

DISEÑO PARA LA VISIBILIZACIÓN DE LOS PAISAJES CULTURALES. UNA APUESTA POR EL DISEÑO AUTÓNOMO Y PARA LA INNOVACIÓN SOCIAL

Félix Cardona Olaya, Silvia Balanta, Christopher Dieter Munz Betancur y María Camila Álzate Echeverri

Semillero de Investigación Lumen

Grupo de Investigación Anudamientos

Institución Universitaria Antonio José Camacho (UNIAJC)

Recepción: 26/01/2018. Aceptado: 12/06/2018.

Cómo citar este artículo:

*Cardona Olaya F. A., Balanta S., Munz Betancur C. D. & Alzate Echeverri M.C. (2018).
Diseño para la visibilización de los paisajes culturales. Una apuesta por el diseño autónomo
para la innovación social. Revista Sapiéntía. 10 (20), 6-17.*

RESUMEN

El siguiente documento es una aproximación a los proyectos de investigación formativa denominados: “Paisaje cultural cafetero. Un estilo de vida” y “Paisaje de la piña caucana. De niña a madura”, ambos aportes epistemológicos, metodológicos y proyectuales al proyecto de investigación “Visibilización de la memoria fotográfica del paisaje cultural patrimonio cultural de la humanidad” desarrollado entre el 2º semestre de 2016 al 2º semestre de 2017 bajo las políticas de la Decanatura Asociada de investigación de la UNIAJC, donde el semillero de investigación Lumen del grupo Anudamientos evidencia el desarrollo de productos desde el diseño visual, bajo la perspectiva social que busca sustentabilidad de los modos de vida alcanzados por los logros tecnológicos y los avances en las estructuras económicas y culturales de las diversas comunidades en sus territorios, vistos como paisajes culturales en una manifestación del patrimonio cultural de la humanidad.

PALABRAS CLAVE

Diseño, Paisaje, Cultura, Imagen.

ABSTRACT

The following document is an approximation to the formative research projects denominated: "Coffee cultural landscape. A lifestyle" and "Cauca's pineapple Landscape: From girl to mature", both, epistemological, methodological and project contributions to the research project "Visibility of the photographic memory of the cultural landscape cultural heritage of humanity". It developed between 2016 2º period of 2016 to the 2017 2º semester, under the policies from the associated research vice-rectory of UNIAJC. Where the educational research group LUMEN of the ANUDAMIENTOS group, evidences the development of products from the visual design, from the social perspective that looks for sustainability of the ways of life achieved by the technological achievements and the advances in the economic and cultural structures of the diverse communities in their territories, seen as cultural landscapes, a manifestation of the cultural heritage of humanity.

KEYWORDS

Design, Landscape, Culture, Image.

INTRODUCCIÓN

El diseño es el campo del conocimiento que expone el proceso abierto y colaborativo de creación por el cual atraviesan las sociedades actualmente. Por eso, el logro de soluciones o mitigación de los problemas se encuentra en la conjunción de procesos colaborativos, abiertos, locales, contextualizados y en red, lo cual implica la inmersión en los contextos de manera vivencial de modo que todos los actores participen, tanto los llamados investigadores como los investigados. En este sentido, todos los procesos deben fundamentarse en una amplia base epistemológica que contribuya a la comprensión interdisciplinar, acompañada de un abanico de metodologías y métodos de investigación.

Por eso, en la primera parte de este artículo se pretende sentar unas bases para la construcción teórica del diseño como campo del saber que articula varios conceptos interdisciplinarios encaminados al direccionamiento de un pensamiento lógico que contribuye a la proyección de soluciones contextualizadas a problemáticas identificadas dentro de ámbitos de vida actuales.

En una segunda parte, se describe de manera global la metodología empleada para identificar el problema y esgrimir desde el diseño soluciones para el mismo, con la participación de la comunidad y dentro de un marco de investigación formativa. Esto para que al final se puedan apreciar productos resultados de todo un proceso de formación en investigación, que permiten considerar posibles caminos de construcción teórica para el diseño desde perspectivas actuales, así como soluciones a los problemas definidos y la implementación de una lógica participativa de los diferentes estamentos involucrados.

DISCUSIÓN

Los diseñadores visuales aportan dos aspectos

fundamentales para que las comunidades mitiguen sus problemáticas. El primero, sistemas que permitan visualizar la situación de un contexto determinado con un lenguaje claro que llegue a la mayoría de la población. Segundo, productos que contribuyan a mitigar o acabar con el problema.

