelling between citizens were found: Tegelweetjes and Haags Verhaal. Tegelweetjes installed 50 QR codes on tiles and upon scanning, information and stories are displayed on the location around the

QR code. Haags Verhaal organises monthly meetings throughout The Hague, bringing together two different communities to share their stories and reflect on those. Field work, including observations and interviews, were executed to understand how these initiatives support information sharing between citizens and to compare these insights to the guidelines identified in the previous phase.

Phase 3

The third phase aimed to synthesise all insights so far and involve citizens in creating and employing their own information sharing intervention for the neighbourhood. However, due to the current covid-19 crisis, the initial plans are suspended and we are currently exploring how to continue this research in a virtual manner.

RESULTS AND DISCUSSION

Phase 1 and 2 are completed and published [17,18,19] or currently written up. Phase 1 resulted in a set of eight initial design guidelines [18]. These guidelines revealed that appropriate locations to share information in the city are places where already a lot of citizens pass by or that are relevant for citizens' daily life. Information that citizens would be interested in is divided in three topics: activities, other neighbours, and history of the neighbourhood. Finally, the guidelines indicate that making use of the physical surroundings is important to enable the first interaction between citizens and the information sharing intervention.

The workshops indicated a design paradox: citizens are motivated to interact with each other and the neighbourhood when they can discover something new, while at the same time they need this discovery to be related to their daily practices in order for it to be interesting to them. They want to explore areas already familiar to them, and learn something new about those. A design challenge, therefore, is to balance information sharing and storytelling in such a way, that it includes new information but relates to the daily lives of citizens [18].

Emergent behaviour and changes in mindset of citizens participating in storytelling evenings was observed at Haags Verhaal. Citizens self-organise follow-up meetings or start thinking of new projects without the involvement of Haags Verhaal. Haags Verhaal seems to provide social structures that are missing in the city and can thus be analysed from an infrastructuring perspective [6,13,15]. This analysis is ongoing and currently prepared for publication.

The third phase of the research was about to start when covid-19 came to the Netherlands. The existing plans thus had to be suspended and we are currently collaborating with our local stakeholders to find new ways to continue the research in a virtual manner.

CONCLUSION

The presented research is an on-going PhD project which aims to explore guidelines to create interventions that support local information sharing between citizens. Coming back to the three knowledge gaps that were identified in the introduction, this research contributes to them in the following ways. Identifying the 'matter of concern' is found to be essential to bring citizens together [17], and in terms of information and story sharing this needs to be related to discovering new things about the neighbourhood [18]. Participatory design methods need to be applied in this kind of research to understand how these quite abstract terms can be made concrete for specific neighbourhoods. This also means that professional actors, such as civil servants, have to engage with citizens on a very local level, to acquire a specific understanding of the context and what is needed there to engage the community. In the research still to come, we hope to generate further insights into how this can be done, and what elements information sharing interventions need in order to be successful in specific contexts.

ACKNOWLEDGEMENTS

This project is supervised by prof.dr. Stephan Lukosch, prof.dr. Frances Brazier and dr. Tina Comes. We want to thank all participants and the municipality of The Hague for their contribution to this research.

REFERENCES

- [1] Mara Balestrini, Yvonne Rogers, Carolyn Hassan, Javi Creus, Martha King, and Paul Marshall. 2017. A City in Common: A Framework to Orchestrate Large-scale Citizen Engagement around Urban Issues. In *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2282–2294.
- [2] Claus Bossen, Christian Dindler, and Ole Sejer Iversen. 2010. User Gains and PD Aims: Assessment From a Participatory Design Project. In *Proceedings of the 11th Biennial Participatory Conference*, 141–150.
- [3] Tone Bratteteig and Ina Wagner. 2012. Disentan-

