

# MUJER

“Conoce, Inspira, Diseña”

## LA HOGUERA SB

Skateboard femenil en pasto,  
su visibilización y tejido social  
al interior de la disciplina

Pág. 04

# DAYRA BENAVIDES

“La artesanía es la voz de nuestras tradiciones”

## SURCO, VENI TE CUENTO

Productos e Historias basadas en el  
campo nariñense metodología

Pág. 24





“Todo lo que necesitas  
EN UN SOLO LUGAR”

3195999230  
San Juan de Pasto, Nariño  
Cra 21 No.13 - 63 Las Américas (602)7376411  
Calle #13 21-04 B/las Américas, Pasto, Narino 520001

@impronta\_pasto  
Impronta

# Contenidos

## 01

**La Hoguera SB**  
Skateboard femenino en Pasto, su visibilización y tejido social al interior de la disciplina. - Gloribeth Ponce. *Pág 4 a 9*

## 02

**Arpa**  
Arquitectura republicana en San Juan de Pasto-Francisco Luna y Michael Timaná. *Pág 10 a 15*

## 03

**Especismo generativo**  
Relatos Sonoros- Arturo De La Cruz. *Pág 16 a 19*

## 04

**Animaya**  
Transformando el flujo de trabajo en Autodesk Maya- Wilmer Zambrano. *Pág 20 a 23*

## 05

**Surco, vení te cuento**  
Productos e Historias basadas en el campo nariñense - Sara Guerrero, Tatiana López y Juan Camilo Paz. *Pág 24 a 33*

## 06

**Lapiz Cero**  
Andrea Honni. *Pág 34 a 41*

## 07

**Innovación y Sostenibilidad**  
Marcela Natalia Arango Pinzón. *Pág 42 a 49*

## 08

**“La artesanía es la voz de nuestras tradiciones”**  
Dayra Benavides. *Pág 50 a 57*

## 09

**El Enteje, a través del lente**  
Una historia atrapada en el tiempo - Carlos Jiménez Donoso. *Pág 58 a 65*

## 10

**Hablemos de Política sin hablar de Política**  
David Fajardo. *Pág 66 a 68*

**Universidad de Nariño**  
**Facultad de Artes**  
**Departamento de Diseño**

## Dirección

**Director editorial:** Mateo Terán Guerrero, Diseñador Gráfico Magister en comunicación e identidad corporativa (Docente Hora Catedra UDENAR).  
 Tel. 7244309 – 7311449 Extensión 500  
 Dir. Ciudad Universitaria Torobajo,  
 Calle 18 No. 50 – 02 Bloque Facultad de Artes

**Director creativo:** Camilo Andres Portilla, estudiante de Diseño Gráfico UDENAR.

## Comité Editorial

**Revisor y gestión editorial:** Jennyfer Alejandra Castellanos, Diseñadora Gráfica y Multimedial, Magister en diseño para la innovación social (Directora Departamento de Diseño UDENAR).

**Revisor y gestión editorial:** Javier Mauricio Feuillet, Diseñador Industrial. Especialista en docencia universitaria y gerencia en diseño. Magister en diseño para la innovación social (Coordinador Departamento de Diseño UDENAR).

**Coordinador tecnológico y multimedia:** Arturo De La Cruz, Ingeniero de Sistemas de la Universidad de Nariño, Diseñador Gráfico de la Universidad de Nariño, Posgrado en Artes Mediales de la Universidad de Córdoba (Arg) – Universidad de Chile – Universidad de Caldas y Magister en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas. (Docente Hora Catedra UDENAR).

## Equipo Editorial y de producción revista M.U.D. primera edición.

Botina Narváez David Camilo  
 De La Cruz Jaramillo Yineth Alejandra  
 Diaz Morales Harvin Stiven  
 Garces Cuaran Mario Andres  
 Lopez Bernal Christian Danilo  
 Mejía Ramírez Michelle Vanessa  
 Mora López Kevin Mauricio  
 Moran Narvaez Yizeth Katherine  
 Mora Portilla Dayana Sofia  
 Ordoñez Chaves Angie Gabriela  
 Portilla Iguá Camilo Andrés  
 Preciado Renza Eyder Danilo  
 Rodriguez Cadena Diego Alejandro  
 Santacruz Bravo Violeta Katherine

### Primera Edición 2024

Pasto, Nariño, Colombia  
 Junio de 2024

### ¡Hola a todos!

Es un honor para mí, Mateo Terán Guerrero, darles la más cordial bienvenida al primer número de M.U.D. (Magazine Universitario de Diseño). Esta revista no es solo una publicación; es el fruto del esfuerzo, creatividad y dedicación de nuestros talentosos estudiantes de Proyecto de Diseño 6: Gestión Editorial de la Universidad de Nariño.

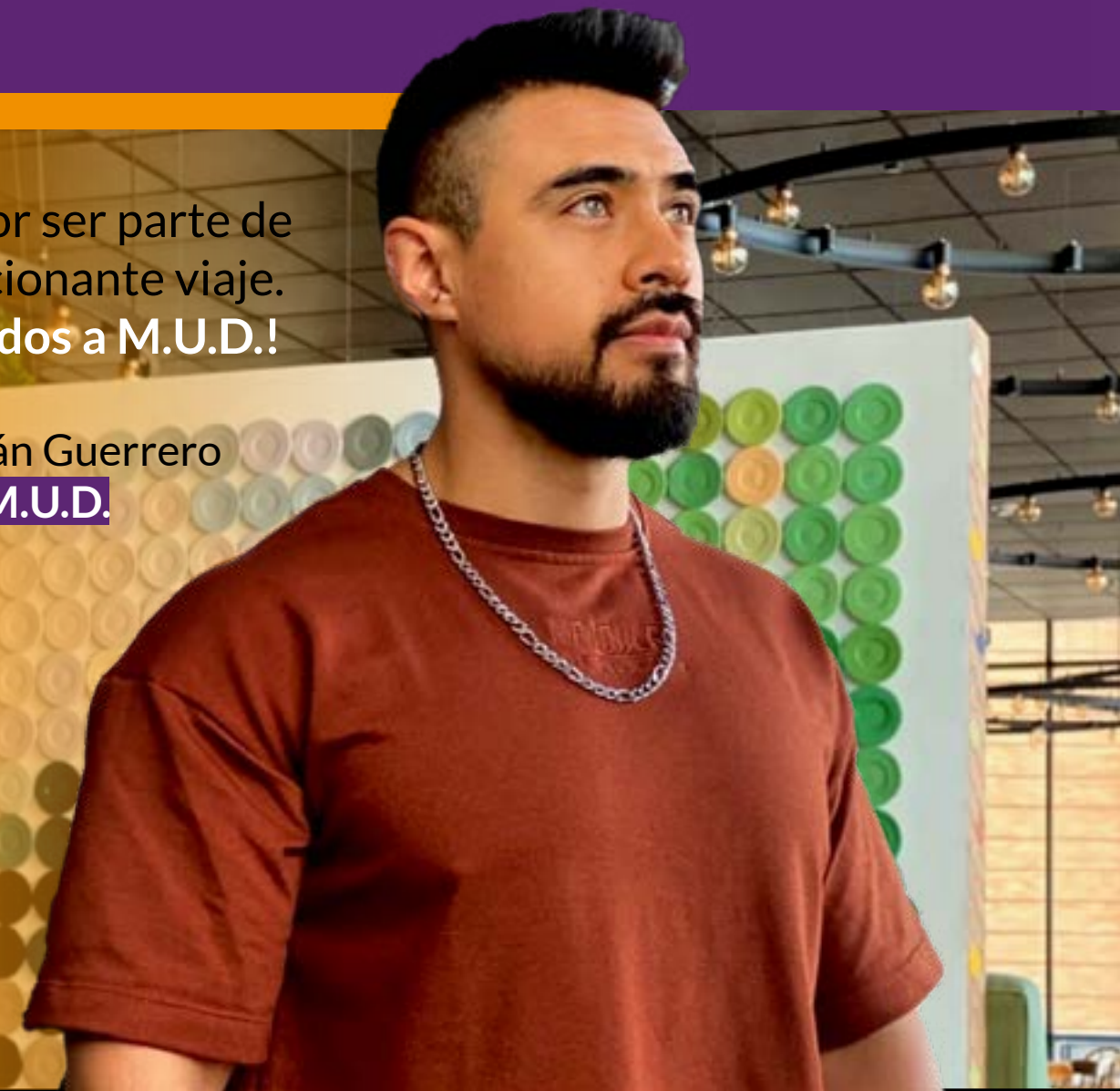
En este emocionante primer número, queremos destacar el increíble trabajo de nuestros estudiantes, quienes han sido los artífices detrás de la identidad visual, creación de marca y las pautas editoriales de M.U.D. Con gran entusiasmo y profesionalismo, convocaron a la comunidad de diseño, arquitectura, música y artes en general, creando una plataforma donde convergen diversas disciplinas y talentos.

La importancia de este proyecto radica en que, por primera vez, los estudiantes de Diseño Editorial de nuestra universidad llevan a cabo un proyecto real al crear una revista académica de diseño. Este logro marca un hito en la historia de nuestra institución, demostrando que nuestros estudiantes están preparados para enfrentar desafíos reales y contribuir significativamente al campo del diseño.

M.U.D., como su eslogan proclama: “conoce, inspira, diseña”, busca ser un espacio donde se dé a conocer el talento local, regional y nacional. En sus páginas encontrarán trabajos de estudiantes, egresados, profesionales y docentes del diseño y áreas afines, todos unidos por una pasión compartida por la creatividad y la innovación. Esperamos que disfruten de esta primera edición y que cada página sea una fuente de inspiración para ustedes.

Gracias por ser parte de este emocionante viaje.  
**¡Bienvenidos a M.U.D.!**

Mateo Terán Guerrero  
**Editor de M.U.D.**





-Gloribeth Ponce-

# LA HOGUERA SB

## Mujeres que Rompen Barreras

Descubre la historia de las mujeres skaters de Pasto, una aventura que ha sembrado semillas de cambio en nuestra sociedad.

Desde la invisibilidad hasta la fortaleza unida, estas mujeres están transformando el mundo del skate y la igualdad de género en nuestra comunidad.



# LA HOGUERA SKATEBOARD

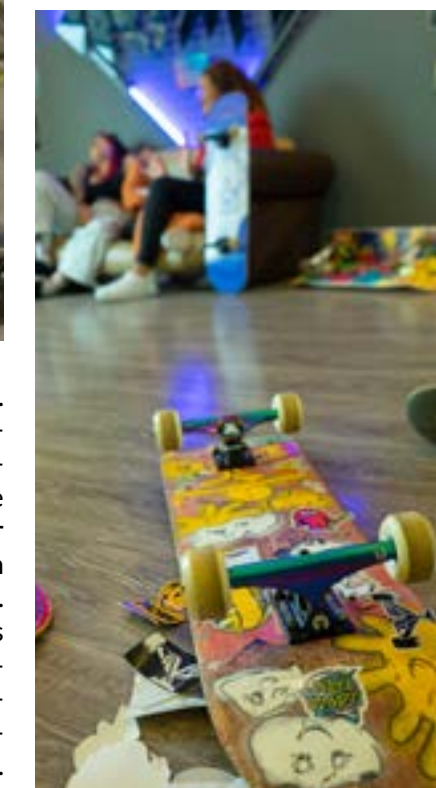
*Skateboard femenino en Pasto, su visibilización y tejido social al interior de la disciplina.*

La HogueraSb comenzó a crearse en el año 2020, naciendo de la pasión y las sensaciones de libertad y paz que transmite patinar. Con el tiempo, se identificaron problemáticas sociales en torno a la práctica del skate, como la infraestructura, la comunicación y la equidad de género. Uno de los principales problemas que aqueja y aún afecta a la comunidad de skaters en Pasto es la

falta de espacios dignos para que los jóvenes puedan practicar su deporte de forma segura. Este ha sido uno de los mayores retos de esta comunidad durante más de 18 años, ya que las entidades gubernamentales y deportivas han priorizado deportes convencionales como el fútbol, el baloncesto, y el voleibol, entre muchos otros, dejando de lado una disciplina que, según investigaciones y trabajo de campo, hoy en día cuenta con más de 300 practicantes en la ciudad.