Ambos aspectos deben ser implementados a través de procesos intracomunitarios e interdisciplinarios que garanticen transformaciones en pequeña escala, que en conjunto podrían llevar a transformaciones contextuales mucho más amplias en términos de territorios y tiempos, gracias a las condiciones de replicabilidad y serialidad que el pensamiento de diseño conlleva intrínsecamente.-

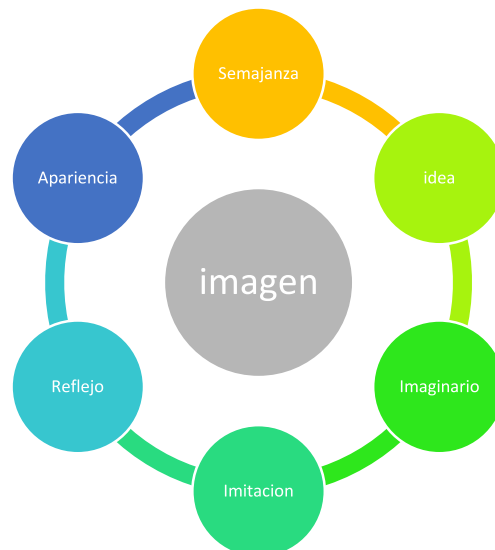


Figura 1.

Conceptos de la imagen para el diseño visual

Para el diseño visual, la imagen es objeto de estudio debido a la complejidad, historia y desarrollo epistemológico que su concepto acarrea, lo cual, en términos generales, supone entenderla como el principio básico de todos los sistemas de captación o registro. De allí que la imagen se configura como el medio primigenio de los testimonios de un acontecimiento, que nos sirven en la posteridad para la comprensión de la sensibilidad colectiva del pasado (Brea, 2010). Por lo tanto, podemos entenderla desde su capacidad de evocación, construcción y fijación de distintas memorias visibles en los discursos.

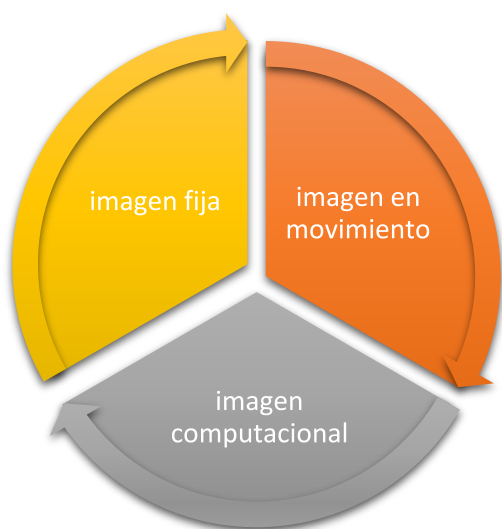


Figura 2. Las tres grandes formas visuales de la imagen.

La imagen, según esta perspectiva, es un fenómeno que trasciende las intencionalidades de su creación y los significados que se le atribuyen individualmente, por ende, en el diseño visual intervienen los discursos, instituciones, productores, materialidades, aparatos y cuerpos, en el cual aparecen los medios, las tecnologías, las funciones y los intereses de producción, circulación y consumo de las imágenes (Brea, 2010). Por eso, la imagen puede ser clasificada en tres grandes formas visuales:

- Fijas (imagen pictórica, cómic, fotografía)
- En movimiento (televisión, video, cine)
- Tecnología computacional (multimedia y realidad virtual)

Tres formas visuales de la imagen que se conciben como producto de la cultura material en los diversos contextos humanos y representan la realidad que socialmente hemos construido y los tipos de conocimiento que producimos (Brea, 2010), sobre todo y de manera muy específica a partir de la presencia de los medios masivos de comunicación y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Un ejemplo claro de esto es la popularización de los sistemas de captura de imágenes mediante infinidad de dispositivos y los múltiples canales por donde se comunican y transmiten (Londoño, 2012), los cuales normalizan procesos de edición en ámbitos que diluyen

las fronteras entre operadores profesionales y amateurs. Este giro social que afecta hoy en día casi todas las esferas de la cultura, convierte a todas las personas ya no sólo en meros consumidores, sino también en productores de contenidos: prosumidores.

Esta mutación en la manera de comprender a los individuos de una sociedad despierta la necesidad de alfabetización en los códigos icónicos que puedan llevar a la imagen a ser un elemento de transmisión de la identidad cultural de sociedades en contexto. Bajo esta circunstancia, el diseño, antes que producir imágenes, debe convertirse en guía de los procesos de conformación de los productos que han de prosumir las comunidades.