- gling Power and Decision-making in Participatory Design. In *Proceedings of the 12th Participatory Design Conference: Research Papers-Volume 1*, 41–50.
- [4] Nazli Cila, Elisa Giaccardi, F. Tynan-O’Mahony, Chris Speed, and M. Caldwell. 2015. Thing-Centred Narratives: A Study of Object Personas. In *Seminar 3: Collaborative Formation of Issues Research Network for Design Anthropology, Research Network for Design Anthropology*, 1–17.
- [5] Elizabeth Daly, Sheena Lewis Erete, Rosta Farzan, et al. 2015. Supporting Cities, Neighborhoods, and Local Communities with Information and Communication Technologies. In *Proceedings of the 18th ACM Conference Companion on Computer Supported Cooperative Work & Social Computing*, 277–281.
- [6] Christopher A. Le Dantec and Carl DiSalvo. 2013. Infrastructuring and the formation of publics in participatory design. *Social Studies of Science*. 43, 2, 241–264.
- [7] Carl Disalvo, David Illah Nourbakhsh, Ayça Akin Holstius, and Marti Luow. 2008. The Neighborhood Networks Project: A Case Study of Critical Engagement and Creative Expression Through Participatory Design. In *Tenth Anniversary Conference on Participatory Design 2008*, 41–50.
- [8] Carl Disalvo, Marti Louw, Julina Coupland, and Maryann Steiner. 2009. Local Issues, Local Uses: Tools for Robotics and Sensing in Community Contexts. In *ACM Conference on Creativity and Cognition*, 245–254.
- [9] Pelle Ehn. 2008. Participation in Design Things. In *Tenth Anniversary Conference on Participatory Design 2008*, 91–101.
- [10] Daniel Gooch, Matthew Barker, Lorraine Hudson, et al. 2018. Amplifying Quiet Voices: Challenges and Opportunities for Participatory Design at an Urban Scale. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction* 25, 1, 2–34.
- [11] Steve Harrison, Deborah Tatar, and P. Sengers. 2007. The Three Paradigms of HCI. In *CHI ’07 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 1–18.
- [12] Linus Kendall and Andy Dearden. 2018. Disentangling Participatory ICT Design in Socioeconomic Development. In *Proceedings of the 15th Participatory Design Conference: Full Papers - Volume 1*, 1–12.
- [13] Matthias Korn and Amy Volda. 2015. Creating Friction: Infrastructuring Civic Engagement in Everyday Life. In *Proceedings of The Fifth Decennial Aarhus Conference on Critical Alternatives*, 145–156.
- [14] B. Latour. 2007. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford University Press, New York.
- [15] Gaia Mosconi, Matthias Korn, Christian Reuter, Peter Tolmie, Maurizio Teli, and Volkmar Pipek. 2017. From Facebook to the Neighbourhood: Infrastructuring of Hybrid Community Engagement. *Computer Supported Cooperative Work: CSCW: An International Journal* 26, 4–6, 959–1003.
- [16] Flora Salim and Usman Haque. 2015. Urban Computing in the Wild: A Survey on Large Scale Participation and Citizen Engagement With Ubiquitous Computing, Cyber Physical Systems, and Internet of Things. *Journal of Human Computer Studies* 81, 9, 31–48.
- [17] Geertje Slingerland, Stephan Lukosch, and Frances Brazier. 2019. Location-based Information Sharing for Neighbourhood Participation. In *Proceedings of Communities and Technologies 2019 (C&T 2019)*, 1–4.
- [18] Geertje Slingerland, Stephan Lukosch, Tina Comes, and Frances Brazier. 2020. Exploring design guidelines for fostering citizen engagement through information sharing: Local playgrounds in The Hague. *EAI Endorsed Transactions on Serious Games*, 1–19.
- [19] Geertje Slingerland, Stephan G Lukosch, Tina Comes, and Frances M.T. Brazier. 2019. Exploring Requirements for Joint Information Sharing in Neighbourhoods: Local Playgrounds in The Hague. In *Interactivity, Game Creation, Design, Learning and Innovation - 7th EAI International Conference, ArtsIT 2018, and 3rd EAI International Conference, DLI 2018, ICTCC2018, Proceedings*, 306–315.

White Lines Collective – Provoking conversation about mental health in higher educational institutions through creative practices

Abhirami Suresh

National Institute of Design

Ahmedabad, India

abhiramisuresh.work@gmail.com

ABSTRACT

This research inquiries about how conversation about mental health (MH) in higher educational institutions in India can be provoked through design and creative practices. It explores PD by contextualizing the problem to a location and demographic, and involved various modes of collaboration and co-creation in the research process and development of outcomes. The project recognized student communities as both stakeholders and users in the provided context. The designer functions as the ‘facilitator’ of conversation through spatial interventions. The aim was to create ways for student communities to interact through various media and form emotionally and mentally ‘safe spaces’. As a result, spatial experiences that enabled awareness about MH were created.

Author Keywords

Mental health; awareness; co-creation; collaboration; student community; visual works; art; experience; participation; community engagement.

INTRODUCTION

The White Lines Collective bridges the gap between UN SDG-3.4 (Good Health and Wellbeing) [1] and UN SDG-11 (Sustainable Cities and Communities) [2].

The Collective envisions inclusive educational communities. It nurtures ‘safe spaces’ that encourage open conversation, to form cohesive and empathetic student communities.

Executed in the National Institute of Design, Ahmedabad (NID-A), the Collective engaged the student

community in conversation about MH in various participatory ways; marking World Mental Health Day (WMHD), a blindfolded-conversation experience, and an arts exhibition. These allowed freedom of expression and created an avenue for interpretation, communication and awareness.

CONTEXT

The student population, one of India’s largest demographic groups, is widely suffering from MH concerns. A study [3] concluded that over 35% of Indian university students struggle with moderate MH issues. Many MH organizations run programs for adolescents and schools, but few in universities. Lack of awareness and professional help, and stigmatization prevent students from receiving help.

PROCESS

Research built an understanding of MH in India and the student scenario, through material by the World Health Organization (WHO) [4] and Indian Council of Medical Research (ICMR), scientific journals and specialist interviews. The Ahmedabad Declaration 1979 document [5] was referred to and reinterpreted for data categorization. For a localized understanding of MH, several research exercises were carried out in NID-A. It was imperative to remain empathetic, sensitive and non-judgmental at this time.

Student Interviews

The interviews helped gain qualitative information about MH in the university environment. They were an avenue for interviewees to converse in a safe space, and helped build the project’s objectives.

Co-creation Workshop

The workshop enabled participants to contribute to solution-building. It encouraged attendees to interact,

learn and create solutions they find viable as MH interventions through a series of pre-planned activities.



Figure 1. Student participants engaged in an exercise about scenario building in the co-creation workshop

White Lines Journal

To gauge the feasibility of creativity-based interventions, the White Lines Journal, a prompted sketchbook, was distributed to select students. It aided in creative exploration related to the university environment, student community and user.

INFERENCES AND INTERVENTIONS

Whilst there was awareness of MH concerns, students fear judgment for sharing personal information, or speaking openly. There was a need for avenues to express oneself in spaces designed for sensitive conversation. Arts and conversation-based experiences allow freedom of expression; they provide a larger space for interpretation, communication, and awareness. It became important to design specifically for the presented context, and avoid generalizations in the outcomes.

World Mental Health Day 2019

Over 120 green ribbons were made and distributed on WMHD. Through passive participation, the ribbon, a subtle intervention, became a conversation starter. It was a means to educate those unaware of MH awareness and WMHD.

Operio; A Collective Experience

‘Operio’; a participatory experience, gave two blindfolded individuals who are unknown to each other an opportunity to converse. The experience tested the hypotheses that;

- lack of visual information reduces judgment in conversations (inferred from student interviews),
- open, green and natural spaces allow individuals to relax and express freely [6].