Fotos: Cortesía de Gloribeth Ponce



Debido a esto, la comunidad de skaters se ha visto obligada a invadir espacios y construir sus propias rampas, todo esto gracias a la autogestión de los mismos practicantes. Hoy en día, existen diversos colectivos dentro de la escena skater que buscan la construcción de espacios dignos para los deportistas, participando en convocatorias, postulando proyectos y siendo parte de la mesa de juventud y deportes

extremos de la ciudad de Pasto. Durante el proceso de investigación, se identificó la falta de un sistema de comunicación asertivo que permitiera exaltar esta labor y dar a conocer a la comunidad skater sin estereotipos ni prejuicios sociales. Sin embargo, uno de los factores más destacados fue la desarticulación y falta de un plan comunicacional que permitiera a las mujeres visibilizarse en este deporte.



En ese momento, las chicas no lograban consolidar una comunidad ni explorar esta disciplina de forma cómoda y libre, ya que históricamente ha sido dominada por hombres. Esto hacía pensar que en la ciudad había escasamente cinco mujeres skaters. Es en ese momento cuando el proyecto comienza, creando el primer evento de skate femenino en Pasto con el fin de reunir a todas las niñas y mujeres skaters de la ciudad. Asistieron más de 50 chicas de todas las edades, lo que permitió concluir que sí existía una comunidad de mujeres interesadas en este deporte. También

dejó claro que era necesario crear un ecosistema que reuniera diversas plataformas para satisfacer las necesidades de desarrollo de las mujeres skaters en Pasto.

**Desde la academia, se lograron diferentes resultados gráficos que podían ser una solución, pero no cubrían todas las necesidades de las mujeres skaters.**

Por ello, era necesario idear un plan comunicativo que aprovechara todas las herramientas del diseño gráfico, como una revista de

skate femenino, redes sociales, ilustración, entre otros. Después de un largo proceso investigativo y creativo, se desarrollaron los ecosistemas de comunicación creativos y culturales creados por Conexiones Creativas, una plataforma líder en América y Europa que diseña y ejecuta proyectos fortaleciendo la comunicación mediante diversas estrategias de marketing. Para fortalecer aún más esta iniciativa, se establecieron talleres y clínicas de skate exclusivos para mujeres, facilitados por entrenadoras y mentoras con experiencia en el deporte.



Estos espacios no solo proporcionaban entrenamiento técnico, sino también un ambiente de apoyo donde las participantes podían compartir sus experiencias y desafíos. Además, se organizaron encuentros periódicos y competencias para mantener viva la motivación y la cohesión del grupo. El impacto de estas acciones se reflejó en un aumento significativo de la visibilidad y la participación de mujeres en la escena del skate local. La revista de skate femenino y las plataformas en redes sociales se convirtieron en espacios clave para la difusión de histo-

rias inspiradoras, consejos técnicos y eventos comunitarios, creando una red de apoyo y promoción constante. A largo plazo, el objetivo es establecer un programa integral que incluya becas y patrocinio para las jóvenes skaters talentosas, asegurando así que puedan continuar desarrollándose en el deporte sin barreras económicas. Este enfoque holístico busca no solo fomentar la práctica del skate entre las mujeres, sino también empoderarlas a través del deporte, creando un legado

duradero en la comunidad de Pasto y más allá. La comunidad de mujeres skaters en Pasto ahora cuenta con un sólido apoyo y visibilidad, lo que les permite crecer y prosperar en un entorno que antes les era inaccesible.

BY: FRANCISCO LUNA Y MICHAEL TIMANÁ

# ORNAMENTACIÓN REPUBLICANA

## Un viaje visual por las fachadas de Pasto

Tras la independencia, Colombia vivió una serie de transformaciones políticas, económicas, sociales y culturales, orientadas a superar la época de dominación colonial y su eurocentrismo. Sin embargo, ciertas regiones, incluida la zona patiana-pastusa, se convirtieron en bastiones de resistencia realista, lo que se refleja en la preservación de la estética colonial combinada con estilos adoptados en el país. En San Juan de Pasto, se observa una marcada influencia de la escuela quiteña, particularmente en los balcones de madera tallados a mano, que destacan por su unicidad y valor cultural.

Lamentablemente, la falta de conocimiento sobre este patrimonio ha llevado a subestimar su riqueza cultural y el potencial narrativo de estos elementos ornamentales. Estos balcones no solo ofrecen una narrativa histórica, sino que también son valiosos componentes visuales y semióticos que pueden enriquecer diversas ramas del diseño.

Ante esto, surge una pregunta clave en un contexto multicultural: Para abordar esta cuestión, se propone la creación de un repertorio visual gráfico que incluya contenido narrativo histórico y gráfico, siguiendo el método desarrollado por Bruce Archer y adaptado por el sistema de investigación de la Universidad de Nariño. Este repertorio tiene el potencial de ser reutilizado en distintos sectores, estimulando la imaginación para nuevos productos y servicios, como el turismo y la cultura.

“ La belleza perece en la vida,  
pero es inmortal en el arte

Leonardo Da vinci



Francisco Luna  
Michael Timaná



El proyecto se centra en contribuir al conocimiento, valoración y difusión de la arquitectura republicana mediante la creación de un repertorio visual de la ornamentación en las fachadas de Pasto. Este esfuerzo se enmarca en la investigación-creación "I+C", que integra conocimiento, experiencia, intuición, creatividad e innovación para generar y divulgar nuevo conocimiento en el campo del diseño.

La ornamentación en fachadas se considera una narrativa histórico-gráfica con un lenguaje visual cuyas variables pueden ser analizadas y catalogadas según sus componentes conceptuales, visuales y armónicos. Este análisis puede servir de base para diseñar nuevos iconofactos o artefactos comunicacionales. La metodología I+C aplicada en este proyecto recopila las características ornamentales de las fachadas republicanas de Pasto, derivando en múltiples usos pedagógicos, informativos, metodológicos y de diseño.

Junio, 2024



La metodología se basa en el método de Bruce Archer, que incluye etapas analíticas, creativa y de ejecución, y en la modalidad de I+C adoptada por la Universidad de Nariño. Además, se plantea la participación ciudadana a través de herramientas análogas y digitales para fomentar la ideación colectiva del estudio gráfico.

## Etapa Analítica

- Recopilación y análisis de fuentes documentales sobre la arquitectura republicana de Pasto.
- Recolección documental y fotográfica de datos ornamentales.
- Entrevistas a expertos en el tema.
- Análisis y clasificación del lenguaje visual de las fachadas.
- Elección de categorías ornamentales y estructuración de contenidos para



## Etapa Creativa

- Brainstorming y bocetado.
- Construcción de categorías emergentes.
- Determinación del canon de representaciones y síntesis visuales.
- Categorización del estudio gráfico y de los artefactos para la etapa de ejecución.

## Etapa de ejecución

- Prototipado y testeo con usuarios. Testeo con propietarios y residentes de inmuebles republicanos.
- Presentación de resultados de la I+C.





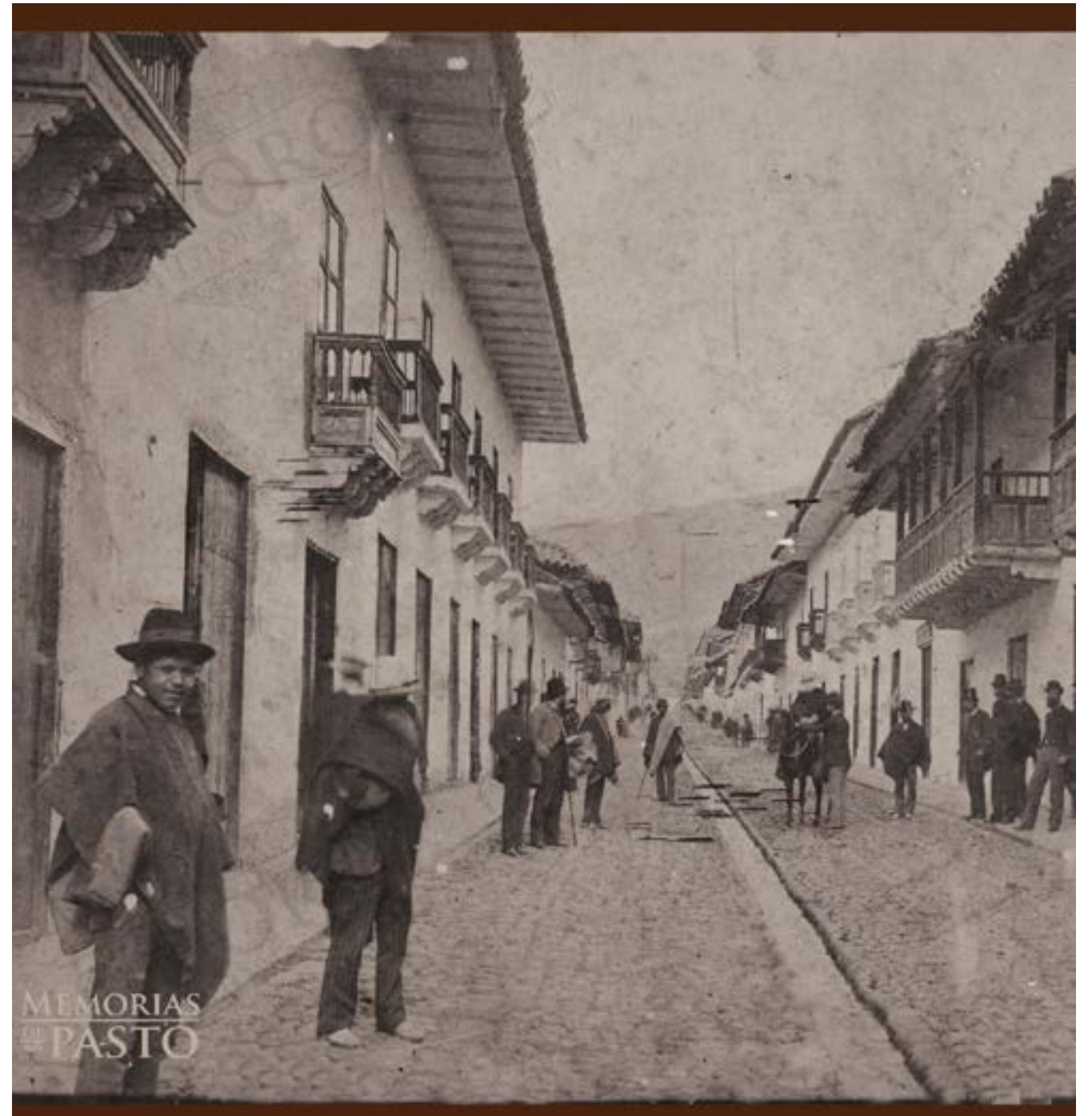


El objetivo general es diseñar un repertorio visual de las fachadas de arquitectura republicana en Pasto, derivando en artefactos con fines informativos, pedagógicos, lúdicos y metodológicos, promoviendo el reconocimiento de la riqueza arquitectónica y patrimonial.

Este trabajo ha generado una infografía que contextualiza los balcones republicanos de Pasto. El proceso I+C ha enriquecido el conocimiento y generado ideaciones de artefactos culturales. Además, ha permitido una perspectiva metodológica que trasciende las investigaciones tradicionales, revelando una dinámica más rizomática.

Se diseñó una ruta de realidad aumentada para informar sobre la arquitectura republicana, utilizando una aplicación con interfaz gráfica para facilitar el conocimiento. La app incluye planos técnicos y segmentación de las fachadas, con un diseño moderno y accesible.

El proyecto ha abordado la creación de una estructura análoga y digital para categorizar y especificar los segmentos de las fachadas, usando plataformas como Mobirise para publicar y terminar realizando una página web que contiene todos los resultados e información.



**San Juan de Pasto, fundada en 1537, es una ciudad de notable patrimonio cultural, reconocida por la UNESCO por su artesanía y arte popular.**

La importancia y diversidad patrimonial de Pasto es innegable, destacándose en ámbitos religiosos, populares y arquitectónicos. Sin embargo, esta riqueza está amenazada por la globalización y las políticas socio-económicas, subrayando la necesidad de estudios interdisciplinarios para su recuperación y salvaguardia.