De esta forma, se pretende establecer la episteme propia de la imagen en los actuales contextos: tecnológico, social, cultural y educativo, así como en la relación del prosumidor de las imágenes, mediante el análisis de las diferentes formas de la imagen desde el prisma del diseño para la innovación social (Manzini, 2015). Coyuntura que propicia la cultura prosumer al forjar metodologías alojadas en el ciberespacio que obligan al diseño de nuevos formatos y nuevas maneras de interactuar. La demanda de estos formatos exige la formación en competencias expresivas en lo audiovisual, lo que hace necesario el diseño de iniciativas que permitan desenvolverse operativamente en este nuevo contexto.

En este sentido, la propuesta de que el diseño se piense desde una autonomía (Escobar, 2016) y para la innovación social (Manzini, 2015), puede llevar a los diseñadores a encontrar un lugar de liderazgo en procesos dirigidos a mitigar o solucionar los problemas de orden mundial, cuyo grado de afectación es de orden contextual, dado que como señala Buchanam (1985):

El diseño es un arte de pensamiento y comunicación que puede inducir a otros en un amplio rango de creencias sobre la vida práctica para el individuo y para grupos. Esta idea puede ser difícil de aceptar, especialmente para los tecnólogos que ven su práctica, quizá en parte por

¹Término acuñado por el futurólogo Alvin Toffler cuando hizo predicciones sobre los roles de los productores y los consumidores en 1970 en su libro *Future Shock*.

razones de estatus social, como una ciencia. Pero el puente de intercambio que existe entre la ciencia y la tecnología no es muy diferente del puente que ha existido entre la retórica tradicional y el campo de la ética y la política (P. 4)

De acuerdo a esta idea, los diseñadores tienen como objetivo final establecer formas de persuasión, en tanto se persuade a través de los productos que se ofrece a un mercado al involucrar la expresión vívida

de las ideas de bienestar que poseen los individuos que lo conforman. Lo cual se explica al decir que todo proceso de diseño enfrenta necesidades reales, lo que supone proyectar pertinentemente diseños flexibles, abiertos y críticos que implementan diferentes tecnologías, donde la información, comunicación e interacción se configuran como estrategias de solución a los problemas de cualquier contexto humano (Cardona, 2015).

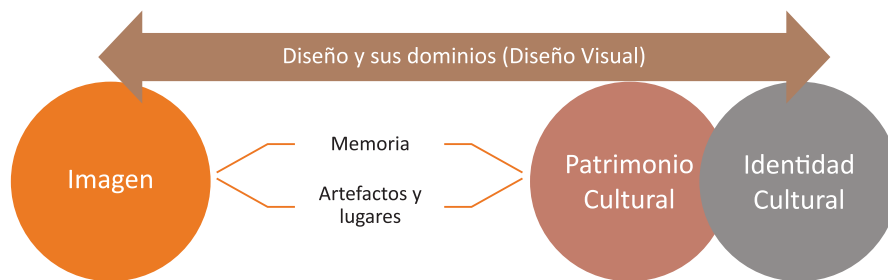


Figura 3. Relación entre imagen, patrimonio cultural e identidad cultural

De acuerdo a todo lo anterior, es un principio ontológico del diseño dar solución a problemas que van más allá de la materialidad, se debe asumir la responsabilidad de la identidad social y la sostenibilidad de la cultura como factores que definen todo proyecto de diseño. En este marco, la propuesta de investigación que acá se presenta, pretende lograr procesos de diseño donde los prosumidores, respecto a las relaciones glocales que se viven, logren apropiación social de los productos materiales e inmateriales más sensibles hoy en día: el patrimonio cultural y la identidad cultural.

Al respecto, el semillero de investigación LUMEN del programa de Diseño Visual busca, desde las manifestaciones visuales de patrimonio cultural, que los habitantes de un territorio empiecen a entender que son ellos sus prosumidores debido que la interacción que suscita su vivencia permite que la imagen en cualquiera de sus formas conserve, proyecte y valore patrimonio e identidad cultural, debido a que la imagen es memoria (Cardona, 2015), es el registro de lo acontecido pero también es proyección de lo imaginado, lo que permite explorar fortalecimiento de lazos comunitarios y desarrollos locales, como bien nos dice Regis Debray cuando dice que la memoria es: “Productora de sentido que moviliza identidades a partir de dispositivos

culturales singulares que se encuentran en un territorio de vida y que de una manera u otra, establecen las características del paisaje y como se interactúa con él” (2012:57).