Silent No More Exhibition

A culmination of 60 visual works by over 30 students in NID-A, the exhibition showcased various multimedia works about MH narratives. Students participated as artists submitting their works, and visitors of the exhibition. The exhibition highlighted different approaches to creating campus-wide dialogue about MH through visual arts. It was a platform for visitors to engage with various narratives, and share their own. It forged a sense of togetherness; we are not alone in our struggles.

For more images and information, please visit <https://whitelinescollective.wixsite.com/home/projects>



Figure 2. View of the Silent No More Exhibition

CONCLUSION

Student and faculty participants concurred that the interventions created safe spaces for awareness, education and conversation about MH. Community engagement numbers and feedback highlighted the necessity of such interventions in strengthening student communities.

The Collective continues its work and plans to involve more educational institutions, engaging a larger group of diverse students. It will focus on student MH narratives and engage with different models of participation and collaboration through digital means.

ACKNOWLEDGEMENTS

Abhirami Suresh would like to thank Tanishka Kachru and Jonak Das, senior faculty of Exhibition Design at NID-A for their guidance during the project conceptualization. The Collective also gratefully acknowledges the contribution from the NID-A student community in sharing their stories, visual works, ideas and assistance in executing interventions.

REFERENCES

- [1] UN. Sustainable Development Goal 3. 2019. Retrieved from <https://sustainabledevelopment.un.org/sdg3>
- [2] UN. Sustainable Development Goal 11. 2019. Retrieved from <https://sustainabledevelopment.un.org/sdg11>
- [3] Sibnath Deb, Banu, Praveen R., Shinto Thomas, R.Vishnu Vardhan, P.Tirupathi Rao and Nigar Khawaja. 2016. Depression among Indian university students and its association with perceived university academic environment, living arrangements and personal issues. *Asian Journal of Psychiatry*, 23 (October 2016), 108-117. <https://doi.org/10.1016/j.ajp.2016.07.010>
- [4] WHO. Mental Health ATLAS 2017 Member State Profile. 2017. Retrieved from https://www.who.int/mental_health/evidence/atlas/profiles-2017/IND.pdf?ua=1
- [5] M P Ranjan. 1979. Ahmedabad Declaration on Industrial Design for Development. In UNIDO-ICSID India 79 Design for Development, January 14-24, Ahmedabad, India.
- [6] Rita Berto. 2014. The Role of Nature in Coping with Psycho-Physiological Stress: A Literature Review on Restorativeness. *Behav Sci (Basel)*, 4 (December 2014), 394–409. <https://doi.org/10.3390/bs4040394>

Fostering resistance: Acknowledging notions of power exertion and politics in design facilitation

Natalia Villaman

Aalto University

Helsinki, Finland

natalia.villaman@aalto.fi

ABSTRACT

Design facilitation, intended as both the overarching process and the mediating act between a facilitator and other actors, has increasingly gained popularity due to the participatory, inclusive, co-creative, and empathic principles associated with it. The sudden recognition of the field has nonetheless led to the use and misuse of participatory practices, causing an exponential loss of their political origins [12]. Design facilitation has become a buzzword, rendering inevitable the adoption and adaptation of different definitions to it. The research delves into the interconnectedness between design, power, politics and participatory practices to explore contemporary mainstream notions within design that are worth being revisited and challenged from an alternative stance. It focuses on acknowledging and rendering visible design facilitation's otherwise often unaddressed political nature by making more explicit its underpinning structures and components. It critically contrasts contemporary views of facilitation, which are typically apolitical, against revised notions of it that take into consideration power dynamics and political implications with the aim of highlighting the importance of unpacking concepts and areas of design to foster a more accountable practice and research, as opposed to merely moving on a superficial level.

Author Keywords

Design; facilitation; politics; power; philosophy; PD; participatory design; resistance.

INTRODUCTION

Design, through history, has increasingly gained recognition and relevance, leading many authors, including myself, to wonder about its relationship with the political sphere (c.f [8, 9, 7, 4]). The research is prompted by the urge to “*examine and articulate the (powerful) role of design*” [1] by looking at the intersections between participatory design, facilitation, power and politics.

Design facilitation has enjoyed an exponential increase in acceptance and demand during the past decades, extending to several areas of design. The recurrent use of terminology has served me as motivation to attempt to unpack its significance and to investigate its connection to power and politics, intended as the political [4] in relation to design practice. Ambiguous terms become open to interpretation, and this can be a double-edged sword, opening a path towards deliberately misleading and deceiving crafted discourses as well. Some examples of this in design facilitation can be generalizations (using the term as an umbrella term for any participative activity), hazy notions of the role of the designer (regarding who gets to be a facilitator), unclear intentions (therefore unclear accountability) and loss of credibility (due to the embellishment around it).

RESEARCH APPROACH

The research is entirely theoretical and draws on principles of transdisciplinary research. Three lenses - critique, unpacking, and language use - are established and applied to an extensive analysis of literature belonging to design, philosophy, social studies, and political sciences. The lenses enable the spotting of misleading discourses and misuse of terminology. Said approach aims to foster a better understanding of the complexity behind the explored theoretical notions and to evaluate their current use. Moreover, it also takes into consid-

ration a plurality of voices by reviewing three doctoral dissertations [12, 7, 6] that address these interconnected spheres and analyzing their research processes and drawing insight from the way they clash and overlap.

METHODOLOGY AND METHODS

The methodological choice was to adopt a systematic literature review, which is intended to be comprehensive, systematic and transparent [13], principles which become essential in facilitating reproduction [5]. This approach helped in dealing with broad and vast spheres, as it allowed zooming in and out on different topics, yet still making sense to the overall picture. Simultaneously, it was combined with a narrative synthesis [13]. The methods used were critical reviews [5] and a recursive literature review approach [11]. The research also made use of multiple micro-methods that fit the specific needs of the research plan.