El análisis de la gramática visual de la arquitectura republicana no solo desentraña aspectos histórico-culturales, sino que también potencia su valor patrimonial mediante propuestas de diseño apoyadas en nuevas tecnologías. Estas propuestas buscan impactar a un amplio público y promover la interacción en beneficio del conocimiento de este legado.



ARTURO DE LA CRUZ

# ESPECISMO GENERATIVO RELATOS INTERACTIVOS:

## Una Reflexión Crítica a Través de la visualización de datos

Especismo Generativo Relatos Interactivos es una serie de seis proyecciones interactivas que critican el especismo, una forma de discriminación que prioriza a ciertas especies sobre otras, generalmente favoreciendo a animales de compañía como perros y gatos mientras se ignora el sufrimiento de animales de consumo. Contrastando datos del DANE sobre el sacrificio de animales en Colombia

en 2023, el proyecto visualiza el sacrificio de millones de animales cuyo sufrimiento es invisibilizado. Mediante tecnologías interactivas y una aproximación al arte emergente, el proyecto busca sensibilizar al público sobre la necesidad de abolir el maltrato animal en todas sus formas, desafiando las estructuras de poder y prácticas culturales que perpetúan esta explotación.

El especismo es una forma de discriminación que prioriza el bienestar de unas especies sobre otras, comúnmente manifestada en la preferencia y protección de animales de compañía como perros y gatos, mientras que se ignora el sufrimiento de animales etiquetados como de consumo. Este fenómeno ha sido el eje central de Especismo Generativo Relatos En Colombia, según la Encuesta de Sacrificio de Ganado (ESAG) del DANE en 2023, se sacrificaron 8.987.462 animales entre los que se encuentran vacunos, bufalinos, caprinos, ovinos y porcinos, siendo estos últimos los de mayor sacrificio con un equivalente porcentual del 64.5% de muertes, un promedio de 11,03 cerdos sacrificados por minuto en el país.

En Colombia, según la Encuesta de Sacrificio de Ganado (ESAG) del DANE en 2023, se sacrificaron 8.987.462 animales.

Estas cifras alarmantes contrastan con la notable atención y protección brindada a los animales de compañía. Al revisar los datos del Censo de Caninos y Felinos del municipio de Pasto realizado el 2023, se tiene un total de 46.051 animales, 32.764 caninos y 13.287 felinos, por los cuales la movida animalista hace diversas acciones, pero no existe un trabajo de activismo ni sensibilidad por los 49.246 animales asesinados en 2 días, 1.025 por hora y 17,1 por minuto, según los datos del el DANE - ESAG 2023, cifras de los etiquetados como animales de consumo, seres cuyas muertes son invisibles y en algunos casos son cuantificadas de manera numérica, muertes que si se trataran de animales de compañía como perros o gatos, serían escandalosas y generarían un debate público.

“ seres cuyas muertes son invisibles y en algunos casos son cuantificadas de manera numérica ”

El **especismo** Generativo Relatos Interactivos, se concibe como una crítica a esta selectividad en la sensibilidad hacia el sufrimiento animal, para Rolnik, Suely (2019) en esferas de la insurrección, apuntes para descolonizar el inconsciente, estructura el concepto del inconsciente colonial-capitalista, que se refiere a la internalización de las dinámicas de poder colonialistas y capitalistas en la mente y el comportamiento de las personas, aproximando esta definición en temas animalistas, se logra interpretar que la lucha por los animales se ve limitada y sesgada por la influencia de las estructuras de poder y dominación arraigadas en nuestra forma de pensar y actuar.

**El inconsciente colonial-capitalista se refiere a la internalización de las dinámicas de poder**

El hecho de que existen unas economías sólidas en torno a las denominadas mascotas: perros y gatos, accesorios, juguetes, medicamentos, vacunas, guarderías, y acciones como: legislación en políticas públicas, planes de desarrollo municipal, plantones, marchas, jornadas de desparasitación, adopciones, entre otros, mientras que otros animales son ignorados, reflejando la manera en que nuestra sensibilidad está condicionada por los valores económicos.

“*Existen economías sólidas en torno a las 'mascotas' como perros y gatos, mientras otros animales son ignorados, reflejando cómo nuestra sensibilidad está condicionada por valores económicos.*”

Desde este enfoque selectivo de ayuda por los animales revela una falta de descolonización del inconsciente, se lucha por los que facturan estando vivos, y se hace invisibiliza a otras formas de vida, que facturan con su muerte (o con su tortura, que se disfraza como tradición y cultura, pero esto es tema para otro proyecto), esto implica desafiar las estructuras de poder que perpetúan la explotación animal y nos invita a cuestionar las prácticas culturales que justifican su tratamiento como meros recursos, para el consumo y el entretenimiento humano.

# COMPONENTES

El proyecto integra diversos sistemas de signos y tecnologías para crear una experiencia interactiva y visualmente coherente:

**ESPECISMO I:** Una mancha de muerte en movimiento que representa los animales asesinados en un día, dicha textura de muerte ante la presencia de un interactor permite leer dos tipos de animales, perro y gato, animales por los que se lucha.

**ESPECISMO II:** Una nevera que revela cifras de asesinatos de animales por día.

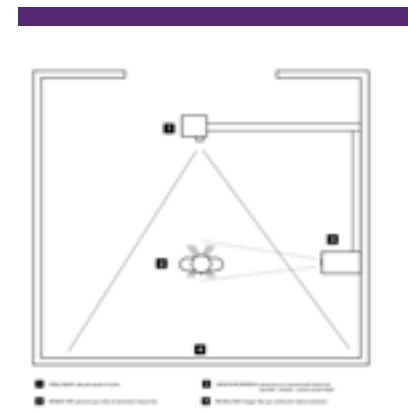
**ESPECISMO III:** Elipses rojas que representan el número de animales asesinados por minuto, dicha información visual se genera mediante un temporizador que acelera la visualización aleatoria de animales sacrificados.

**ESPECISMO IV:** Un juego runner donde un cerdito debe saltar sobre tenedores y cuchillos, ilustrando su inevitable muerte en menos de un minuto.

**ESPECISMO V:** Visualización de elipses que representan animales asesinados, catalogados en porcinos y ovinos.

**ESPECISMO VI:** Un plato de comida que muestra cifras de sacrificio, develando el componente de crueldad a nuestra manera de alimentarnos.

Especismo Generativo Relatos Interactivos, es un proyecto que desafía la percepción selectiva del maltrato animal, usando el arte emergente para visibilizar el sufrimiento de los animales utilizados como alimento. Al contrastar la protección brindada a los animales de compañía con la indiferencia hacia aquellos explotados para consumo, el proyecto invita a una reflexión crítica sobre nuestras prácticas culturales y económicas, fomentando una mayor sensibilidad y acción hacia la abolición del maltrato animal en todas sus formas.



# ANIMAYA

## Transformando el flujo de trabajo en Autodesk Maya

Autodesk Maya es una piedra angular en los campos de la animación 3D y el desarrollo de videojuegos, reconocido por su robusto conjunto de características que incluyen herramientas avanzadas para modelado, rigging y animación convirtiéndose en un estándar siendo el software número uno en la industria del 3D y videojuegos. Sin embargo, a pesar de su extensa funcionalidad.

Maya presenta una carencia significativa: la ausencia de un reproductor de video nativo además de su práctica forma de trabajo impidiendo un desarrollo óptimo del área de animación 3D.

Esta limitación impone a los animadores la tarea tediosa de utilizar secuencias de imágenes, lo que interrumpe la fluidez del flujo de trabajo y restringe la creatividad. Animaya, está diseñado para abordar esta deficiencia crítica. Este plugin proporciona una solución integral para la visualización e integración de videos directamente dentro de Maya, permitiendo a los usuarios cargar y reproducir videos de manera eficiente. Al integrar funcionalidades avanzadas como la sincronización con la línea de tiempo de Maya, el uso de múltiples referencias de video y la inclusión de marcadores precisos, Animaya mejora significativamente la eficiencia del flujo de trabajo y enriquece el proceso creativo de los animadores y artistas 3D.



Wilmer Zambrano Guerrero

Hola, soy Wilmer Zambrano Guerrero, Diseñador Gráfico y Desarrollador certificado por Adobe, Autodesk Maya y Meta, entre otras. El día de hoy me gustaría hablar de un desarrollo de un proyecto llamado Animaya, un plugin interno diseñado para abordar una brecha crítica en las capacidades de Autodesk Maya. Aunque Maya es una herramienta estándar y de gran prestigio en la industria de la animación y el modelado 3D, presenta una limitación significativa: la falta de un reproductor de video nativo. Esta carencia obliga a los usuarios a depender de secuencias de imágenes, un método tedioso y poco eficiente que interrumpe el flujo de trabajo y afecta negativamente la productividad.

## Contexto Histórico

La evolución del software de animación 3D ha estado marcada por avances continuos en capacidades técnicas y experiencia de usuario, con Autodesk Maya liderando esta transformación desde su lanzamiento a finales de los años 90. Maya ha establecido un estándar en la industria, ofreciendo herramientas incomparables para el modelado, rigging y animación, y manteniendo su relevancia a través de actualizaciones y mejoras continuas. Sin embargo, un área en la que Maya ha quedado rezagado es en la integración de videos.

Históricamente, los animadores han dependido de soluciones externas para manejar la visualización de videos, una tarea esencial para procesos como la rotoscopia, la visualización de referencias y la sincronización de animaciones con metraje en vivo. La falta de un reproductor de video nativo en Maya ha obligado a los usuarios a recurrir a métodos engorrosos, como la utilización de secuencias de imágenes, que fragmentan el flujo de trabajo y reducen la eficiencia. Esta limitación no solo afecta la productividad, sino que también impide una experiencia de animación más integrada y coherente.

Animaya surge como una respuesta a esta necesidad histórica, ofreciendo una solución que no solo suple esta carencia, sino que también eleva el estándar de lo que es posible dentro del entorno de Maya. Al proporcionar herramientas de video avanzadas directamente en Maya, Animaya permite una mayor precisión y eficiencia en la animación, apoyando a los artistas en la realización de proyectos más complejos y creativos.

# LA NECESIDAD DE ANIMAYA

## Eficiencia del Flujo de Trabajo

El método tradicional de cargar secuencias de imágenes en Maya no solo consume tiempo, sino que también es ineficiente. Cada fotograma debe ser gestionado individualmente, lo que lleva a posibles errores y a un flujo de trabajo fragmentado. Animaya aborda esto al permitir a los artistas cargar archivos de video completos, agilizando el proceso y reduciendo el riesgo de errores.

## Mejora del Proceso Creativo

Al integrar un reproductor de video dentro de Maya, Animaya mejora el proceso creativo. Los artistas ahora pueden ver videos de referencia, verificar animaciones con metraje en vivo y usar marcadores de video y líneas de tiempo sincronizadas para mejorar su trabajo. Esta integración apoya un entorno creativo más fluido y dinámico.

## Estandarización en la Industria

Las industrias de la animación y los videojuegos se están moviendo hacia herramientas más integradas y versátiles. Animaya se posiciona como un componente crítico en este cambio, asegurando que Maya siga siendo competitivo y esté completamente equipado para manejar las demandas modernas de animación.

# CARACTERÍSTICAS DE ANIMAYA

## Integración del Reproductor de Video

La característica principal de Animaya es su reproductor de video, que soporta varios formatos de video y proporciona controles de reproducción directamente dentro de Maya. Esto permite a los animadores cargar, reproducir y navegar por videos sin salir del software.