Figura 4. Intersección conceptual para las perspectivas del diseño

En este sentido, la intersección conceptual y epistemológica entre imagen, patrimonio cultural, memoria y comunidad puede ser valorada como herramienta idónea en la implementación de las lógicas del diseño para la innovación social. Debido a que esta perspectiva del diseño tiene como objetivo general diseñar junto a la comunidad proyectos en varios canales de comunicación y distribución que permitan fortalecer y reconstruir tejidos sociales fragmentados por las situaciones de crisis actuales (Manzini, 2015).

El semillero LUMEN y la investigación que apoya, proponen basados en lo dicho anteriormente que los proyectos de diseño conciben a la memoria como factor imprescindible para lograr apropiación social del patrimonio cultural y resistencia a la homogenización cultural valorizando la identidad. Así se plantea la siguiente pregunta génesis de investigación: *¿Qué estrategias puede plantear el diseño desde su dominio visual para visibilizar el patrimonio cultural de los paisajes colombianos que permitan una interacción más allá de lo estatal, lo monumental, lo ancestral o lo folclórico que forje la capacidad de mantener viva la memoria colectiva para la creación de un futuro deseable de los grupos sociales que lo habitan?*

Para encontrar algunas posibles respuestas a esta pregunta, se pretende configurar proyectos que interrelacionen las manifestaciones de patrimonio cultural de manera cercana, entendible, enseñable y constructiva con diferentes plataformas tecnológicas y posibles canales de comunicación en los que el diseño visual posee su dominio epistemológico. Con el propósito de proyectar productos de diseño visual en términos de experiencia que permitan conocer, valorar y apropiarse sustratos patrimoniales desde la memoria visibilizada para nuevos usos en ámbitos como por ejemplo el de la economía naranja².



Figura 5. Sustratos patrimoniales: los paisajes culturales

Economía que como expone la Comisión Mundial de Cultura y Desarrollo de la UNESCO (1997), ve en el patrimonio cultural el acervo con el cual las comunidades asocian su patrimonio a la creación de industrias culturales y, de esta manera, amplíen sus ámbitos económicos a partir de las formas en las que la cultura se ha puesto y se pone en práctica (García, 1999) para configurar modelos de desarrollo basados en valores sociales, testimonios del pasado y las creaciones del presente, con el fin de evitar la transformación de su contexto vivencial identitario en una escenografía diseñada para un consumo dentro de sistemas que poco o nada pueden aportar a una verdadera sostenibilidad del territorio como hecho cultural (Cardona, 2015).

(Cardona, 2015). Por todo lo anterior, el semillero LUMEN definió como objetivo general de los proyectos de investigación que apoyan el proyecto Visibilidad de la memoria visual del patrimonio cultural en paisajes culturales el siguiente: Configurar requerimientos de diseño para forjar capacidad de mantener viva la memoria colectiva que den identidad comunitaria sobre un territorio de vida.

Para ello, deben diseñarse proyectos que rescaten la memoria en múltiples plataformas actuales o futuras con contenidos en variadas formas, a través de redes de acceso en las que la gente se organice para conseguir recursos y servicios, y evitar intermediarios comerciales ajenos a la comunidad y su cultura



Figura 6. Estrategia metodológica de investigación.

²La economía naranja es el conjunto de actividades que de manera encadenada permiten que las ideas se transformen en bienes y servicios culturales, cuyo valor está determinado por su contenido de propiedad intelectual, en cuya intersección se encuentran las industrias culturales convencionales y las áreas de soporte para la creatividad como el diseño, las artes o la comunicación.

Para poder cumplir este objetivo general, se propusieron los siguientes objetivos específicos en virtud de las estrategias metodológicas y proyectuales que un proceso de investigación de estas características exige y la perspectiva del diseño autónomo y para la innovación social:

Ob. 1: Determinar una manifestación de patrimonio cultural que refleje los valores sociales de los paisajes como territorios de vida comunitarios.

Ob. 2: Proponer modelos de visibilización de la manifestación determinada.

Ob. 3: Proyectar escenarios de uso del modelo de visibilización que exponga posibles alcances como producto turístico cultural para un contexto glocal.

METODOLOGÍA

A partir de todo lo anterior, podemos decir que es responsabilidad de los diseñadores dar direccionamientos en la creación de servicios y productos surgidos del capital social y el patrimonio cultural de, desde y para la comunidad misma. Por tanto, es necesario que se comprendan de manera amplia las manifestaciones del patrimonio cultural.