POWER EXERTION

Addressing complex issues such as the unpacking of areas like facilitation requires a different approach to research, as when the object of design shifts, “*one cannot just resort to routine knowledge and methods*” [3]. The research attempts to explain, from a mainly philosophical stance, how power comes to be exercised by people and brought into society. Firstly, the focus is on opting for specific definitions of power which connect power, politics and design. A thorough analysis of the significance of such definitions, together with an inspection of relevant characteristics then provide a suitable basis for a more complex examination of the procedures behind the exertion of power. Said exploration on power allows for a deeper inspection of the different layers that underpin facilitation, as to individuate causality and underlying mechanisms.

FINDINGS

The research explores different politically-charged aspects of design facilitation such as framing, empowerment, agency, determined participation and consensus in order to create parallels between design-related and power-related notions. Drawing from the literature review and the critical analyses of the reviewed doctoral dissertations, three main learnings are highlighted.

Firstly, a notable need to carry out more research in the field of participation. As participatory practices such as facilitation extend and expand to unknown territories, the need for newer and more refined research

approaches becomes visible. Research ought to focus more on spotting and investigating the different intersections between areas such as PD, practice, research, facilitation, politics and power. Doing so becomes an exercise of deliberate unframing and unpacking of mainstream notions so far well-rooted in practice. Secondly, the malleability of participatory terminology. The research delves into how multiple, divergent and complementary claims can be made by adapting participatory terminology to fit certain discourses; further research is needed on best practices in terms of communicating participation in a transparent way and with enhanced ownership. Thirdly, the mainstream notion of the design facilitator is perceived as an agent that enables interaction between different stakeholders, but in use, it is referred to as a power position claim. It is seen as creating a distance in roles and imposing a hierarchical detachment between participants that mainly serves the purpose of legitimizing and normalizing the actions of the designer in PD contexts. In other occasions, facilitation is not seen as a physical role undertaken by a designer, but as a bigger, overarching act of power exertion ingrained within design as a discipline. Further findings are also elaborated by using the different established lenses (critique, language use and unpacking) as a foundation.

CONCLUSION

Two possible alternative approaches to design facilitation are introduced in the research. To begin with, I propose focusing on “*deliberate resistance*” [14]. In this scenario, participation becomes a two-way commitment, as simultaneously participants enhance their working skills. Deliberate resistance, then, refers to the voluntary engagement in an exercise of ‘power to’ through a deliberate resignation of it, despite possessing the agency to do so. This could potentially open up ways to collaborate in a less dominant way, as well as leaving room for uncertainty and its components such as contemplating non-linearity, dissensus, imperceptible factors and changing states.

Another option is to adopt an approach based on principles of prefigurative politics, a term coined to refer to a movement, or mode of practice that would embody “*those forms of social relations, decision-making, culture, and human experience that are [its] ultimate goal*” [10].

A socio-politically aware form of design facilitation becomes an excellent match with prefigurative politics

as they would both ideally engage in critique of the status quo through proactive iterative experimentation of alternatives with the end goal of implementing balanced and democratic practices [2]. Prefigurative politics could become a means to react to existing situations while envisioning desirable futures in participatory practices, aspects that can be addressed both through research and practice.

ACKNOWLEDGMENTS

Special thanks to Ramia Mazé and Eeva Berglund who advised and supervised this project, my MA thesis.

REFERENCES

- [1] Camilla Andersson, Ramia Mazé & Anna Isaksson. 2019. Who Cares about those who Care? Design and Technologies of Power in Swedish Elder Care. Proceedings of the Nordic Design Research Conference: Who Cares? Nordes 2019, Vol. 8. Helsinki.
- [2] Flora Cornish, Jan Haaken, Liora Moskovitz & Sharon Jackson. 2016. Rethinking Prefigurative Politics: Introduction to the Special Thematic Section. *Journal of Social and Political Psychology*, 4(1), 114–127. <https://doi.org/10.5964/jspp.v4i1.640>.
- [3] Jorge Frascara & Dieter Winkler. (2008, July). Jorge Frascara and Dietmar Winkler on Design Research. *Design Research Quarterly*, 3(3), 1-6.
- [4] Tony Fry. 2011. *Design as Politics*. Berg.
- [5] Maria J. Grant & Andrew Booth. 2009. A Typology of Reviews: an Analysis of 14 Review Types and Associated Methodologies. *Health Information & Libraries Journal*, 26(2), 91–108. <https://doi.org/10.1111/j.1471-1842.2009.00848.x>
- [6] Anja-Lisa Hirscher. 2020. *When skillful participation becomes design: making clothes together*. Helsinki: Aalto University.
- [7] Mahmoud Keshavarz. 2016. *Design-Politics: An Inquiry into Passports, Camps and Borders*. Malmö: Malmö University.
- [8] Bruno Latour. 2011. Un Prométhée circonspect? A Cautious Prometheus? *Architecture d'Aujourd'hui*, 381, 109-19.
- [9] Ramia Mazé. 2014. *Our Common Future? Political Questions for Designing Social Innovation*. Proceedings of the Design Research Society Conference, Umeå, Sweden, 16-19 June.
- [10] Paul Raekstad. 2017. *Revolutionary Practice and Prefigurative Politics: A Clarification and Defense*. *Constellations*, 25(3), 359–372. <https://doi.org/10.1111/1467-8675.12319>.
- [11] Diana Ridley. 2012. *The Literature Review: a Step-by-Step Guide for Students*. Sage Publications.
- [12] Anna Seravalli. 2014. *Making commons: attempts at composing prospects in the opening of production*. Malmö: Malmö University.
- [13] Birte Snilstveit, Sandy Oliver & Martina Vojtkova. 2012. Narrative approaches to systematic review and synthesis of evidence for international development policy and practice, *Journal of Development Effectiveness*, 4:3, 409-429, DOI: 10.1080/19439342.2012.710641
- [14] Natalia Villaman. 2020. *Fostering resistance: Acknowledging notions of power exertion and politics in design facilitation* (Unpublished master's thesis). Aalto University, Department of Design, Helsinki, Finland.