## Sincronización con la Línea de Tiempo

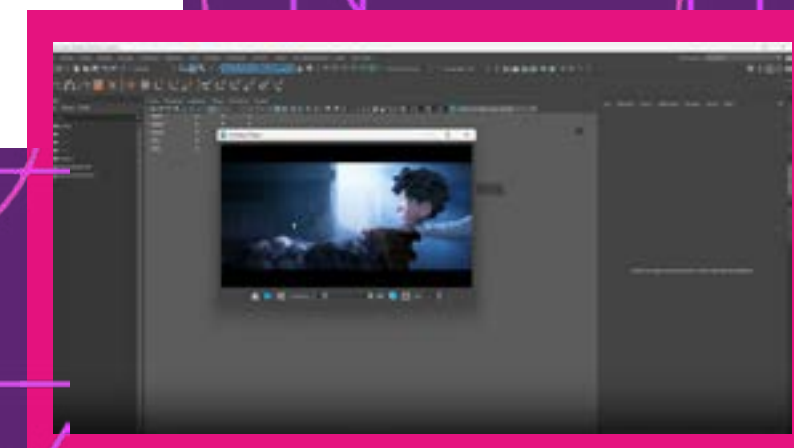
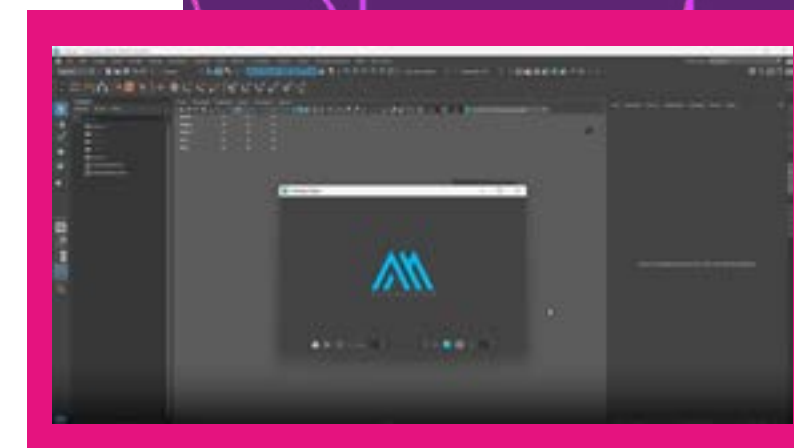
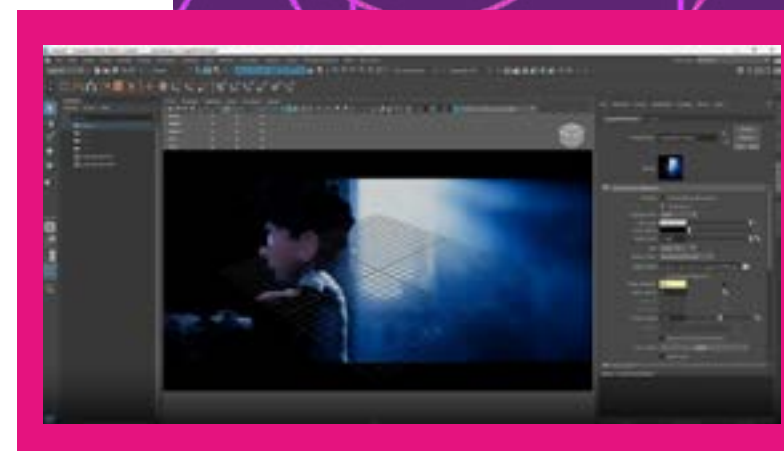
Una de las características destacadas de Animaya es su capacidad para sincronizar la reproducción de video con la línea de tiempo de Maya. Esta sincronización es crucial para tareas como sincronización labial, temporización de animaciones con música y otras tareas de animación dependientes del tiempo.

## Múltiples Referencias y Marcadores

Animaya permite el uso de múltiples referencias de video simultáneamente. Los animadores pueden alternar entre diferentes videos de referencia y usar marcadores para resaltar fotogramas o secciones clave dentro del video, proporcionando un flujo de trabajo más organizado y eficiente.

## Desarrollo Continuo

Animaya está actualmente en versión beta de desarrollo, con mejoras continuas en proceso. Las futuras actualizaciones tienen como objetivo introducir características más avanzadas, como herramientas de edición de video, integración con otros plugins de Maya y mejora del rendimiento.



# SURCO

Veni te cuento

INTEGRANTES DEL EQUIPO SURCO  
SARA GUERRERO ORDÓÑEZ  
TATIANA LÓPEZ NARVÁEZ  
JUAN CAMILO PAZ GUACAN

El diseño es un recurso narrativo, una herramienta creativa para contar una historia en lenguajes universales. Habíamos encontrado una gran historia repartida por diversos territorios rurales del departamento de Nariño, y esta se albergaba en los sabores tradicionales que son un factor emocionalmente indispensable para las comunidades y hacen parte del desarrollo cultural social. Este proyecto se convirtió en un ejercicio de reconocimiento donde lo más significativo fue el proceso brindado por un diseño social completo y nos llevó a generar una experiencia multisensorial que llevaría los sabores, paisajes, sonidos y relatos a los sentidos de usuarios en el casco urbano de la ciudad de Pasto.



## Diseño que cuenta: Emociones y sabores de Nariño



Nariño es una tierra altamente sostenible y de acuerdo a la temporada, puede producir en sus cosechas los sabores más dulces, amargos, ácidos, coloridos y diversos. Estos productos viajan de los campos a las ciudades y se convierten en fichas de un ciclo del cual depende la economía regional y nacional. Sin embargo, no es difícil adivinar que como diseñadores nuestro punto de interés no es primordialmente el económico, para nosotros era indispensable entender a quienes dedicaban su vida a cosechar pues se trata de una labor heredada que al igual que todos los saberes del campo funciona de manera circular y a favor de la comunidad; ahí estaban las raíces de nuestra historia por contar.

Tras el nacimiento de esta idea el proyecto pasó por distintas etapas que le permitieron recontextualizarse y adaptarse a diversos escenarios donde entendimos que, para resolver un solo tema con diseño social, es necesario toparse con muchos otros y entender cada uno de ellos a pesar de no ser el principal foco comunicacional o la cara más visible del proyecto.



En un principio trabajamos recolectando anécdotas de personas que trabajan la tierra con el propósito de diseñar una caja que contenga un amasijo gourmet inspirado en un producto agrícola nariñense y que este, viniera acompañado de un pequeño libro de historieta donde esté plasmada la anécdota del campesino. Gracias a varios ejercicios de diseño encontramos el pretexto para explorar la idea de todas las maneras posibles generando modelos, prototipos y descubriendo diversas posibilidades con el proyecto al que llamamos SURCO, una contracción de Sur y Colombia que a su vez generaba una alusión a los rastros que una cosecha deja en la tierra.



“ A pesar de la exploración, el producto del amasijo acompañado con su historieta se había convertido en nuestra zona de confort pues creíamos tenerlo completamente resuelto. ”



Hasta que finalmente llegó el momento en el que decidimos transformar la propuesta en el proyecto de grado para optar al título de diseñadores y de ser así el proyecto estaba destinado a ser mucho más grande de lo que habíamos trabajado hasta el momento.



El diseño metodológico es el alma de este proyecto y decidimos que, al tener un enfoque social, condensara métodos de recolección de información de la metodología para el diseño de servicios propuesta por la escuela de diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

**Estos métodos permiten vincular las necesidades y expectativas del usuario final con la propuesta de valor que incluye las relaciones humanas, sociales y culturales del proyecto.**

La búsqueda era conocer el estado actual del proyecto para diseñar una experiencia que abraza los valores de marca, las necesidades y expectativas del usuario final considerando que debería ser capaz de evolucionar ante los constantes cambios del contexto social, cultural y económico de la región.



Iniciamos con el SER donde gracias al reconocimiento del recorrido que hasta ese entonces había tenido SURCO podríamos identificar lo que hasta el momento teníamos, lo que nos faltaba y lo que debía mejorar. En esta fase la creación no debía enfocarse en colores, formas o texturas, pues por el momento era indispensable diseñar una forma de empatizar y conectar con la comunidad a trabajar.

Quisimos que el territorio protagonista fuese un lugar a muchas horas de distancia de Pasto y distinto a lo que habíamos conocido hasta el momento y tras una investigación sobre distintas zonas rurales del departamento, nuestro territorio escogido era una vereda de tierras volcánicas donde no solo se atestigua el nacimiento de flores, frutos y vegetación, sino también de tradiciones y recetas. Llenos de nervios y expectativas nos emprendimos camino a La Cruz donde nos esperaba la vereda más alejada del municipio, Las Ánimas, que está

ubicada dentro del corregimiento de Escandoy donde gracias a una alianza con CHAKASA, un espacio cultural rural de la vereda, tuvimos la oportunidad de contextualizarnos sobre ciertas características importantes de la comunidad que serían indispensables al momento de planear metodológicamente el encuentro. Así mismo, los integrantes de la CHAKASA se convirtieron en nuestros mediadores para identificar a quienes participarían de nuestro taller y hacerles llegar una invitación a este.







“ Nuestra investigación se había visto enfocada hacia el diseño emocional, pero no solamente es algo que se aplicaría en el resultado final, sino que lograría ser emocional solo si todo el proceso se crea bajo esa consigna pues, necesitas sentir para entender y entender para contar. ”

Fraccionamos el proceso en tres objetivos indispensables, el primero consistía en explorar el territorio para identificar colores, patrones y formas albergados en detalles como la vegetación, elementos de las viviendas, personas y oficios. Al llegar a la vereda nos embarcamos en un recorrido por varias casas en distintos sectores donde puerta a puerta conocimos a la comunidad y estuvimos frente a frente con la manera de habitar el territorio; gracias a esto, descubrimos que habíamos llegado a un territorio donde el trabajo de la mujer brindaba el principal sustento económico en cada hogar a la par de encargarse de las labores de cuidado. Además, al ser ellas quienes portan el conocimiento de las recetas tradicionales en el territorio y las heredan a sus sucesoras, teníamos frente a nosotros una tierra donde la mujer cultiva, cosecha, cocina y cuida convirtiéndose en la figura a la que SURCO quería dar reconocimiento.



Los días sábados la comunidad de la vereda se reunía en casa de doña Luzmila quien junto a su familia tiene el oficio de vender empanadas y mazamorra una vez por semana; era un espacio donde los animeños se encontraban para discutir diversos temas del territorio. Era una gran oportunidad para nosotros pues, aprovecharíamos ese encuentro para realizar la primera fase del taller. A pesar de que ya habíamos informado sobre nuestra presencia, no sabíamos que estos planes se cruzarían con la llegada del arzobispo a la vereda y mientras esperábamos pacientemente en la casa de doña Luzmila, el resto de la comunidad estaba dando la bienvenida y recibiendo la bendición del visitante.

Las cosas no siempre funcionan de la manera esperada y claramente fue desalentador que nadie llegara al encuentro, no obstante, en el camino nos dimos cuenta de que esa situación sería significativa para los resultados del proyecto pues este espacio nos regaló una de las historias que hizo parte de la colección de SURCO. Doña Luzmila llevaba 20 años preparando empanadas junto a las mujeres de su núcleo familiar con un proceso que va desde la siembra del maíz hasta su tostión, secado y cocción para convertirse en añejo.



Al siguiente día llegó la segunda fase del encuentro y a pesar de que temíamos correr con la misma suerte del día anterior y que nadie asistiera, nuestras invitadas comenzaron a acercarse puntualmente y a llenarse de la buena energía que se había formado con la ambientación musical de los integrantes de la CHAKASA.

Abrimos el encuentro con una dinámica de presentación donde cada persona contaba lo que para ellos significa Las Ánimas, sorpresivamente de aquí saldría otro relato bastante importante para contar. Esta red de ideas fue la precuela que abriría las puertas a un espacio en el que cada participante tendría en sus manos un producto agrícola y una receta tradicional. Nos embarcamos en una exploración gastronómica con la comunidad animeña dentro de la cual tuvimos la fortuna de aprender sobre las preparaciones de amasijos, deconstruir recetas y fusionar sabores que encontrábamos en diversos productos agrícolas. Finalmente, cada participante le dedicó esa nueva creación a la persona que le haya enseñado la receta original o dado el caso, alguien a quien enseñar.



Volvimos a Pasto y comenzó el reto de diseño, la metodología proyectual había dejado de verse tan académica y ahora sentíamos la necesidad de hacer más que solo el producto.