Por eso, el proyecto de investigación de la línea Imagen, cultura y territorio del Grupo Anudamientos es apoyado por proyectos de investigación formativa basados en el paradigma de investigación cualitativo donde el conocimiento es producto social atravesado

por los valores, percepciones y significados de los mismos sujetos que lo construyen, exige métodos de recolección y análisis de información con actitud abierta y flexible, que privilegian lo local y lo cotidiano con el fin de comprender la lógica y el significado que tienen los procesos sociales para los propios actores (Galeano, 2012).

En este caso, exige dichos métodos para configurar requerimientos de diseño que permitan crear capacidad de mantener viva la memoria colectiva que da identidad comunitaria sobre un territorio de vida, cuyo significado simbólico reposa en los artefactos, los lugares y las palabras con que los individuos o grupos sociales interactúan cotidianamente. Los territorios de vida se determinaron a partir del concepto de paisaje cultural dado por Gómez (2012).

Para los proyectos de investigación que se describen en este texto, se concretaron dos casos de estudio. El primero, un territorio reconocido institucionalmente puesto que hace parte del Paisaje Cultural Cafetero Vallecaucano y el otro, un paisaje formado gracias a la explotación de recursos naturales y culturales alrededor de la piña en el Valle del Cauca. Bajo esta estrategia de investigación, las técnicas de recolección de información son: objeto significativo y valor inmaterial, historias de vida y antropología visual, las tres implementadas en trabajos de campo en los territorios descritos anteriormente con apoyo de la Decanatura Asociada de Investigaciones de la UNIAJC y del programa Estímulos de la Gobernación del Valle del Cauca.

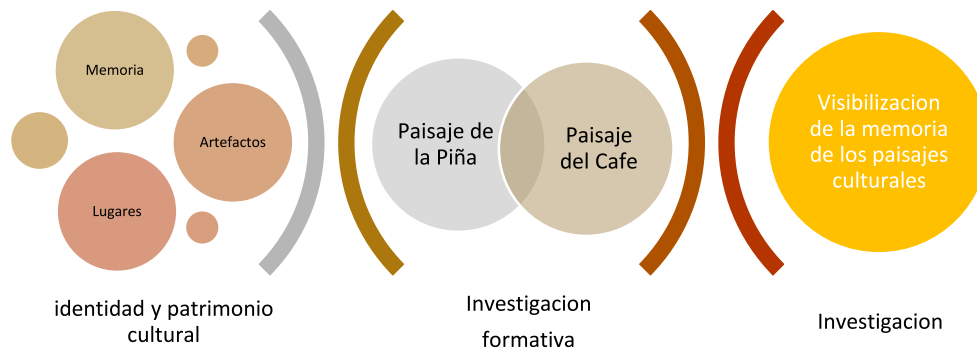


Figura 7. Estrategia del proyecto de investigación con semillero Lumen y línea de investigación grupo Anudamientos

³Término que nace de la composición entre globalización y localización en la década de 1980 por Roland Robertson. Crear/diseñar desde lo local pensando en lo global.

La técnica “el objeto significativo y valor inmaterial” propone a partir de un objeto personal, que las personas relaten e identifiquen desde sus “experiencias de vida lo que confiere valor e importancia a un elemento que consideran como su bien” (Frieri, 2014:40). En este sentido, los integrantes del semillero y el equipo de investigadores diseñaron y ejecutaron un taller sobre la memoria denominado: “Reminiscencias Visuales del paisaje” para obtener descripciones de los territorios de vida por parte de sus habitantes, a partir del cumplimiento del primer objetivo específico que determinó como manifestación idónea las narraciones que suscitan las fotografías sistematizadas en álbumes de familia, especialmente de las personas de la tercera edad.

La técnica de historia de vida permite, como lo indica Frieri (2014):

Encontrar información sobre una comunidad a partir de la observación de la vida de una o varias personas en su contexto social. Esto permite entender ciertas dinámicas de la vida en comunidad y, en general, dice mucho sobre el espíritu de un grupo.

Esta técnica es además una herramienta que va a las fuentes primarias para conocer y comprender la realidad de las personas en sus contextos de vida, y sirve para crear conciencia del efecto que tienen ciertas decisiones propias o colectivas para generar autoconocimiento e identidad.

La técnica denominada antropología visual, se realizó a partir de recorridos a pie por el casco urbano y la zona rural del municipio de Trujillo (Valle) y los cultivos de la piña en el municipio de Dágua (Valle). Los semilleros capturaron fotos sobre aspectos relevantes para definir en términos de diseño gamas cromáticas, texturas lumínicas y detalles formales que permitan, desde componente visuales, identificar estos territorios como paisajes culturales.