Alternative Protocols: Addenda to the Community Action Workbook

J Ryan Westphal

MFA Transdisciplinary Design
Parsons; The New School
New York City, NY, USA
jryanwestphal@newschool.edu

ABSTRACT

The 1964 Economic Opportunities Act laid the groundwork for community engagement in cities throughout the United States, calling for “*maximum feasible participation*” [1]. Despite the fact that these programs led to the increased participation of chronically under-represented residents in local governments, they have long been classified as abject failures [2]. As a result, participatory protocols in cities across the United States have since been designed with a focus on capital expenditure, rather than on their capacity to build political power within communities [3].

This project asks what community engagement in the United States might have been had the federal government maintained a commitment to maximum participation. It examines this question through the form of a series of Alternative Protocols.

To develop Alternative Protocols, extensive worldbuilding is required. This work presents the act of building a world, and the participatory barriers it introduces, as a new method of design engagement. In doing so, I hope that this process might also demonstrate the possibilities that are enabled and limited through the “*mundane and practical modes of co-design interactions*” [4].

Author Keywords

Alternative Histories; Community Action Programs; Community Engagement; Protocols; Worldbuilding

Alternative Histories

What if the 1968 general election in the United

States, an election characterized by assassination and widespread demonstration, ultimately ended in the surprise nomination of Minnesota Senator Eugene J. McCarthy to the Office of the President?

What if, following the immediate withdrawal from Vietnam, the Administration and Congress swiftly reallocated funds from the war chest back towards former-president Johnson’s Great Society programs? Most notably, the Community Action and Model Cities Programs might have received increases in funding in recognition of their modest gains in the “software” of governance – increasing civic participation and propelling black residents into delegatory seats of power [2]. The programs, which dispensed grants for anti-poverty projects, required the “*maximum feasible participation*” of those who stood to gain from such projects. This led to the establishment, across the country, of Neighborhood Councils comprised of residents wielding various levels of coercive influence and discretion over the administration of programs and the use of federal funding. Many of these Councils acted as springboards for participating residents to enter into broader electoral politics, and the increased funding could have led to the continued development of more sophisticated methods for coalescing neighborhood organizations into Councils, building capacity within communities [5].



Figure 1. Scenes from an alternative history of the Community Action Programs, featuring Oakland, CA residents.

Artifacts

This counterfactual history is recorded in the form of a wiki, where it can be updated, edited, and tested. By recording these alternative histories in this way, they started to take shape as an alternative world; an ecosystem of stories that began to generate new stories [6]. The building of this world, and its ongoing cataloguing, supports the design of a series of speculative participatory methods, added as supplements to the 1965 Community Action Program Workbook, originally released by the now-defunct federal Office of Economic Opportunity [7].

Together, the wiki and workbook outline alternative histories, open these histories to participatory engagement, and focus them into Alternative Protocols that demonstrate what could-have-been.

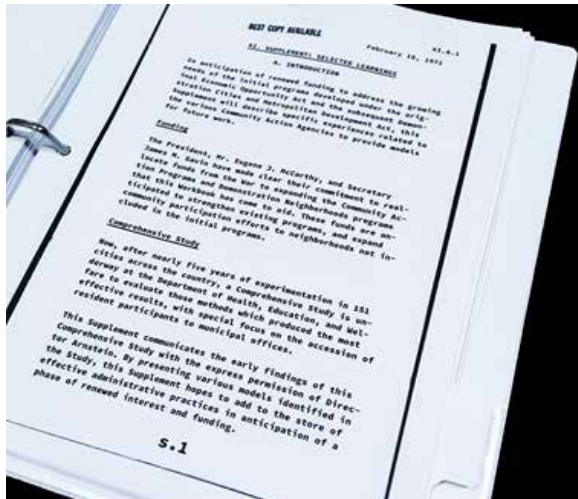


Figure 2. Alternative Protocols added to the Community Action Workbook.

REFLECTION

There are two aspects to this project work that might contribute to participatory design practice and research.

The first was the surprising amount of worldbuilding required to begin prototyping even modest speculative protocols. The process of building a world was found to be highly generative in developing new modes of engagement. But it is not without fault. Worldbuilding is often a top-down practice; a singular worldbuilder designing a singular world. J.R.R. Tolkien sums it up best, referring to this process as “*a secret vice*” [8]. As such, it became important to explore ways of opening up this mode of research to participation. By compiling the worldbuilding efforts as a wiki, a platform which

is known to be open to collaboration, editing, and piecemeal contribution, I strove to communicate, through affect, that these histories are in a constant state of being written and unwritten. However, the experiences participants have in encountering this information was found to be of importance, as well. Simply setting up a platform was not enough to invite participation. Much of the project work became dedicated to experimenting with designed experiences that might invite participatory worldbuilding.



Figure 3. A link to communityaction.wiki, where alternative histories of the Community Action Programs are catalogued and opened-up to participation.

Then there are the Alternative Protocols themselves. While they might be interpreted simply as speculative artifacts, they are designed with an eye for their potential to possess a “*double ontology*” [9]. Not simply speculative, Alternative Protocols could feasibly be deployed in actual, present contexts. They are designed so that, if enacted under current conditions, they may present opportunities for the modern participatory designer to gently “*trick*” civic systems into distributing coercive power more meaningfully [10]. In so doing, they might serve as a bridge between present worlds and collectively imagined alternatives.