Para Sim D'Hertefelt, arquitecto de medios interactivos ubicado en Bélgica, la Experiencia del usuario no se limita a la relación de uso del producto, sino que además añade la dimensión del placer y diversión durante su uso.

Es esto precisamente lo que nos propusimos al dar prioridad a la interacción del público con la experiencia, generar una memoria colectiva que quedará guardada en los sentidos de quienes asisten. La mejor forma de entender algo es a través de las sensaciones primarias y dimos respuesta a ello creando un menú de 5 tiempos donde las transformaciones gastronómicas inspiradas en amasijos tradicionales del territorio, serían el pretexto perfecto para crear un escenario multisensorial completo. Se propone un escenario con audiovisuales de texturas, un paisaje sonoro que no solamente evoca la atmósfera de la vereda sino también guía las distintas fases de la experiencia que llevarían hasta un punto de encuentro que hace homenaje al punto de reunión familiar dentro de Las Ánimas, la hornilla de las cocinas en las casas campesinas.



SURCO toma un rumbo comunitario y brinda un conjunto de artefactos que siembran una semilla de curiosidad en los usuarios y por supuesto, reconocen a la vereda Las Ánimas a través de la voz de las mujeres campesinas que sostienen al territorio.



“Música Ilustrada”

# LÁPIZ CERO

## Iniciando el viaje.

Por **Andrea Honni**

Un espacio en donde conviven diferentes formas de creatividad.

“Atención: Esta frecuencia ha sido tomada por gente a la que le gustan las caricaturas, los videojuegos, los concursos y además defienden que la vagancia es salud.

Ya sea que compartas o no estos gustos o ideas, te invitamos a pensar el mundo desde las artes gráficas. Lápiz Cero, un espacio en donde conviven diferentes formas de creatividad, por Reactor 105.7.”

Así comenzó la primera transmisión radiofónica de Lápiz Cero, un sábado 15 de abril del año 2023 en la Ciudad de México. Al principio del programa pudimos escuchar una cápsula escrita por Román Barco e interpretada por Berenice Rodríguez en donde nos acercaron a la gráfica de la banda musical Gorillaz y su historia.

Después de la cápsula informativa, en cabina se encontraban Román Barco y Livo Malo entrevistando al que sería el primer invitado del programa: Eskalera, monero, profesor y artista gráfico (@es.ka.le.ra).

Así comenzaría una nueva etapa para la radio pública mexicana en donde la cabina se llena de gráfica, color y muchas risas que nos acompañan hasta el día de hoy.



Parte del equipo presentando a la rapera mexicana Ximbo en el primer aniversario.



El equipo de Lápiz Cero en cabina.

## Creación

Lápiz Cero surge de la necesidad de tener un espacio único en el cual se pueda mezclar la música con la gráfica además de temas de la cultura pop y geek.

Román Barco que desde hace algunos años trabaja como productor en el Instituto Mexicano de la Radio (IMER), presentó la idea del programa junto con un programa piloto a la gerencia de Reactor 105, estación del instituto.

La originalidad de la propuesta y el entusiasmo del equipo concedió casi de inmediato la petición, iniciando así a transmitirse en abril del 2023 en un formato grabado para las mañanas sabatinas.

Para el segundo programa se suma Felipe Castillo quien se encargaría de escribir las siguientes capsulas del inicio del programa, además Román Barco produciría algunos collages sonoros para el inicio.

El programa causó furor a las pocas transmisiones y rápidamente Lápiz Cero fue invitado a otros programas de la estación, teniendo sus primeras incursiones en vivo para que después la estación concediera la transmisión en vivo de manera completa al programa y en unos meses se añadirían dos días más a la programación: lunes y miércoles de 4 a 6 de la tarde.

Todo el mes de abril del 2024 se celebró el aniversario del programa con diferentes actividades y festejos a lo largo del mes. El 3 de abril del 2024 se festejó en las instalaciones de la estación, donde hubo actividades de dibujo, concursos, regalos, patrocinadores y la presentación en vivo de la rapera mexicana Ximbo.

## Secciones dentro de Lápiz Cero

Dentro del programa hay diferentes secciones distribuidas a lo largo de los 3 días de transmisión las cuales son: Bangumi, Milkshake, Labor Sophiae, Ilustrario, Periferia y Música Ilustrada, todas con un enfoque gráfico y musical que le dan variedad al programa. Por ejemplo, en Bangumi, Aura Reséndiz nos trae curiosidades y chismesito del anime, escri-

tores, dibujantes y openings que han destacado en la cultura del manga y la animación japonesa.

En Labor Sophiae es donde Alejandra nos revela muchos misterios detrás de cada carta del tarot y en donde además se analizan las ilustraciones de estas mismas.

## Música Ilustrada

Música ilustrada es una sección más dentro de Lápiz Cero que surge después de una conversación con el equipo en la que Andrea Honni sugiere a sus compañeros hacer una sección en donde se hable de las diferentes portadas ilustradas dentro de la industria musical y es así que en enero del 2024 se comienza a transmitir Música Ilustrada dos miércoles al mes dentro del espacio del programa para después ser parte de la transmisión de cada miércoles.

Arte para RRSS anunciando Música Ilustrada con la portada de Rust In Peace de Megadeth



La sección comienza con una peculiar entonación en la que participan todos los del equipo cantando a coro "Música Ilustradaaaa, con Honni" y en la cual se destaca que Kai Ale, integrante del equipo es la encargada de decir con su dulce voz "Con Honni".

En la sección se habla de la portada de algún álbum en específico en la que primero Andrea Honni nos relata los datos históricos del álbum, fecha de lanzamiento, número de canciones, curiosidades de la banda o artista autor.

La sección va amenizada con canciones del álbum en cuestión y se abarcan también las temáticas de las canciones y su composición musical.

También nos revela quien es el o la artista que ilustra la portada, de donde son originarios, sus grados de estudio, técnicas de dibujo y demás proyectos alternos.

Con un total de casi 6 meses en transmisión dentro de Lápiz Cero, Música ilustrada ha llevado a la cabina diferentes portadas ilustradas de las cuales destacan, Choose Your Weapon álbum de Hiatus Kaiyote, Rust In Peace álbum de Megadeth, Siempre es Hoy de Gustavo Cerati, Currents de Tame Impala entre otras portadas.

La sección la puedes escuchar todos los miércoles a partir de las 5 de la tarde por la frecuencia de Reactor 105.7 y en el stream de su página oficial [www.imer.mx/reactor/](http://www.imer.mx/reactor/)

# Programación

El programa cuenta con dos modalidades:

## - Lunes y miércoles de 4 - 6pm

con una programación continua, que da a conocer la propuesta musical de la estación, llamadas telefónicas donde se conceden peticiones musicales a los radioescuchas, concursos en vivo además de que también hay diferentes invitados en cabina que nos hablan de próximos eventos sobre gráfica.

## - Sábados de 9 a 11 am

Con formato de entrevista en donde se invitan a diferentes artistas gráficos a que nos cuenten sobre su trabajo.

Todo esto por la frecuencia de Reactor 105.7 y en el stream de su página oficial [www.imer.mx/reactor/](http://www.imer.mx/reactor/)



Arte para RRSS anunciando programa especial de Música Ilustrada con diferentes portadas del grupo "Earth Wind and Fire".

# El equipo Lápiz Cero



"Super Smash Carnales, versión: Pueblo de Xoco. Modo Lápiz Cero. Personajes:"

Lápiz Cero se caracteriza por ser un programa con muchos locutores, en total 6 integrantes con diferentes profesiones y ocupaciones, los días sábados al inicio de cada programa se presentan como si fueran personajes de algún videojuego dando algún dato curioso de sí mismos.

“ Super Smash Carnales, versión: Pueblo de Xoco. Modo Lápiz Cero. Personajes: ”

## Román Barco

@romanbarco\_

Hola soy Román Barco y trabajo como productor, locutor y operador en Reactor 105.7 FM, una estación de radio pública. Algo que me gusta mucho de mi trabajo es el diseño de audio, es como hacer una escultura de sonido. Soy originario de Cd. Nezahualcóyotl, un municipio al oriente de la CDMX. Disfruto ver caricaturas, trasladarme en bicicleta y la comida con muchas especias.

Lápiz Cero es un proyecto que comenzamos a idear Livo y yo como un deseo que teníamos de armar un programa de radio.

## Livo Malo

@livomaloo

Hola, soy Livo Malo, dibujante, animador, gestor cultural y locutor originario de Iztapalapa, CDMX, mi trabajo gráfico habla sobre la ciudad, el transporte público, y la cultura pop, me gusta mucho trabajar con acrílicos y tinta china, siempre llevo una libreta en donde dibujo mi entorno y a los habitantes de la ciudad. También hago periodismo dibujado en una revista política del país.

## Berenice Rodríguez

@berenice\_rj

Hola, soy Berenice Rodríguez y me dedico a la producción de medios de comunicación. Actualmente soy locutora de Lápiz Cero. Además de eso, me he dedicado a la redacción, análisis político, locución, ilustración, investigación, producción, creación de contenido y gestión cultural.

Una de las cosas que me gusta de Lápiz Cero es la apuesta del proyecto por llevar lo visual a lo sonoro, así como la creación de espacios que antes no existían en los medios públicos. Sin duda, lo que más disfruto de este programa es poder compartir con mis amigos y radioescuchas.

## Kai Ale

@kai\_ale

Hola, soy Kai Ale y tengo 26 años, nací-crecí en Ecatepec Estado de México y soy realizadora audiovisual con especialización en fotografía, video y dron. Tengo una formación en fotografía, prensa y laboratorio, además de una especialización en fotografía digital.

Lidero mi casa productora: Ruido Media, en donde trabajo y produzco para el mundo comercial y empresarial, sin perder el lado creativo. Me apasiona la fotografía de calle y los videoclips, estos me han llevado a fusionar la música y visuales en un mismo espacio. Además, soy locutora en el programa Lápiz Cero.

## Felipe Castillo

@castillof63

Soy Felipe Castillo, originario de Ciudad Nezahualcóyotl.

Me desempeño como productor para la emisora Radio México Internacional del Instituto Mexicano de la Radio (IMER), además de diferentes proyectos como guionista. También colaboro con el guion y locución para el programa Lápiz Cero en donde he desarrollado la escritura de cerca de 50 cápsulas, todas de temas diversos, pero relacionados de alguna u otra forma con el ámbito artístico

Actualmente desarrollo un proyecto de maestría en Estudios Latinoamericanos de la UNAM acerca de la intermedialidad en el grupo de Los Novísimos de la literatura cubana.

**Andrea Honni**

@Andreahonni

Hola, soy Andrea Honni, diseñadora gráfica, ilustradora, animadora y ahora locutora de radio. Soy originaria del estado de Veracruz, México. Cuando tenía 21 años migré a la Ciudad de México en busca de oportunidades laborales. He trabajado haciendo ilustraciones para escuelas de danza, música, además de animaciones para distintas revistas y páginas de la cultura pop, así como también para fundaciones como Save The Children y UNICEF. Me apasiona la música y mezclar la música con la gráfica en Lápiz Cero es lo mejor que me ha pasado hablando profesionalmente. Tengo 8 años residiendo en la Ciudad y me encanta mi trabajo.



El equipo completo de Lápiz Cero en la celebración de su primer aniversario.



DG. MARCELA NATALIA ARANGO PINZÓN

# INNOVACIÓN Y SOSTENIBILIDAD:

## Un modelo de gestión del diseño para la industria cultural y creativa

La industria cultural y creativa ha emergido como un sector estratégico para el desarrollo económico y social, no solo en Colombia, sino a nivel global. Sin embargo, este sector enfrenta desafíos significativos en términos de innovación, competitividad y sostenibilidad. En respuesta a estos retos, este artículo propone la revisión teórica para construcción un modelo de gestión del diseño que integre enfoques multidimensionales, sostenibilidad y responsabilidad social, adaptado a la industria cultural y creativa.

Integrar esta disciplina en los procesos empresariales puede impulsar la innovación y fomentar prácticas sostenibles. Este artículo sintetiza los hallazgos de una revisión conceptual de teóricos como William B. Gartner, la perspectiva del entrepreneurship de Shane y Venkataraman, y el modelo de Empresas B del Banco Interamericano de Desarrollo.