La información recolectada se analizó mediante una triangulación de factores relevantes de la memoria afirmativa comunitaria (Vásquez, 2001), identificados en cada una de estas técnicas:

Objeto significativo: Fotografías de los álbumes de familia digitalizadas.

Historia de vida: Entrevista y registro video gráfico de líderes de la comunidad.

Antropología visual: Aspectos que identifiquen el territorio desde una visualidad cultural. Esta última entendida como un hecho social debido a que la cultura visual señala una forma singular de relación con el mundo, y de creación de mundo (Escobar, 2016).

De manera que se inició un proceso de configuración de productos de diseño visual que visibilicen manifestaciones del patrimonio cultural de estos paisajes para construir junto a la comunidad la capacidad de mantener viva la memoria que da identidad a su territorio de vida.

RESULTADOS

El proceso de investigación desarrollado hasta ahora con el semillero de investigación LUMEN ha permitido construir en paralelo una reflexión y construcción teórica que fundamenta la formación en investigación para y desde el diseño, desde su dominio visual y una perspectiva para la innovación social y autónoma, con un proceso de investigación propiamente dicho que se apoya en proyectos de los semilleros. De allí que los resultados son productos de diseño visual que se describen a continuación:

Cuadro 1. Resultados de investigación como productos de diseño visual

Resultado 1. Muestra fotográfica del paisaje de la piña en el Valle del Cauca. Fotografías tomadas que dan cuenta de este paisaje en términos de visuales que permiten determinar características únicas de gama cromática y textura lumínica. Con ellas se inició el proceso de creación de un video clip: De niña a madura.



Resultado 2: Muestra fotográfica del paisaje cultural cafetero en el Valle del Cauca. Fotografías tomadas que dan cuenta de este paisaje en términos de visuales que permiten determinar características únicas de gama cromática y textura lumínica. Con ellas se inició el proceso de creación un video clip: Trujillo un paisaje por redescubrir.



Resultado 3. Fotos de álbumes de familia digitalizadas y puestas en redes sociales para lograr interacción con los habitantes y visitantes del territorio a partir de las narraciones descritas con textos extractados de las historias de vida. Con ellas se pretende crear un sistema digital interactivo de memoria visual.



Los animales siempre han sido importantes para nosotros los campesinos... si ellos muy dificultosas las faenas... Pa' cargar el café son únicos

El café tiene algo especial porque uno hace muchos amigos con él... cuando se jamalea... cuando se toma... acá desde pequeños estamos acostumbrados a beber desde la mañana hasta la noche, siempre charladito, con amigos...

Resultado 4: Registro audiovisual de personajes dentro de los contextos analizados, que permiten a través de sus narraciones orales y registro visual, iniciar procesos de creación de video clips como un producto de diseño visual para que las comunidades inicien procesos de cocreación.



Resultado 5: Mediante la técnica de recolección de información el taller denominado “Reminiscencias Visuales del paisaje” algunos de los habitantes de los contextos se nos cedió derechos para digitalizar fotos de sus álbumes de familia para subirlas en diferentes plataformas de interacción en línea o fuera de línea dentro de la WEB.

Lo que se pretende es que a partir de estas fotos los habitantes de los territorios inicien un proceso de interacción intergeneracional a partir de los relatos de la memoria comunitaria que suscitan las fotografías de los álbumes de familia.

Para esto, se realizó una inducción a personas de la tercera edad y jóvenes voluntarios para que interactuarán con estas fotos. Iniciando así un sistema donde la memoria visual del paisaje cultural mediante este tipo de fotografía no profesional impulse en la comunidad misma procesos de diseño para la innovación social.

Las plataformas usadas fueron Phottic, Instagram y Facebook, que son gratuitas, generalizadas y que pueden ser usadas desde diferentes dispositivos y códigos operativos.



CONCLUSIONES

A partir de la experiencia descrita, este proyecto aún en curso, ha permitido establecer una metodología de formación en investigación interesante, puesto que los estudiantes desde el semillero a partir de una pregunta general de investigación establecen proyectos particulares, que apoyan a un proyecto general, sin que se generen objetivos diferentes, se logran procesos proyectuales similares que en conjunto aportan una reflexión profunda sobre el tema de la memoria y el diseño.