I hope this work contributes to ongoing conversations about how participatory design might collectively imagine worlds and bring them into being.

REFERENCES

- [1] United States government. 1964. *Public Law 88-452 An Act to mobilize the human and financial resources of the Nation to combat poverty in the United States*.
- [2] Bret A. Weber and Amanda Wallace. 2012. Revealing the Empowerment Revolution: A Literature Review of the Model Cities Program. *Journal of Urban History* 38(1), 173–192. DOI: <https://doi.org/10.1177/0096144211420653>
- [3] Mark T. Tigan. 2005. *Citizen Participation in U.S. Department of Housing and Urban Development Programs: From the Great Society to the New Federalism*. Ph.D. Dissertation. University of Massachusetts Amherst, Amherst, MA. UMI Order Number: 3193948.
- [4] Karl Palmås and Otto von Busch. 2015. Quasi-Quisling: co-design and the assembly of collaborators. *CoDesign* 11:3-4, 236-249. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/15710882.2015.1081247>
- [5] J. David Greenstone and Paul E. Peterson. 1973. *Race and authority in urban politics*. Russell Sage Foundation, New York, NY.
- [6] Donna J. Haraway. 2016. *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene*. Duke University Press, Durham, NC.
- [7] Office of Economic Opportunity. 1965. *Workbook: Community Action Program*.
- [8] J.R.R Tolkien. 2016. *A Secret Vice*, Dimitra Fimi and Andrew Higgins, Ed. Harper Collins Publishers, London.
- [9] Stephen Wright. 2014. *Towards a Lexicon of User-ship*, Nick Aikens and Stephen Wright, Ed. Van Abbemuseum, Eindhoven, NL.
- [10] Nidhi Srinivas and Eduardo Staszowski. 2019. Trickery in Civic Design: Co-optation, Subversion and Politics. In *Tricky Design: The Ethics of Things* (1st. ed.), Tom Fisher and Lorraine Gamman, Ed. Bloomsbury Visual Arts, London.

Development of Communication Tool for Participatory Design Workshop for Architecture/ Urban Design

Takumi YANO

Tokyo Metropolitan University
Tokyo, Japan
takumiyano@gmail.com

ABSTRACT

In many cases participatory design workshops in architectural/ urban design are conducted based on the assumption that all the participants can share the common natural language on the same level. This writing illustrates the difference between text-based communication and sketch based communication in architecture/urban design process. The method for the experiment is Brain Writing and the Brain Writing is evaluated by coding and its comparison. The result shows that there are clear differences between text-based communication and sketch-based communication. Text-based communication can share the process of thinking more than sketch-based communication does, whereas sketch-based communication can illustrate the result of thinking more than text-based communication does.

Author Keywords

Brain Writing; space design; text and image: natural languages.

INTRODUCTION

In many cases participatory design methods have only been developed based on the assumption that all the participants can share the common natural language. In fact, it has been rare in Japan to see foreigners attending participatory design workshops for urban design. However, there are residential areas where conflicts happen between existing Japanese residents and foreign residents as newcomers due to the cultural difference, and this can be seen more frequently in

the future, given the fact that the number of migrants are increasing dramatically these years. This implies that there is a need of the new workshop method that allows people who do not speak the common natural language to communicate with each other to share problems and ideas to improve their living environment.

To create the new workshop method that enables participants who do not speak the common natural language amongst them, alternative communication tools without natural languages, such as drawings or body languages, are sought. In this writing, I will report the result of the experiment that evaluates the possibility of drawings as a communication tool in the participatory design workshops. The experiment adopts Brain Writing (BW) in order to compare the communication capability between natural languages and drawings. BW is used in the student project that designs the architecture and landscape in a residential area.

Brain Writing

Brain writing (BW) is also known as “silent brain storming.” Each participant writes or draw their ideas to the paper that has three columns and three rows, namely 9 ideas on a paper. Normally, BW is done by 6 people and it generates 54 ideas in a short time, but the number of the participants, columns and rows are adjustable depending on the purpose. First of all, participants make a circle and each participant fills out the first column in a decided time. Next, they give the paper to the participant sitting on the right side. Then they fill out the second column and hand the paper to the right. When the third column is filled out by the third person, the brain writing is finished. The ideas filled in cells are influenced by other ideas on the paper, and this can be seen that the participants communicate through the paper (Figure 1).

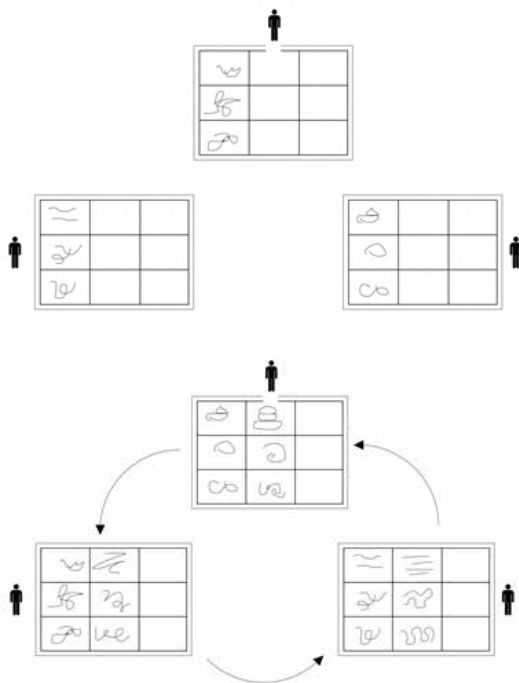


Figure 1. Process of Brain Writing

METHOD

Using BW, the experiment evaluates the difference of the communication between natural languages and drawings. In the experiment the participants are divided into 2 groups: group A writes texts and group B draws sketches in BW. The theme of the BW is the first image sharing of future architectural design, right after the first fieldwork at the project site. During BW participants are announced to avoid speaking so the BW is the only communication tool among the group members. Figure 2 shows the samples of BW work.