La gestión del diseño se ha convertido en una herramienta esencial para mejorar la calidad y competitividad de los productos y servicios en la industria cultural y creativa.



William B. Gartner (1985) propone un enfoque multidimensional para la creación de nuevas empresas, considerando cuatro componentes esenciales: individuo, proceso, organización y entorno. Este enfoque holístico proporciona una comprensión integral del fenómeno emprendedor, destacando la importancia de considerar tanto los factores internos como externos que afectan la creación y el éxito de nuevas empresas.

## 1. Marco conceptual de la creación de nuevas empresas (William B. Gartner)

**Individuo:** Gartner subraya la relevancia de las características personales y habilidades del emprendedor, como la motivación, la experiencia y las competencias específicas. En el contexto de la industria cultural y creativa, esto implica desarrollar habilidades en gestión del diseño, creatividad e innovación.

**Proceso:** El proceso emprendedor incluye la identificación de oportunidades, la evaluación de viabilidad, el desarrollo de un plan de negocios y la implementación y gestión de la empresa. Para la industria cultural y creativa, es crucial tener un enfoque estructurado para desarrollar proyectos creativos desde su concepción hasta su comercialización.

**Organización:** Este componente se refiere a la estructura interna, recursos y capacidades de la nueva empresa. Las empresas culturales y creativas deben diseñar estructuras organizativas flexibles que faciliten la colaboración interdisciplinaria y optimicen la gestión de recursos.

**Entorno:** El entorno externo, incluyendo factores económicos, sociales y tecnológicos, influye significativamente en la creación y éxito de las nuevas empresas. Adaptarse a estos cambios y aprovechar las oportunidades que presentan es esencial para la competitividad.

## 2. Perspectiva del Entrepreneurship (Shane y Venkataraman)

Shane y Venkataraman (2000) ofrecen una perspectiva integral sobre cómo se descubren, evalúan y explotan las oportunidades emprendedoras,

enfaticando la importancia de las asimetrías de información y las habilidades cognitivas del emprendedor.

**Existencia de Oportunidades:** Las oportunidades surgen de las asimetrías de información y los cambios en el entorno económico, tecnológico y social. Los emprendedores en la industria cultural y creativa deben estar atentos a estas oportunidades emergentes.

**Descubrimiento de Oportunidades:** La capacidad de identificar oportunidades depende de la información previa y habilidades cognitivas del emprendedor. En el sector creativo, esto implica tener una comprensión profunda de las tendencias del mercado y las necesidades del consumidor.

**Evaluación y Explotación de Oportunidades:** La evaluación de viabilidad y la organización eficiente de recursos son cruciales. Las empresas deben desarrollar estrategias que les permitan gestionar eficazmente los riesgos y maximizar el potencial de las oportunidades identificadas.



## 3. Fenómeno de las empresas B en América latina (Banco Interamericano de Desarrollo)

El modelo de las Empresas B, promovido por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), redefine el éxito empresarial al integrar un triple impacto: social, ambiental y económico. Este modelo es relevante para la industria cultural y creativa, que puede beneficiarse de la adopción de prácticas sostenibles y responsables.

**Triple Impacto:** Las Empresas B buscan generar beneficios sociales, ambientales y económicos. En la industria cultural y creativa, esto significa desarrollar productos y servicios que no solo sean rentables, sino que también contribuyan positivamente a la sociedad y el medio ambiente.

**Innovación y Sostenibilidad:** La innovación es un pilar fundamental en el modelo de las Empresas B (Desarrollo, Banco Interamericano de, 2015). La gestión del diseño sostenible permite crear soluciones que aborden problemas sociales y ambientales de manera efectiva y atractiva para el mercado.

**Responsabilidad Social:** Las Empresas B se comprometen a mantener altos estándares de transparencia y responsabilidad. En la industria cultural y creativa, esto implica implementar prácticas operativas que promuevan la equidad, la inclusión y el bienestar comunitario.



# 4. Aplicación a la industria cultural y creativa

La integración de estos enfoques proporciona un marco robusto para la gestión del diseño en la industria cultural y creativa en Colombia. A continuación, se detallan las aplicaciones prácticas de cada enfoque:

## A. Desarrollo de Capacidades Multidimensionales:

- **Formación y Capacitación:** Implementar programas de formación en gestión del diseño, creatividad e innovación. Esto incluye talleres, cursos y programas de mentoría que desarrollen habilidades específicas.
- **Mentoría y Redes de Apoyo:** Establecer programas de mentoría que conecten a emprendedores novatos con expertos del sector. Facilitar la creación de redes que promuevan el intercambio de conocimientos y experiencias.

## B. Fomento de Redes de Información y Colaboración:

- **Plataformas de Colaboración:** Desarrollar plataformas en línea que conecten a emprendedores, diseñadores y organizaciones culturales. Estas plataformas pueden facilitar el intercambio de ideas, recursos y oportunidades de colaboración.
- **Eventos y Networking:** Organizar eventos y actividades de networking que fomenten la colaboración interdisciplinaria y la creación de alianzas estratégicas.

## C. Innovación y Gestión del Diseño Sostenible:

- **Diseño de Productos Sostenibles:** Utilizar principios de diseño sostenible para desarrollar productos que minimicen el impacto ambiental y sean socialmente responsables. Esto incluye el uso de materiales reciclados y procesos de producción eficientes.
- **Enfoque en el Usuario:** Adoptar un enfoque centrado en el usuario en el diseño de productos y servicios, asegurando que estos sean útiles, accesibles y deseables para los consumidores.

## D. Evaluación y Mejora Continua:

- **Indicadores de Desempeño:** Desarrollar indicadores de desempeño que midan el impacto social, ambiental y económico de las empresas culturales y creativas. Estos indicadores pueden incluir métricas de sostenibilidad, satisfacción del cliente y eficiencia operativa.
- **Sistemas de Retroalimentación:** Implementar sistemas de retroalimentación que permitan a las empresas evaluar continuamente sus prácticas y productos, y realizar mejoras basadas en los resultados obtenidos.

“ La industria cultural y creativa es un motor esencial para el desarrollo económico y social de Colombia. ”

Sin embargo, para maximizar su potencial, es necesario abordar los desafíos de innovación, competitividad y sostenibilidad que enfrenta. La integración de enfoques multidimensionales de gestión del diseño, como los propuestos por William B. Gartner, Shane y Venkataraman, y el modelo de Empresas B del Banco Interamericano de Desarrollo, puede ofrecer soluciones efectivas y duraderas.

# Importancia del modelo de Gestión en el Diseño



# Relevancia para comunicadores visuales y diseñadores

Para los comunicadores visuales y diseñadores, la adopción de este modelo de gestión del diseño tiene varias implicaciones importantes:

## Innovación en el Diseño:

- La integración de principios de sostenibilidad y responsabilidad social en el proceso de diseño no solo mejora la calidad de los productos, sino que también los hace más relevantes y atractivos para un mercado cada vez más consciente y exigente. Los diseñadores deben innovar constantemente, buscando nuevas formas de reducir el impacto ambiental y aumentar el valor social de sus creaciones.

## Mejora de la Competitividad:

- Adoptar prácticas de gestión del diseño basadas en la identificación y explotación de oportunidades puede mejorar significativamente la competitividad de los diseñadores y comunicadores visuales en el mercado global. Al estar mejor preparados para identificar tendencias y responder a las necesidades del mercado, pueden posicionarse como líderes en la industria cultural y creativa.

## Formación y Desarrollo Continuo:

- La importancia de la formación continua en habilidades técnicas y de gestión no puede ser subestimada. Los diseñadores deben estar dispuestos a aprender y adaptarse constantemente, desarrollando nuevas competencias que les permitan innovar y liderar en un entorno en constante cambio.

## Responsabilidad y Ética en el Diseño:

- Integrar principios de responsabilidad social y ética en el diseño es crucial. Los comunicadores visuales y diseñadores tienen la oportunidad de influir positivamente en la sociedad a través de su trabajo, promoviendo valores como la equidad, la inclusión y la sostenibilidad.

# Implementación del modelo

Para implementar este modelo de manera efectiva en la industria cultural y creativa, se recomienda:

## • Establecer Programas de Capacitación:

Ofrecer programas de formación y desarrollo que aborden tanto las habilidades técnicas como las de gestión y liderazgo. Esto incluye talleres, cursos y programas de mentoría enfocados en la gestión del diseño y la sostenibilidad.

## • Desarrollar Redes de Colaboración:

Fomentar la creación de redes y comunidades que faciliten el intercambio de ideas y recursos entre diseñadores, emprendedores y otras partes interesadas en la industria cultural y creativa.

## • Promover la Innovación Sostenible:

Incentivar la creación de productos y servicios innovadores que minimicen el impacto ambiental y maximicen el valor social. Esto incluye la adopción de materiales sostenibles, procesos de producción eficientes y prácticas operativas responsables.

## • Implementar Sistemas de Evaluación y Realimentación:

Desarrollar sistemas que permitan medir y evaluar el impacto de las prácticas de gestión del diseño en términos de sostenibilidad, competitividad e innovación. Utilizar esta información para realizar mejoras continuas.



ENTREVISTA A DAYRA BENAVIDES

# “La Artesanía es la voz de nuestras tradiciones”

David Botina, estudiante de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño;

Tuve el honor de entrevistar a **Dayra Benavides**, una **maestra artesana** cuya obra me había maravillado durante el Carnaval de Negros y Blancos. Lo que comenzó como una curiosidad se transformó en un profundo respeto y admiración por su trayectoria y su visión artística. Dayra no solo es una talentosa artesana, sino también una persona de una humildad y conocimiento impresionantes.

*Dayra no solo es una talentosa artesana, sino también una persona de una humildad y conocimiento impresionantes.*

Registro  
fotográfico  
Revista M.U.D.

## Conocer a Dayra como maestra Artesana

Registro  
fotográfico  
Revista M.U.D.

**D**ayra Benavides, es una maestra artesana de Nariño y ha dedicado su vida a compartir con el mundo las ricas tradiciones y costumbres de la región a través de la artesanía y el arte. A lo largo de su destacada trayectoria, ha desarrollado elaborados vestuarios inspirados en las tradiciones de su territorio, exaltando su gran labor como mujer artesana. Recuerda su primer contacto con el arte como un momento mágico cuando su padre le enseñó la técnica del barniz o también conocido como Mopa Mopa, marcando el inicio de su apasionante viaje en el mundo de la artesanía.

Ha enfrentado numerosos desafíos, pero su determinación y pasión la llevaron a destacarse logrando colaborar en proyectos significativos impactando en su comunidad a través de su obra. Una anécdota que compartió fue sobre un viaje a New Orleans, donde se conectó profundamente con artesanos locales, aprendiendo nuevas técnicas que luego integró en su obra. Este intercambio cultural sigue influyendo en su arte hoy en día. Además, Dayra también ha brillado como bailarina del carnaval, presentando sus performances y personajes en distintos escenarios del mundo. Su pasión y dedicación han llevado la esencia del Carnaval de Negros y Blancos más allá de las fronteras, mostrando la riqueza cultural de Nariño.

## El Papel de la Mujer Artesana

Registro  
fotográfico  
Revista M.U.D.



Dayra habló con orgullo sobre el papel de la mujer en la artesanía y reconoció que existe un considerable machismo dentro de la organización de artesanos en la región. Esto se manifiesta en diversas formas, desde la subestimación de las habilidades femeninas hasta la falta de reconocimiento y oportunidades equitativas. Sin embargo, no permitió el afectarse por estos desafíos. Al contrario, ha trabajado arduamente para destacar en un campo donde la figura masculina ha predominado de manera tradicional.

Una experiencia particularmente significativa en su carrera fue la gran polémica que enfrentó cuando ganó el premio al mejor disfraz individual del Carnaval de Negros y Blancos en 2016 y 2017. En 2016, su disfraz, NUNA RAYMI, poseía ciertas características menores en cuanto a su

peso y tamaño a comparación con los de otros competidores. Dichas características se justificaban al evidenciar quién cargaría el vestuario a lo largo de la senda del carnaval, siendo ella misma quien lo llevaría. Este acto fue visto con escepticismo y crítica por algunos artesanos. A pesar de las críticas iniciales, su talento y originalidad se impusieron, demostrando que la importancia radica en la calidad y en la creatividad de la obra. De esta manera, la originalidad y el impacto visual de NUNA RAYMI conquistaron al jurado y al público, estableciendo un nuevo estándar en la competencia.