En este sentido, como segunda gran conclusión podemos decir que el concepto de memoria, su

diversidad de perspectivas y encuentros conceptuales ha entrado en el discurso de la línea de investigación del grupo de Anudamientos y de la escuela de diseño visual de la UNIAJC, naciendo un nodo interesante de reflexión y proyección de procesos de diseño que buscan mitigar problemas de orden mundial desde un contexto local, cercano y vivido por comunidades.

En este orden de ideas, se ha iniciado un proceso de creación de productos de diseño dentro de la narración gráfica de los casos de estudio en colaboración con las comunidades beneficiadas. Este tipo de productos generados tienen todas las potencialidades para lograr cambios significativos con los que la comunidad observa su patrimonio cultural. Por tanto, debe potencializarse su generación como recurso educativo más que comercial.

Asimismo, se ha establecido contacto con líderes de los casos de estudio que apoyan la investigación y han brindado información pertinente. Con ellos se pretende organizar la comunidad para desarrollar trabajos desde el diseño para la innovación social, puesto que las comunidades habitantes desconocen las potencialidades de su territorio de vida como paisaje, aun en aquellos que tienen reconocimiento mundial.

Por último, este proyecto de diseño trabajado en dos territorios de vida que además se inscriben en la idea del paisaje cultural, está logrando procesos de interacción comunitaria y de la comunidad con su contexto más inmediato, de forma activa y creciente, lo cual corrobora la idea de que el diseño, a través su lógica, puede contribuir coherentemente a mitigar los problemas de los contextos señalados.

El siguiente gráfico, muestra el crecimiento de las interacciones realizadas desde el momento del montaje de las fotos hasta la fecha de terminación de la vigencia de la investigación (15 de noviembre 2017) dentro de los procesos institucionales de investigación. Proceso que ha permitido ampliar significativamente los relatos de la memoria subyacente en diferentes manifestaciones del patrimonio cultural de las comunidades que habitan estos paisajes.

De este modo, para continuar este proceso de investigación inscrito para la formación de semilleros y como un proceso propiamente dicho, se considera que proyectar escenarios de uso del modelo de visibilización de manifestaciones patrimoniales que

contienen la memoria identitaria de una comunidad es más que necesario para lograr productos que contribuyan al desarrollo adecuado en este contexto glocal.

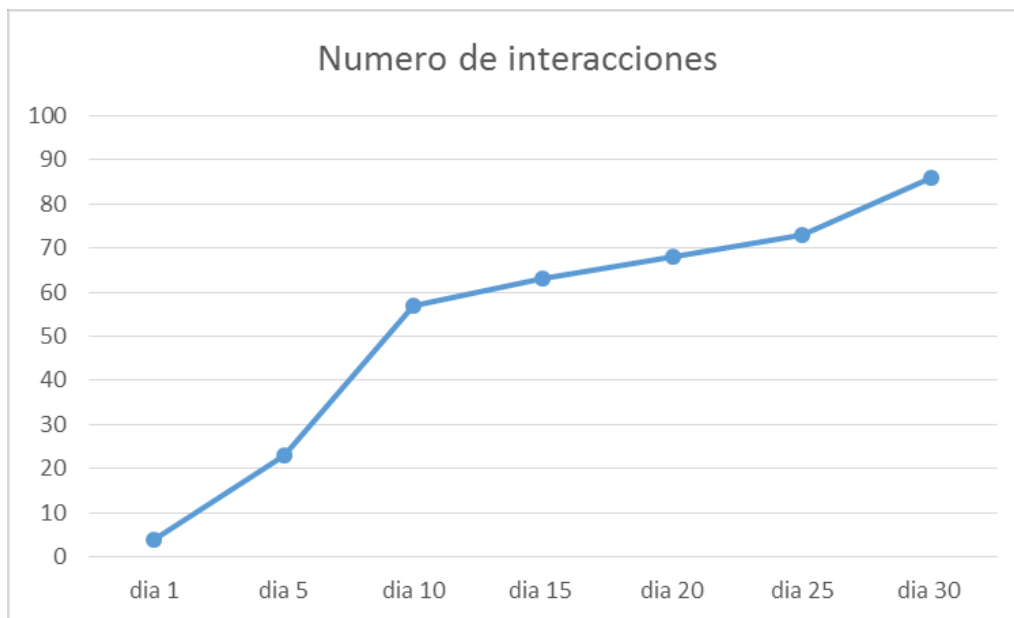


Gráfico 1. Número de interacciones en redes sociales a partir de las fotografías digitalizadas

El gráfico muestra, como desde el día uno al día quinto se lograron más de 20 interacciones (Comentarios y valoración de las fotos colgadas por parte de miembros de la comunidad y externos, todos conectados a los nodos de red establecidos).

Luego un incremento considerable entre el quinto al décimo día, donde se puede inducir una aceptación plena del proyecto por parte de la comunidad y luego un incremento regulado, que permite concluir que es un proceso que requiere de un largo plazo, sobre todo en la formación de prosumidores que vean en su patrimonio cultural y en su identidad, los motores de proyección de diseño de su territorio, su idea de bienestar y su comunidad como núcleo de vida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Brea, J. (2010) *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Editorial Acal.

Buchanan, R. (1985). Declaration by design: Rhetoric, argument, and demonstration in design practice. *Design Issues*, Vol 2, N° 1, pp. 4-22.

Cardona, F. (2015). *Diseño de estrategias para la apropiación social del patrimonio cultural*. Tesis de grado Maestría en Diseño y Creación Interactiva. Con mención meritoria. Universidad de Caldas. Sin publicar

Chiapponi, M. (1998). *Cultura social del producto: nuevas fronteras para el Diseño Industrial*. Buenos Aires: Infinito.

Revista Sapiéntia, UNIAJC. Vol. 10 (20), pág. ___-___, 2018 ISSN: 1909-0811

Escobar, A. (2016). *Diseño Autónomo*. Popayán: Universidad del Cauca.

- Frieri, S. (Comp.) (2014). Manual de herramientas participativas para la identificación, documentación y gestión de la manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial. Convenio patrimonio cultural inmaterial desde la perspectiva local. Bogotá: Ministerio de Cultura & Tropenbos Internacional Colombia.
- Galeano, E. (2012). Estrategias de investigación social cualitativa. Colección Ariadna. Medellín: Editorial La Carreta.
- García C, N. (1999). "Los usos sociales del patrimonio cultural" en Patrimonio etnológico. Nuevas perspectivas de estudio. Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico/Fundación Machado. Granada: Editorial Comares. pp. 16-33.
- Gómez, A. (2010). "El paisaje como patrimonio cultural, ambiental y productivo. Análisis e intervención para su sostenibilidad". En revista KEPES Institucional del programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas. Ene-Dic 2010. Pp. 91-105. Manizales: Universidad de Caldas.
- Londoño, F. (2012). Diseño de navegaciones hipermediales. Curso online en artes mediales. Argentina. Publicado feb-may de 2012. Consultado agosto 2013. Disponible en <http://artesmediales.com.ar>
- Horta, A. (2012). Trazos poéticos del diseño. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Jolier, G. (2012). La cultura del diseño. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Manzini, E. (2015). Cuando todos diseñan. Diseño para la innovación social. Madrid: Editorial Experimenta.
- Unesco (1997). Nuestra Diversidad Creativa, Indicaciones de la Comisión Mundial de Cultura y Desarrollo. México: UNESCO.
- Vélez Salazar, G. M. (2004). La fotografía como herramienta del pensamiento mágico. Tesis Doctoral. Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid. Consultado el 12 de junio de 2017 en <http://biblioteca.ucm.es/tesis/bba/ucm-t27547.pdf>
- Vásquez, Félix (2001). La memoria como acción social. Barcelona: Paidós.

AUTORES

María Camila Álzate Echeverry: estudiante de quinto semestre de Diseño Visual, semillero de investigación LUMEN desde 2017-1. Email: k-mila02@hotmail.com

Christopher Dieter Munz Betancur: estudiante de sexto semestre de Diseño Visual, semillero de investigación LUMEN desde 2016-1. Email: alemano971@gmail.com

Silvia Balanta: estudiante de séptimo semestre de Diseño Visual, semillero de investigación LUMEN desde 2016-2. Email: silviabalanta26@hotmail.com

Félix Cardona Olaya: Diseñador Industrial de la Universidad Nacional de Colombia; Especialista en Ingeniería de la Organización Industrial de la Universidad de Zaragoza, España; Especialista en Pedagogía y Desarrollo Humano de la Universidad Católica Popular del Risaralda, Colombia. Postgrado Online en Artes mediales de la Universidad de Córdoba, Argentina. Magister en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas, Colombia (Tesis Meritoria). Candidato a Doctor en Diseño y Creación. Tutor del semillero de investigación LUMEN - UNIAJC. Investigador activo de los grupos de investigación DICOVI (a) y ANUDAMIENTOS ©. Miembro del comité académico de la revista académica ACTITUD - UNIAJC.