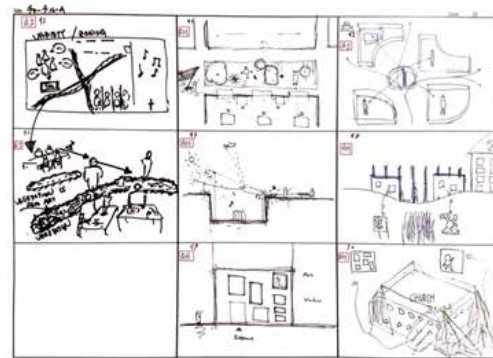
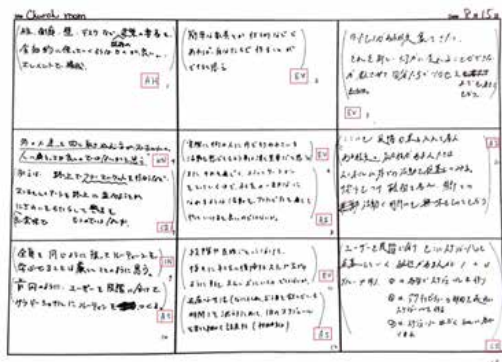


Figure 2. Samples of Brain Writing work. Above is text-based communication and below is sketch-based communication.

ANALYSIS

Code	Name	Detail
KN	Knowledge	Information based on fieldworks or interviews.
IN	Inference	Assumptions developed from KN.
EV	Evaluation	Reactions to the other information on the paper.
AH	Abstract Hardware	Abstract proposal for hardware design
AS	Abstract Software	Abstract proposal for software design
CH	Concrete Hardware	Concrete proposal for hardware design
CS	Concrete Software	Concrete proposal for software design

Table 1. Types of codes to analyse Brain Writing.

Code	Text-based	Sketch-based
KN	9	0
IN	11	0
EV	28	2
AH	20	14
AS	15	23
CH	2	0
CS	0	0
EV AH	1	6
EV AH AS	0	1
EV AS	1	1
EV CH	0	3
AH AH	3	0
Total	90	50

Table 2. Comparison between text-based communication and sketch-based communication in terms of the types and amount of codes.

Gathering BW papers, the difference between text-based communication and sketch-based communication is analysed. The method of analysis is coding, which applies different types of codes to the texts and sketches, depending on the type of information illustrated on the paper. The types of codes are shown in Table 1.

The result shows the differences between text-based communication and sketch-based communication in terms of the types and amount of information communicated. The process of thinking, such as KW, IN and EV are more shared in text-based communication than sketch-based communication. On the other hand, sketch-based communication can easily share the result of the thinking, such as AH, AS compared to text-based communication.

Luminária Pungada: O design participativo em projeto com artesãs do Maranhão, Brasil

Hiago Ferreira

Design, Universidade Federal do Maranhão
São Luís, Brasil
hiagogoo@gmail.com

João Câmara

Design, Universidade Federal do Maranhão
São Luís, Brasil
joaomatheus98@gmail.com

Sâmio Barbosa

Design, Universidade Federal do Maranhão
São Luís, Brasil
pachecosamio@gmail.com

ABSTRACT

O projeto “Luminária Pungada” é um dos resultados de experiências de trocas de conhecimentos entre professores e estudantes de design da Universidade Federal do Maranhão (UFMA) com artesãs de São José de Ribamar – MA, no Brasil. Durante o trabalho foram produzidas coletivamente luminárias, através da utilização do Design Participativo, Metaprojeto e Autorrepresentação como metodologias norteadoras. São abordadas a cultura local maranhense e a valorização do trabalho das artesãs, trazendo o Tambor de Crioula como temática e promovendo novos olhares sobre a produção artesanal local, assim como a reflexão sobre o papel do design na relação entre educação, artesanato, cultura e comunidades.

Palavras Chave

Design Participativo; Metaprojeto; Patrimônio Cultural; Artesanato; Tambor de Crioula; Maranhão.

INTRODUÇÃO

As relações com os saberes históricos e práticos das artesãs com suas identidades, apresentados como motivações para a expansão de seus acessos e oportunidades permitiram reflexões sobre o fortalecimento da cultura e artesanato maranhense. Cohen (1988) reforça a importância desta reflexão quando aponta

que “a autenticidade não é um conceito absoluto, mas intensamente negociado. Artesanato e danças performatizadas [...] podem, ao longo do tempo, tornar-se autênticas.” (COHEN, 1988, pg. 378). O projeto busca estimular a troca compartilhada de conhecimentos com um objetivo mútuo: valorizar a cultura através da sua representação na venda de produtos locais, gerando renda e reconhecimento das artesãs junto ao Tambor de Crioula.

Os participantes envolvidos foram estimulados a processo participativo, presente nas conversas informais, nos desenhos coletivos e na imprevisibilidade do barro moldado por todos, tendo como ponto de partida a riqueza da troca de conhecimentos e criatividade. O Tambor de Crioula foi a referência escolhida pelo grupo em consenso por ser um patrimônio cultural imaterial brasileiro, apresentado como principal inspiração nos produtos de Izabel Matos.

Memória, cultura e produção colaborativa O Tambor de Crioula

As memórias não podem ser percebidas individualmente, mas dentro de todo o contexto social que o indivíduo está inserido (Halbwachs, 2006). Foi percebido pelos depoimentos de Izabel Matos que a mesma representava em suas obras as práticas sociais e culturais apreendidas com seus antepassados. Ela reforçava sua raiz afrodescendente contando como aprendeu com sua avó a utilizar o barro de maneira respeitosa e a valorizar o Tambor de Crioula em seus trabalhos.