Al año siguiente, en 2017, volvió a sorprender con su obra MUJO, enfrentando una situación similar. Nuevamente, las expectativas y los prejuicios estaban en su contra,

pero ella se mantuvo firme en su convicción y en la calidad de su trabajo. Su persistencia y dedicación fueron recompensadas, ya que ganó el premio por segundo año consecutivo. Estos logros, aunque le costaron en sus inicios, solidificaron su posición y respeto en la comunidad de artesanos.

Dayra también reflexionó sobre el papel de la mujer como una protagonista silenciosa que se transforma en una de las personas más importantes en el proceso creativo. Siendo ella quien prepara desde la alimentación hasta las herramientas del artesano, para que este mismo pueda dedicarse a su obra. Si bien, este no es el único papel que puede desempeñar la mujer en el arte, es una tarea poco reconocida pero trascendental para la evolución del arte y el reconocimiento regional.

“El éxito de las obras artesanas se debe en gran medida a las mujeres”



Fotografía  
Ibonne Carlosama  
@colorsepia\_23

## La estética única de su obra

La obra de Dayra Benavides se caracteriza por una estética única que fusiona elementos transversales de la cultura. Explicó que su entorno natural y sus experiencias fuera de la región influyeron profundamente en su arte. Si bien utiliza técnicas y materiales tradicionales, logra innovar a través de la transversalidad, es decir, experimentando con nuevas formas y texturas logrando mezclar las diferentes disciplinas artesanas, derivando en la evidente innovación de sus obras. Por otra parte, ha colaborado con otros artistas, no solo de la artesanía sino de otras ramas del arte, como la música. Estas interacciones han enriquecido su estilo, creando una obra que es un reflejo de su identidad personal y de su contexto cultural.

## Importancia del Artesano

Por otra parte, enfatizó el rol vital de los artesanos en la preservación de la identidad cultural de Nariño. Habló sobre la importancia del comercio justo y la valoración del trabajo artesanal, y cómo la innovación tecnológica puede integrarse sin perder la esencia tradicional.

Para ella, el arte no se trata solo de alcanzar metas específicas, sino de un constante proceso de experimentación y creación.

Registro  
fotográfico  
Revista M.U.D.

## Participación Jazz Festival New Orleans

Una de sus experiencias más emocionantes fue su participación en el Jazz Festival de New Orleans. Este prestigioso evento no solo le permitió compartir su trabajo con una audiencia internacional. Además, le brindó la oportunidad de conectarse con otros artistas y músicos de todo el mundo. Le fue posible presentar sus vestuarios y piezas artesanales, siendo recibidos con gran entusiasmo y admiración. La respuesta del público fue increíblemente positiva, expresando su asombro por la complejidad y belleza de sus obras. Esta interacción directa con una audiencia tan diversa y apreciativa fue una experiencia profundamente gratificante para.

El Jazz Festival le permitió a Dayra apreciar distintas expresiones culturales. Afirmó que la cultura afro está muy arraigada a la tradición de New Orleans y por supuesto en el género del Jazz convirtiéndose en un nuevo referente, ampliando su visión como artesana y que posiblemente se vea expresado en futuras obras. Según Dayra;

“

*El arte, en todas sus formas, tiene el poder de trascender barreras y conectar a las personas a un nivel profundo y emocional.*

”



## Logros y Reconocimientos

Dayra ha recibido numerosos reconocimientos por su talento artístico y cultural. El Concejo Municipal de Pasto ha destacado su labor, siendo la primera mujer en la historia del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto en obtener el primer puesto en el Disfraz Individual durante dos años consecutivos (2016 y 2017). Además, ha sido galardonada con el Premio Nacional de Diseño, LÁPIZ DE ACERO 2016, por su propuesta "Nuna Raymi", y el Premio CONGO DE ORO en el Carnaval de Barranquilla con la comparsa "La Puntica no má" en 2017. Su influencia ha trascendido fronteras, siendo embajadora cultural y representante de Colombia en diversos eventos internacionales, incluyendo el Mercado de Industrias Culturales del Sur (MICSUR) en Mar del Plata y Bogotá, la IV Bienal Iberoamericana de Diseño en Madrid, el Paris Design Week, Maison & Objet, y el Festival de las Flores de Nueva York.

*Su influencia ha trascendido fronteras, siendo embajadora cultural y representante de Colombia en diversos eventos internacionales (...)*



Registro fotográfico Revista M.U.D.

Entrevistar a Dayra Benavides fue una experiencia profundamente reveladora y emotiva. Desde el primer momento, su humildad y nobleza me permitieron conectar con su vida y su trayectoria. Su amor por el arte y su dedicación a la artesanía de Nariño se sienten en cada palabra y en cada obra que crea. Su participación en el Jazz Festival de New Orleans me llenó de orgullo. Ver cómo Dayra llevó la esencia del Carnaval de Negros y Blancos a una audiencia internacional y recibir una respuesta tan positiva, me hizo sentir una profunda conexión con nuestras raíces y tradiciones. Su capacidad para unir diferentes formas de arte y crear espacios de intercambio cultural resalta la universalidad del arte.

Conocer a Dayra fue mucho más que una entrevista; fue una celebración de la pasión, la perseverancia y el orgullo en nuestras raíces. Su historia no solo es un testimonio de su talento y dedicación, sino también un faro de inspiración para todos nosotros. Dayra es una mujer llena de vida y su trabajo es un reflejo hermoso de la riqueza cultural de Nariño. Me siento honrado de haber tenido la oportunidad de conocerla y de compartir sus increíbles historias. Su legado es una fuente de orgullo y motivación para todos los que amamos el arte y la artesanía.



Artículo por David Botina, Estudiante de Diseño Gráfico Universidad de Nariño

“

*Más allá de sus logros, me enseñó una valiosa lección sobre el valor de cada individuo en el mundo del arte. Como diseñadores, artistas y espectadores, todos jugamos un papel crucial en la valorización y preservación de nuestras tradiciones.*

- David Botina

”



Fotografía Ibonne Carlosama @colorsepia\_23

BY: CARLOS JIMÉNEZ DONOSO

# EL ENTEJE A TRAVÉS DELLENTE

## Una historia atrapada en el tiempo

En el presente artículo se explorará el fascinante viaje del cortometraje documental "El Entefe".



El documental se sumerge en la rica tradición del Entefe en el Corredor Oriental del Municipio de Pasto, destacando su evolución desde antiguas técnicas constructivas hasta las modernas prácticas arquitectónicas actuales. A través de una narrativa visual potente y evocadora, el documental celebra la continuidad de la memoria cultural y la importancia de preservar las raíces comunitarias.

El artículo ofrece una mirada a los aspectos técnicos del proyecto, incluyendo la dirección de fotografía, el montaje, el guion, el etalonaje y la investigación. Además, se resalta el reconocimiento internacional del cortometraje. Este trabajo no solo documenta una tradición arquitectónica, sino que también captura la esencia de la comunidad y su resiliencia a través del tiempo, invitando a los espectadores a reflexionar sobre la importancia de honrar y preservar el legado cultural.

captura la esencia de la comunidad y su  
resiliencia a través del tiempo

La creación de un documental es un viaje intrincado y apasionante que involucra múltiples etapas, cada fase es crucial para dar vida a la visión de la temática en particular para ofrecer al público una experiencia enriquecedora y memorable. En este artículo, exploraremos el proceso de creación de este documental, repasando los momentos clave y sumamente particulares que tuvieron que adaptarse o modificarse para dar a luz esta pieza audiovisual.

“ un documental es un viaje  
intrincado y apasionante que  
involucra múltiples etapas ”



Todo inicia con la gestación de la idea. Este es el momento en que el director o el equipo creativo identifica un tema que merece ser explorado y contado a través del medio cinematográfico, en este caso la inspiración para generar esta narración de hechos se originó a partir de un proyecto de investigación de la Universidad Cesmag, la Universidad de Nariño, el IADAP en alianza con el centro cultural del Banco de la República en Pasto; El Entefe es una práctica tradicional, cultural y arquitectónica centrada en el corredor oriental del municipio de Pasto que componen los corregimientos de San Fernando, La Laguna y Cabrera.

**El Entefe es una práctica tradicional, cultural y arquitectónica centrada en el corredor oriental del municipio de Pasto que componen los corregimientos de San Fernando, La Laguna y Cabrera.**

En estas comunidades rurales se gestan múltiples experiencias en torno a la reciprocidad para propiciar un nuevo hogar, territorio que se transforma para acoger una familia, donde a través de una minga que reúne las manos de los pobladores más allegados para construir los cimientos, paredes y el techo, el cual tiene unos ingredientes adicionales pero sumamente importantes como lo son la cruz y la teja de la madrina que entre muchos significados simbólicos se utiliza de protección y bendición para la casa respectivamente.

La investigación incluyó la revisión de archivos históricos, entrevistas con la comunidad y testigos que vivieron en carne propia El Entefe, tradición que aún se mantiene, sin embargo, cada vez se practica menos, durante esta fase, el equipo recopiló información que ayudó a construir la narrativa del documental, sobre todo en las fases que componen todo este movimiento cultural.

“ El Entefe, tradición que aún se mantiene sin embargo cada vez se practica menos ”

Con la investigación en mano, en la preproducción, el guion tuvo que ser menos rígido que en otros tipos de piezas cinematográficas, porque debía permitir flexibilidad para adaptarse a la realidad de los eventos y entrevistas que se fueron capturando, no obstante, fue esencial para estructurar la narrativa y asegurar que el documental tenga una dirección clara y coherente, en realidad esta fue una de las etapas con mayor dificultad porque en cierto momento se experimentó que existían muchos pedazos de la historia por contar, pero era necesario un hilo conductor que le diera sentido para poder entenderlo, lo que terminó con una serie de fases denominadas con un título que marcó un inicio y un final de cada una para mejorar su percepción, el ritmo del corto y transmisión del mensaje.

En el rodaje es donde la magia comienza a tomar forma tangible. La dirección artística y el diseño de producción en este corto, tuvieron gran decisión creativa para tomar el rumbo que se tomó, dentro del diseño de arte para establecer el tono estético del documental incluyó la elección de locaciones, vestuario y utilería coherente a la narrativa para ayudar a contar la historia de manera visualmente atractiva, en este caso se quiso apostar por un look colonial en entornos claramente favorecedores para destacar su estilo arquitectónico, con la tapia siempre presente además de un vestuario característico a este sector de los Andes, mezclando el carácter campesino con oficios varios como la agricultura, la herrería o ganadería.

**Mezclando el carácter campesino con oficios varios como la agricultura, la herrería o ganadería.**



El apartado de la dirección de fotografía fue otro componente esencial del rodaje, literalmente es plasmar en pantalla todo lo que se habló en el párrafo anterior, hacer que funcione dentro del lenguaje cinematográfico y documental, no solo se trata de capturar imágenes hermosas, sino de transmitir emociones y contar la historia de manera visualmente coherente, evidentemente dentro de los límites presupuestarios y logísticos.

El mayor reto para este aspecto fue la decisión creativa de grabar todo el corto con luz natural, con la intención de soportar esa autenticidad y ese carácter tradicional del tema en el estilo visual, para esto se adaptó de la mejor manera las configuraciones de las cámara para ofrecer un estilo manejable en postproducción. En su gran mayoría este corto fue filmado con un juego de lentes gran angulares y teleobjetivos respectivamente, aportando un contexto funcional y directo del panorama que se iba mostrando e intercalándolo con algunos planos detalle y close up que fortalecieron expresiones, acciones, herramientas, texturas, volúmenes, contrastes y objetos que de otro modo no serían fáciles de visualizar.

**transmitir emociones y contar la historia de manera visualmente coherente**

Una vez completado el rodaje, con todo el material congregado, el documental entra en la fase de montaje, con más de 400gb de material y todo un panorama a sintetizar en apenas 30 minutos. Esta fue una etapa crítica donde la historia realmente tomó forma, el montaje implicó la organización de todos estos clips a través de distintos filtros para esquematizar a qué lugar correspondían, la adición de efectos visuales y sonoros, como por ejemplo ajustar el tamaño del frame o la orientación justa que se requiere o añadir efectos sonoros como la de una fogata consumiéndose que de no haberse manejado como un canal independiente de audio, no se hubiera podido tratar de la mejor manera, todo esto para la creación de un flujo narrativo coherente.

“  
Esta fue una etapa crítica donde la historia realmente tomó forma  
”



El montaje también sirve para refinar el ritmo del documental. A través de modificar ciertas secuencias o alterar un poco el orden de las escenas, se puede enfatizar momentos clave, crear suspenso, y evocar emociones específicas para cada momento del Enteje, finalmente se crea un equilibrio entre la parte técnica de los oficios (arquitectura, herrería, entre otros) y la creatividad de recrear esta práctica tradicional y a la vez ceñirse a los hechos históricos y culturales que permean estos territorios.



“  
no solo se trata de capturar imágenes hermosas  
”



“ el apartado visual sea un armonioso acompañante en vez de una distracción. ”



Luego el documental pasó a la fase de colorización / etalonaje, que es el proceso de ajustar y mejorar los colores de la película para lograr una apariencia visual consistente y estéticamente agradable a la vez que se hizo la corrección de color necesaria para asegurar que todas las tomas tengan un equilibrio de color uniforme y el ojo pueda seguir concentrado en la narración y el apartado visual sea un armonioso acompañante en vez de una distracción.

En esta fase definitiva, cuando la pieza audiovisual estuvo lista, llega la fase de distribución, en la cual nos encontramos actualmente y afortunadamente hemos conseguido buenos resultados. Ha sido el proceso de llevar el documental a su audiencia, el documental está girando en festivales de cine, y posterior a ello se hará la promoción a través de medios de comunicación y redes sociales, además del lanzamiento oficial en las entidades productoras como la Universidad Cesmag, el IADAP de la Universidad de Nariño y la sede cultural del Banco de la República.

Estamos muy emocionados al saber que el cortometraje documental ha sido proyectado principalmente en dos festivales de Cine, El Enteje está dentro de la selección oficial de LANAFF (Latino & Native American Film Festival) y Lift Off Global Network de Estados Unidos e Inglaterra respectivamente, lo que ha valido hasta ahora para el premio al Impacto Social, Político y Cultural.

**El Enteje está dentro de la selección oficial de LANAFF (Latino & Native American Film Festival) y Lift Off Global Network de Estados Unidos e Inglaterra respectivamente**

“ Esperamos que El Enteje resuene profundamente en sus corazones y sus mentes para mantener ”

En conclusión, la creación de este documental ha sido un proceso complejo y multifacético, pero definitivamente este producto audiovisual se ha convertido en una poderosa herramienta para educar, inspirar y difundir una historia quizás desconocida en la sociedad. Esperamos que El Enteje resuene profundamente en sus corazones y sus mentes para mantener viva esta tradición no solo para preservar un ritual arquitectónico, sino para asegurar que las futuras generaciones atesoren la riqueza de su pasado.

# Hablemos de política sin hablar de política

COLUMNA DE OPINIÓN

Entonces, hablemos de diseño, en particular del diseñador. En una perspectiva ligera muy a la moda con la actual “cultura light” hablaríamos de un sinónimo de una charla liviana y simple sin mayor problema, sin embargo, tal vez es prudente traer a la mesa unas cuantas situaciones que hoy y en la historia han empeñado en el diseñador un papel importante y predominante así no parezca a la vista de cualquier mortal. Si bien es cierto, hablar de diseño en la historia se vuelve casi que relativo es prudente partir de un invento que significó un gran cambio para la sociedad: la imprenta, de allí nacen muchísimas cosas dónde no sólo esta disciplina tomó un importante impulso, sino que transformó la realidad de formas abruptas y disruptivas dando paso a la masificación del mensaje, algo que las redes sociales ya no hacen a partir de tipos móviles sino que ha pasado a algoritmos de ceros y unos.

Así, poco a poco el hacer masas toma mayor prevalencia para la humanidad, sea para votar, para manifestarse o simplemente para asistir a un concierto; aquí vale la pena exaltar un concepto que los griegos unos cuantos siglos antes ya tenían muy claro: el de la política, no sólo como la gobernanza sino como la participación integral, social y personal de un ser humano en la vida, de aquí que la comunicación en sus distintas formas sea un acto político sin necesidad de izquierdas, derechas o centros.

**Para el diseñador se convierte en un reto importante entender los contextos, las historias y las necesidades alrededor de este prosumidor.**

Muchas veces como cuando los llamados 7 de Chicago tomaron fama y los carteles de los hippies a finales de los sesenta se pintaban con el símbolo de “la pata de pollo” o mejor conocido como el símbolo de la paz, dieron lugar a un mensaje que cobró relevancia gracias a un diseñador gráfico y no al supuesto de un político.

De hecho, las decisiones alrededor del mensaje dependen del diseñador y del propósito, es decir de aquel receptor, que en la comunicación ha pasado a ser un actor más complejo y que por algunos como Alvin Toffler (1980) redefinen como “prosumidor”, un consumidor que también produce. Así entonces, para el diseñador se convierte en un reto importante entender los contextos, las historias y las necesidades alrededor de este prosumidor.



AUTOR DAVID FAJARDO

Estudiante del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño, fotógrafo y reportero gráfico con experiencia en el único medio de comunicación escrito de la región Diario del Sur, así como en el medio digital Nariño Ahora como coordinador web y freelance en Noticentro 1 CMI.

En este sentido, una vez más el papel del diseñador al interactuar casi que necesariamente con un público definido a través de sus piezas o productos, lo definen por sí mismo como uno de los actores políticos más importantes de los últimos dos siglos, pues en el recaen responsabilidades desde el convencimiento hasta la transformación social.

Entendiendo esto, es preciso decir que el diseñador no puede ser un sujeto pasivo y que no asuma una responsabilidad real con su entorno y una buena manera de aplicar esto es mantener una perspectiva abierta y susceptible a nuestra mirada y percepción el mundo que nos rodea, una realidad que es cambiante y no estática, en definitiva, la forma en como vemos el exterior implica la construcción y deconstrucción de un criterio propio, que aplicado al diseño se traduce en promover la inclusión, la sostenibilidad y la justicia social.

Y sin necesidad de ser el rostro o la imagen de cualquier mensaje, al construirla, el diseñador tiene el poder del éxito de una idea

Y sin necesidad de ser el rostro o la imagen de cualquier mensaje, al construirla, el diseñador tiene el poder del éxito de una idea como en el caso de la propaganda nazi, que les hizo creer a muchos alemanes que odiar a los judíos estaba bien y era amor a la patria o por ejemplo como "I Want You" con el Tío Sam ha logrado engordar el ejército de un país, estos casos de éxito tienen como clave a uno o varios estrategias que cuidadosamente entienden al prosumidor, lo analizan y así envían un mensaje, un vez más, como un acto político que actualmente parece complicarse ante masas más dispersas entre un montón de información, dónde el ruido predomina y el mensaje se mimetiza.

Aquí vale la pena reflexionar alrededor de como el problema de la información ha variado drásticamente, antes lo difícil era conseguir datos por la falta de estos, hoy en pleno 2024 la situación se resume en a quién creerle o a qué creerle entre una maraña de ideas no resueltas.

Por lo tanto, el diseñador no puede caer en incrementar este problema con productos o piezas que parecen hechas por capricho, pues su responsabilidad se concreta en el poder de convencimiento que puede tener y que a veces se le está escapando. Como actor político, el diseñador está para transformar difíciles realidades sociales, eso sí, no como el gran mesías, pero sí como un sujeto que transmite y construye ideas a las que actores de distintos sectores se suman para aportar y así ofrecer oportunidades de solución tangibles y reales.



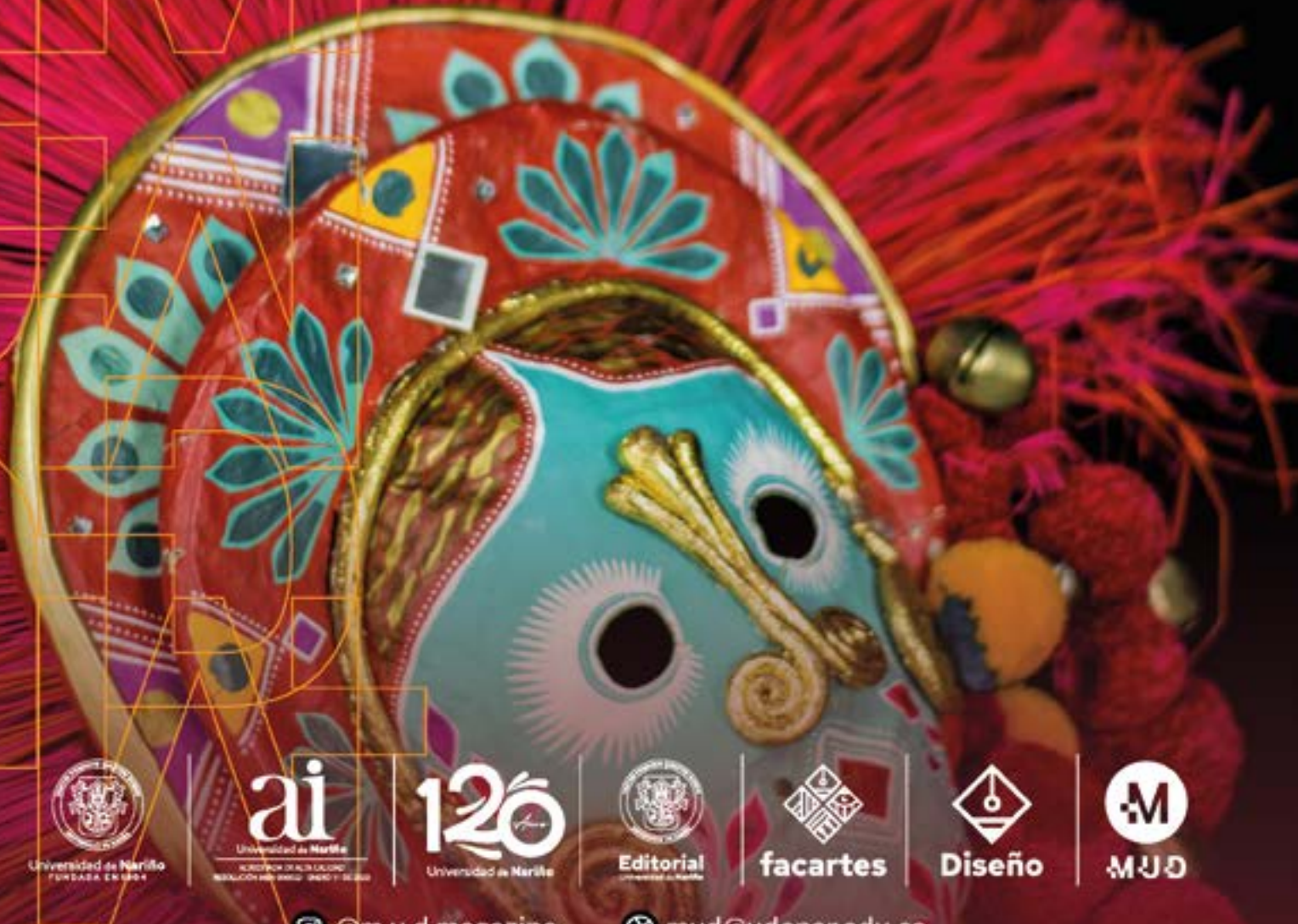
David Fajardo  
estudiante de diseño  
y periodista del  
periodico  
Diario del Sur.



Afiches + Plegables + Revistas + Tarjetas + Ilustración + Imagen corporativa + impresión gran formato + Estampados

316 627 5041 - 318 471 8923 bicolorgrafico@gmail.com

Calle 14 No. 20 - 55 B/ Las Americas



@m.u.d.magazine

mud@udenar.edu.co