Figura 1. Tambor de Crioula.

Tal atividade se trata de uma dança de origem africana fortemente presente no Maranhão, da qual participam homens e mulheres, eles responsáveis por tocar os tambores e elas por dançar. São chamadas de “Coreiras” e usam saias de Chita (tecido de algodão com estampas florais), dançando através de movimentos circulares e indo ao encontro umas das outras, batendo suas barrigas, um movimento denominado “Pungada”.

Visitas e oficinas coletivas

Como norte foram adotados os conceitos de Meta-projeto de Tamekuni (2014, pg. 4), que defende etapas de criação por meio do desenvolvimento das interações construídas durante o processo, sem definir com antecedência as técnicas a serem usadas, o que ocorreu através de uma união orgânica de saberes e práticas das artesãs com os conhecimentos acadêmicos dos professores e alunos; E Autorrepresentação, segundo Noronha (2015, pg. 45), que trata-se do processo de constituição de identidade, foi aplicado através de nove encontros com as artesãs para unir habilidades de todos.

Foi iniciado as conversas nos ateliês das artesãs, proporcionando convivência e trabalhos manuais, onde os participantes tiveram acesso ao universo das ceramistas. Elas compartilharam seus conhecimentos sobre a matéria prima e cultura local, compartilhando com os alunos formas e valores do contato com o barro, destacado por Lima (2010) quando afirma que “o artesanato tradicional possui lastro cultural aparente. Um desses valores é ter sido feito por mãos humanas. É sempre irregular. Perfeitamente irregular” (LIMA, 2010, p.42).

Elencados referências, técnicas e cores, foi definido de forma conjunta o Tambor de Crioula como tema, manifestação cultural de grande emocional para as artesãs. Os encontros passaram a acontecer no laboratório de cerâmica da universidade, onde ocorreram a produção de desenhos e referências trazidas por todos na geração de ideias. O manuseio do barro foi feito em seguida, continuando a experiência de trabalho coletivo, o qual os participantes finalizaram um conjunto de

luminárias em cerâmica e perceber as relações entre design, artesanato e cultura durante todo o processo.



Figura 2. Transformação do barro feita por artesãs e estudantes.

RESULTADOS

O processo participativo buscou importantes experiências educacionais que podem ser aplicadas em diferentes contextos, visando a preservação e compartilhamento de saberes tradicionais. A transformação do barro, a memória cultural (como o Tambor de Crioula) e a colaboração entre universidade e comunidade são exemplos destas vivências que permitiram a coletividade correspondente entre design e artesanato. Obtiveram-se produtos e trocas de cunho material e imaterial, através da união e dedicação dos envolvidos. A “Luminária Pungada” foi um dos resultados materiais do processo como alternativa de venda para as artesãs e contribuindo para valorizar a cultura local. Destacam-se os aprendizados obtidos e o contato com novas formas de convivência e conhecimento, aspectos de maior importância no processo como um todo.



Figura 3. Luminária Pungada.

CONCLUSÃO

O projeto possibilitou a consolidação da relação da Universidade com a comunidade através do Design Participativo, por meio da parceria de alunos, profes-

sores e ceramistas registrando a memória e prática coletiva, sem impor técnicas, mas compreendendo, dialogando e inserindo interessados e beneficiados em todos os processos de desenvolvimento. Nos trabalhos realizados entendemos como unir saberes técnicos e populares, preservando a cultura maranhense e afro brasileira, através da criatividade, do repertório e dos valores envolvidos. Assim, buscamos humanizar o Design sem fazer imposições e atender necessidades junto a comunidades com mais segurança, respeito e coletividade.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à ceramista Izabel Matos e demais artesãs colaboradoras pela oportunidade de trabalhar juntos e pelo conhecimento trocado. Agradecemos ainda o curso de Design da Universidade Federal do Maranhão, assim como a todos que participaram do projeto.

REFERÊNCIAS

- [1] Erik Cohen. 1988. Authenticity and commoditization in tourism. Em *Annals of Tourism Research*, v.15, pp. 371-386. <https://doi.org/10.1177/004728758902700366>.
- [2] Maurice Halbwachs. 2006. *A Memória Coletiva*. Centauro.
- [3] R. G. Lima. 2010. *Artesanato e arte popular: duas faces de uma mesma moeda*. Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular.
- [4] Raquel Gomes Noronha. 2015. Era uma vez no quilombo: narrativas sobre turismo, autenticidade e tradição entre artesãs de Alcântara (MA). Em *Textos escolhidos de cultura e arte populares*, v.12, n.1, p. 43-60. <https://doi.org/10.12957/te-cap.2015.16351>
- [5] Kaori Ishihara Tamekuni. 2014. Metaprojeto: o design em busca da inovação por meio da reflexão. Em *Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Blucher Design Proceedings*. <http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/12875>

Participación(es) Otras / Participation(s) Otherwise (Vol 3)
19 Festival Internacional de la Imagen & 16 Participatory Design Conference PDC2020
ISBN: 978-958-759-212-2

Editorial Universidad de Caldas



2020 (CC) Creative Commons Licence
Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.es>

Editores:

Felipe C. Londoño López
Claudia Jurado Grisales
Andrea Botero



**FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN**



**FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES**



maestría en
diseño
+ creación interactiva

Fundación
Instituto Imagen
de investigaciones de la



La cultura
es de todos

Mincultura

UTADEO
UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

19 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

16PDC

Participatory Design Conference



Universidad de Caldas



www.festivaldelaimagen.com

www.pdc2020.org



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



DOCTORADO EN
DISEÑO
y creación

maestría en
diseño
+ creación interactiva

Fundación
Instituto Imagen
de investigaciones de la Imagen



La cultura
es de todos

Mincultura



FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN