

Catálogo de obras-creaciones-artefactos

# Primera Bienal

Colombiana RAD de Investigación Creación  
en Diseño/Modo Proyectual



### **Primera edición**

Octubre de 2024

### **Universidad El Bosque**

Facultad de Creación y Comunicación  
Programa de Diseño Industrial

### **Universidad de Nariño**

Facultad de Artes  
Programa de Diseño Industrial

### **Agradecimientos por la organización del evento**

Universidad Jorge Tadeo Lozano  
Universidad Santo Tomás  
Universidad Industrial de Santander

### **Edición y compilación**

Juan Sebastián Hernández Olave,  
Danilo Calvache Cabrera

### **Comité de evaluación y selección**

Banco de pares evaluadores ciegos adscritos  
a la RAD

### **Curaduría y montaje de la exposición “Hibridaciones: el objeto imaginado sin uso cotidiano”**

Curador Principal  
Gabriel Cadena

Curador Asistente  
Daniela García Ariza

Curador Adjunto y Coordinador General  
Juan Sebastián Hernández Olave

Curador Adjunto  
Danilo Calvache Cabrera

Montaje  
Leonel Rodríguez

### **Fotografías**

Comunicaciones FaCyC Universidad El Bosque y  
Comité Organizador Primera Bienal Colombiana  
RAD de Investigación Creación en Diseño.

### **Concepto, diseño, diagramación, portada**

Centro de Diseño y Comunicación  
Facultad de Creación y Comunicación

### **Gestión editorial**

Asociación Colombiana Red Académica de  
Diseño / RAD

### **ISSN en línea**

3073-0082

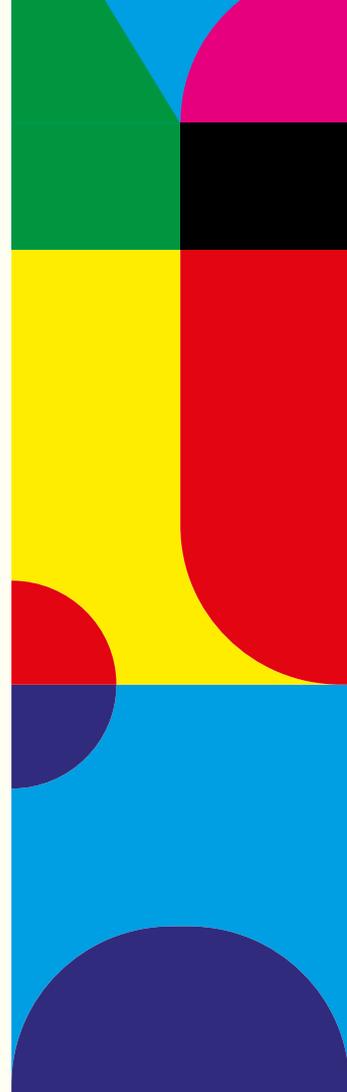
### **© Asociación Colombiana Red**

Académica de Diseño / RAD  
Avenida carrera 3 # 59-21  
Bogotá - Colombia  
NIT 900.031.294

Catálogo de obras-creaciones-artefactos

# Primera Bienal

Colombiana RAD de Investigación Creación  
en Diseño/Modo Proyectual





# INTRO DUCCIÓN



A continuación se presenta el conjunto de Obras-Creaciones-Artefactos seleccionadas dentro de la 1ra Bienal Colombiana RAD de Investigación Creación en Diseño correspondientes al Modo Proyectual (Expositivo). Este modo se consideró como un espacio físico de exposición de los productos resultantes de los procesos de Investigación Creación en las tres líneas temáticas que sintetizan las perspectivas de indagación disciplinar temática del evento y que fueron enunciadas previamente en la descripción del Modo Académico (simposio).

El presente catálogo reúne las 15 Obras-Creaciones-Artefactos Tipo A, expuestos en la Sala principal de la Bienal elegidos por el Comité de Selección entre

las 193 propuestas recibidas en la convocatoria, desarrollados por profesionales del diseño con trayectoria comprobada superior a cinco (5) años. Esta minuciosa selección incluye Obras-Creaciones-Artefactos que se inscriben en los siguientes tipos: Producto de manufactura industrial, Productos resultado de procesos artesanales, Producto audiovisual, Producto interactivo, Producto gráfico, y Producto de Indumentaria.

Para cada caso, se presenta el conjunto de especificaciones técnicas de la Obra-Creación-Artefacto acompañada de los aspectos más relevantes considerados a la hora de realizar la evaluación, haciendo especial énfasis en su descripción y el esquema metodológico propuesto.



# ÍNDICE DE EXPOSITORES

**Anatomía de un mártir: Reflexiones gestuales sobre arquetipos corporales | Pág. 8**

Juan Felipe Echeverría López

**Banco Tinku | Pág. 10**

Andrea Lorena Guerrero Jiménez

**Diálogos: Yo Diseñador, Tú Vestido | Pág. 12**

Margarita María Ríos Montoya,  
Diego Alexander Escobar Correa

**Entre Ausencias y Presencias: Reconstruyendo Memorias del Exilio | Pág. 14**

Luna Sofía Puerto Oliveros

**Estrategia de diseño para la salvaguarda del patrimonio | Pág. 17**

Daniel Martínez Molkes, Jorge González Castro,  
Carlos Vargas Cuesta, Rodrigo Lombana Riaño,  
Julio Suarez Otalora

**La ciudad imaginada | Pág. 19**

Jose Alfonso Espada Villaquiran

**"Manos a la Bitácora Palabras, colores e imágenes que narran nuestros sentimientos" | Pág. 21**

Victoria Eugenia Peters Rada, Marcela Fernanda Téllez Pedraza, Mary Natalia Ortigón Cifuentes,  
Laura Vanesa Páez Espinosa

**Navegando la palabra desde la pesca artesanal: reescribiendo desde el diseño, el informe técnico, Econavipesca - Pacífico | Pág. 24**

Marisol Orozco-Álvarez, Alfredo Valderruten.

**No thank you, No Thank you | Pág. 26**

Michael Alexander Feliciano Romero

**Obsoleta | Pág. 28**

Juan Ochoa, Luis Marín, Colectivo Lenguajes  
Gastronómicos

**Ucronía Latina N°1 Kaliman el Hombre Increíble | Pág. 31**

Nicolas Restrepo Henao, Francisco Gallego Escobar, Juan Pablo Jaramillo Salazar y Margarita María Villegas García

**Vetana | Pág. 33**

Ernesto Vidal, Luzdey Yaneira Rojas

**Habitar la ruptura | Pág. 35**

Silvia Duarte, Diana Castelblanco

**Murales Rurales | Pág. 38**

Fernando Arboleda, Diego Bermúdez

**Relatos entre Montañas | Pág. 40**

Carlos Alberto Castaño Aguirre, María Del Mar Cancino Zapata

## ■ Especificaciones técnicas de la obra

Autor	Juan Felipe Echeverría López
Institución Universitaria	Universidad de los Andes
Programa	Diseño
Modalidad (Productos, obras o artefactos Tipo A, Productos, obras o artefactos tipo B)	Productos, obras o artefactos Tipo A
Tipo de producto, obra o artefacto	Productos resultado de procesos artesanales (muestra física)

Esquema de la metodología propuesta



Ver más

Ficha técnica



Ver más

## Anatomía de un mártir: Reflexiones gestuales sobre arquetipos corporales

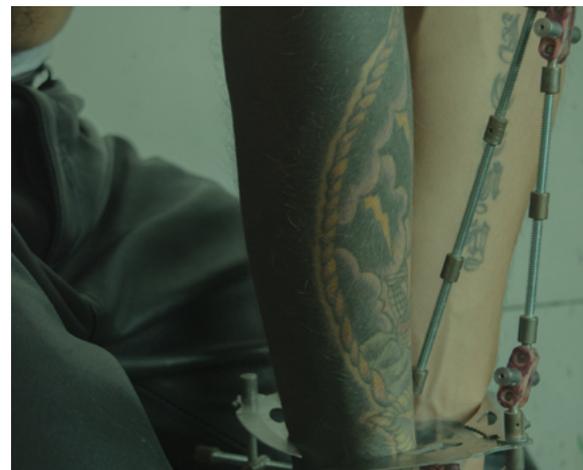
Anatomía de un mártir: Reflexiones gestuales sobre arquetipos corporales”, explora y reinterpreta arquetipos corporales asociados a la figura del mártir, tradicionalmente entendido como alguien que padece la muerte en defensa de su religión.

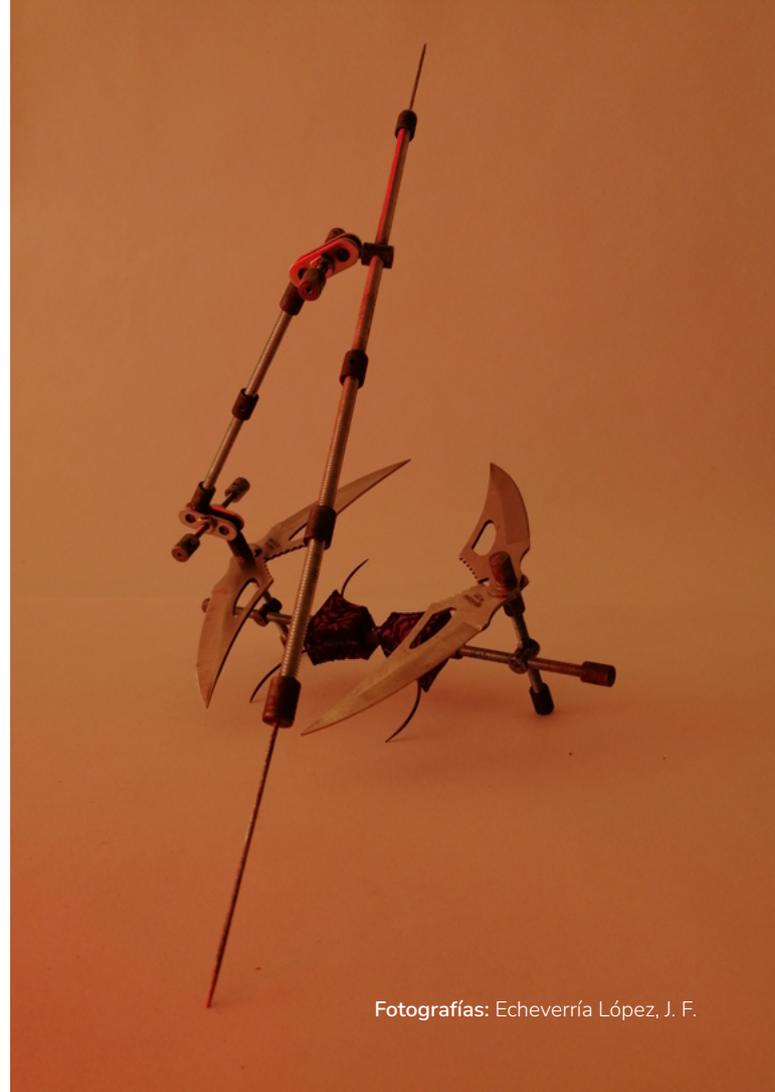
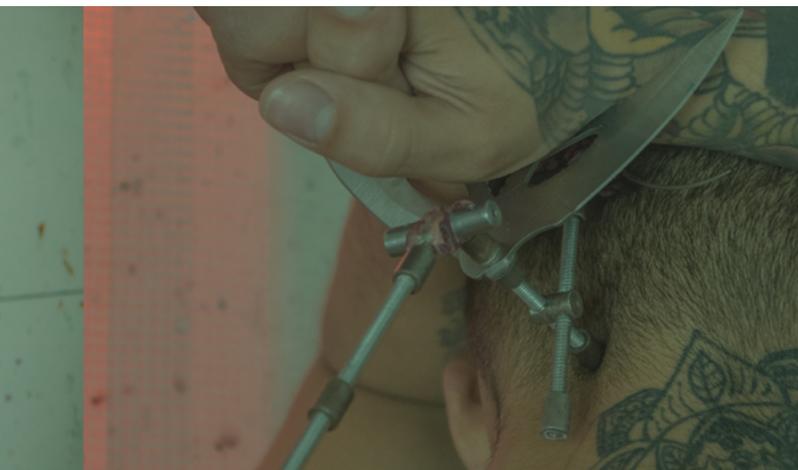
A través de un ejercicio conceptual e investigativo, se traslada esta noción al contexto local colombiano, donde figuras marginales como el “ñero” o “gamín” son resignificadas como víctimas de la sociedad: rehenes de la calle que malforman su anatomía conforme sus cuerpos son sentenciados por fuerzas de control y persecución.

ESTAS PIEZAS PROPONEN QUE LOS PANDILLEROS, EN SU ENTORNO POLÍTICO Y SOCIAL SE CONVIERTEN EN MÁRTIRES, DONDE EL ABUSO DE AUTORIDAD SE REFLEJA EN LOS GESTOS OPRESIVOS QUE EXPERIMENTAN, COMO EN EL MOMENTO DE SU CAPTURA.

El desarrollo de este proyecto se apoyó en las fases del Design Thinking: observar, entender, idear, prototipar y ejecutar. Durante cada una de estas etapas, se em-

plearon herramientas tanto visuales como teóricas para establecer una postura crítica sobre los artefactos creados, así como su función estética y su relevancia social. Entre las herramientas implementadas se destacan gigamaps, moodboards, exploraciones materiales y prototipos de baja resolución. Como resultado, el proceso metodológico permitió consolidar estas piezas objetuales y críticas que buscan generar reflexiones profundas sobre la violencia en Bogotá.





Fotografías: Echeverría López, J. F.

## ■ Especificaciones técnicas de la obra

Autor	Andrea Lorena Guerrero Jiménez
Institución Universitaria	Politécnico Grancolombiano
Programa	Diseño Industrial
Modalidad (Productos, obras o artefactos Tipo A, Productos, obras o artefactos tipo B)	Productos, obras o artefactos Tipo A
Tipo de producto, obra o artefacto	Indumentaria (vestuario, calzado, accesorios con muestra física)

### Esquema de la metodología propuesta



Ver más

### Ficha técnica



Ver más

## Banco Tinku

“El banco “Tinku”, un mueble tallado a mano en madera de cedro y decorado con la técnica tradicional de barniz de Pasto, se inspira en el arquetipo ancestral del banco Kamsá. Su volumetría orgánica y fluida representa el encuentro de dos creadores y sus historias de vida, reflejando la importancia de compartir la palabra y el hacer. **La decoración del banco incluye un amplio espectro de motivos y técnicas,** que son memoria tanto de la trayectoria del maestro artesano como de la historia de un oficio que se remonta a la época prehispánica. A lo largo de los siglos, este saber ha evolucionado hasta convertirse en un patrimonio inmaterial único en el mundo, haciendo homenaje a todos aquellos que han preservado y continúan promoviendo esta tradición.

El barniz de Pasto, Nariño y Putumayo integra una diversidad de saberes y prácticas que, a pesar de su permanencia en el tiempo y de su reconocimiento como Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) por la UNESCO, son poco valorados a nivel nacional e incluso local. En este proceso de Investigación-Creación, se propone un acercamiento

to a la cultura material donde la noción de artefacto cobra sentido, ya que cada obra artesanal o artística refleja las relaciones significativas del contexto del que proviene.

SEGÚN EL PLAN ESPECIAL DE SALVAGUARDA (PES, MINCULTURA, 2019), ES FUNDAMENTAL ABRIR ESPACIOS DE RECONOCIMIENTO Y PARTICIPACIÓN PARA DIVERSAS COMUNIDADES EN TORNO A LOS SABERES DEL BARNIZ DE PASTO, GARANTIZANDO ASÍ EL ACCESO DEMOCRÁTICO A ESTA MANIFESTACIÓN CULTURAL ÚNICA EN EL MUNDO.

La co-creación entre el artesano Gilberto Granja, con sesenta años de experiencia en el oficio, y la diseñadora-investigadora Lorena Guerrero, actúa como un cata-



lizador para reivindicar el papel histórico que ha tenido esta tradición artesanal en la configuración de la identidad artística y social del territorio. La metodología central del proceso busca desdibujar los límites convencionales entre arte, artesanía y diseño (Jurado y Quiñones, 2009), reconociendo los procesos de creación propios de la comunidad y esos “diseños otros” (Gutiérrez, 2015), que reflejan sus contextos geográficos, históricos y lingüísticos. Este diálogo creativo es una de las vertientes del proyecto de investigación “Aproximación histórica a una pieza colonial con mopa-mopa: legados y pervivencias”, desarrollado por un equipo de investigadores del Politécnico Granacolombiano y la Universidad de Nariño, en colaboración con el Museo Colonial de Bogotá, entre 2021 y 2023. En este contexto, se utilizó un mueble del siglo XVIII como excusa para indagar e interpretar creativamente la historia del oficio.”



## ■ Especificaciones técnicas de la obra

<b>Autor</b>	Margarita María Ríos Montoya, Diego Alexander Escobar Correa
<b>Institución Universitaria</b>	Universidad Autónoma de Manizales
<b>Programa</b>	Diseño de Modas
<b>Modalidad (Productos, obras o artefactos Tipo A, Productos, obras o artefactos tipo B)</b>	Productos, obras o artefactos Tipo A
<b>Tipo de producto, obra o artefacto</b>	Indumentaria (vestuario, calzado, accesorios con muestra física)

### Esquema de la metodología propuesta



Ver más

### Ficha técnica



Ver más

## Diálogos: Yo Diseñador, Tú Vestido

"La exposición museística Diálogos: Yo Diseñador, Tú Vestido representa los resultados de la Investigación-Creación "El vestido como texto: significado de las propuestas de moda de los diseñadores colombianos," financiada por el Patrimonio Autónomo Fondo Nacional de Financiamiento para la Ciencia, la Tecnología y la Innovación Francisco José de Caldas – MinCiencias. Esta investigación ha permitido explorar el desarrollo de la moda colombiana desde sus inicios, destacando a creadores como Susana de Goenaga y Toby Setton, y analizando las colecciones de 32 diseñadores entre los años 70 y 2018.

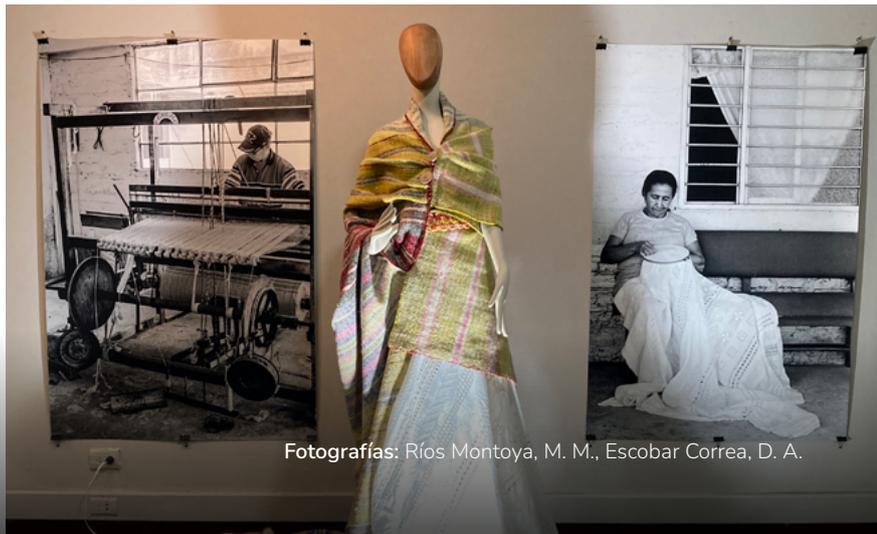
La **exposición se estructura en torno a cuatro ejes: estética, cultura, social y comunicación**, organizando 23 propuestas indumentarias en 17 escenas que reinterpretan los hallazgos de la investigación. El eje cultural destaca la relación de los diseñadores con elementos de la cultura, promoviendo la colaboración y la co-creación mediada por Artesanías de Colombia, enfocándose en la preservación de tradiciones artesanales a través del diseño de modas.

Desde el eje social, se exploran las intenciones de los diseñadores al utilizar el vestido como medio de expresión y denuncia ante los conflictos sociales del país.

EN ESTE CONTEXTO, LA SUBCATEGORÍA "IDENTIDAD" SURGE AL REFLEJAR LAS DISCUSIONES SOBRE GÉNERO, ABOGANDO POR INDUMENTARIAS QUE DESAFÍEN LAS NOCIONES BINARIAS DE MASCULINO Y FEMENINO Y QUE INCLUYAN PROPUESTAS DE GÉNERO NEUTRO.

El eje estético aborda los temas conceptuales recurrentes en las colecciones, destacando los estilos como elegancia natural y tropical chic, y documenta la evolución de la moda masculina, desde el neo Dandy hasta la aceptación de hombres en falda.

Finalmente, el eje de comunicación presenta una editorial de moda que ilustra las diversas estrategias utilizadas por los diseñadores para divulgar sus colecciones, así como el papel del vestido como vehículo de expresión de las tendencias y emociones de los creadores. A través de esta exposición, se pone de manifiesto la riqueza y la transformación de la moda colombiana, enfatizando la importancia de la diversidad en la identidad cultural."



Fotografías: Ríos Montoya, M. M., Escobar Correa, D. A.

## ■ Especificaciones técnicas de la obra

Autor	Luna Sofía Puerto Oliveros
Institución Universitaria	Universidad Jorge Tadeo Lozano
Programa	Diseño Industrial
Modalidad (Productos, obras o artefactos Tipo A, Productos, obras o artefactos tipo B)	Productos, obras o artefactos Tipo A
Tipo de producto, obra o artefacto	Producto gráfico (impreso)

Esquema de la  
metodología  
propuesta



Ver más

Ficha técnica



Ver más

## Entre Ausencias y Presencias: Reconstruyendo Memorias del Exilio

"En los últimos sesenta años, Colombia ha sido marcada por un conflicto armado que ha generado numerosas víctimas de secuestro, violación, desaparición, tortura, extorsión y reclutamiento forzado, lo que ha obligado a muchas personas a exiliarse y buscar refugio en otros países. Según el informe de la Comisión de la Verdad, más de medio millón de colombianos han sido exiliados debido a estos actos atroces,

causando fracturas familiares, cambios culturales y la imposición del silencio y el olvido. Estos hechos constituyen violaciones de derechos humanos que aún no han sido reconocidas oficialmente por las autoridades colombianas. En 2007, se registró el mayor número de exiliados, con más de medio millón de personas afectadas.

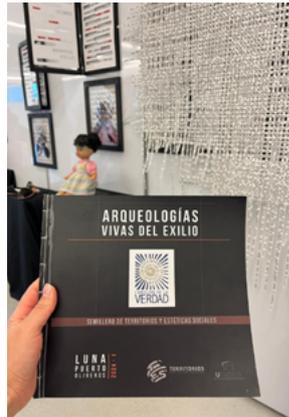
**Se dice que por cada persona exiliada existe una persona que se queda en Co-**



**lombia, lo que ha llevado a la separación forzada de más de medio millón de familias.** Así, el exilio no solo afecta a quienes migran, sino también a su entorno y cotidianidad en su país de origen. Las familias se fragmentan, llevando consigo recuerdos, rutinas, vivencias, emociones y vínculos que se rompen. En este contexto, el proyecto "Entre Ausencias y Presencias: Reconstruyendo Memorias del Exilio" propone explorar, desde el diseño y las materialidades que contienen memorias del exilio, cómo estos objetos articulan las realidades del desplazamiento transfronterizo: la de las personas exiliadas y la de aquellos que denominamos "Individuos en Permanencia".

NOS INTERESA ENTENDER CÓMO LOS OBJETOS SE CONVIERTEN EN ARCHIVOS VIVOS QUE CONSERVAN MEMORIAS EMOCIONALES DE LA AUSENCIA QUE, A SU VEZ, SE TRANSFORMA EN PERMANENCIA.

Este proyecto analiza los objetos del exilio para encontrar la conexión entre las personas exiliadas y quienes permanecen. A partir de la pregunta: ¿Cómo se pueden visibilizar y representar las ausencias y presencias en las materialidades emocionales del exilio?, se busca evidenciar las conexiones que tienen las víctimas con su lugar de origen y visibilizar a la diáspora como víctimas legítimas del conflicto armado en Colombia."



Fotografías: Puerto Oliveros, L. S.



mi ede  
discriminacion  
duelo  
nocios de lo gas

mi ede  
discriminacion  
duelo  
nocios de lo gas

## ■ Especificaciones técnicas de la obra

Autor	Daniel Martínez Molkes, Jorge González Castro, Carlos Vargas Cuesta, Rodrigo Lombana Riaño, Julio Suarez Otolara
Institución Universitaria	Universidad Piloto de Colombia
Programa	Diseño gráfico - Diseño de Espacios
Modalidad (Productos, obras o artefactos Tipo A, Productos, obras o artefactos tipo B)	Productos, obras o artefactos Tipo A
Tipo de producto, obra o artefacto	Producto gráfico (impreso)

Esquema de la  
metodología  
propuesta



Ficha técnica



## Estrategia de diseño para la salvaguarda del patrimonio

"El proyecto ""Estrategia de diseño para la salvaguarda del patrimonio"" nace en el corregimiento de Palermo, municipio de Boyacá, Colombia. A través de un enfoque de investigación-acción, se ha identificado como problema central la subvaloración y desconexión de los valores patrimoniales entre las generaciones más jóvenes y los adultos mayores de la comunidad. Esta brecha intergeneracional ha generado un distanciamiento territorial, donde la participación de los jóvenes en la preservación y transmisión de las riquezas culturales locales se ve significativamente reducida.

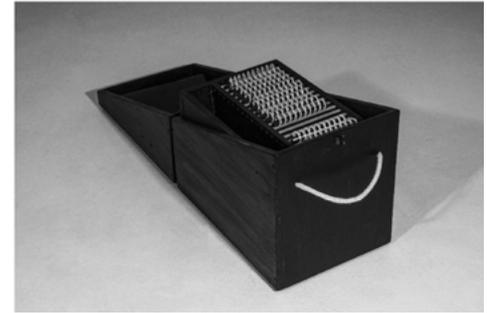
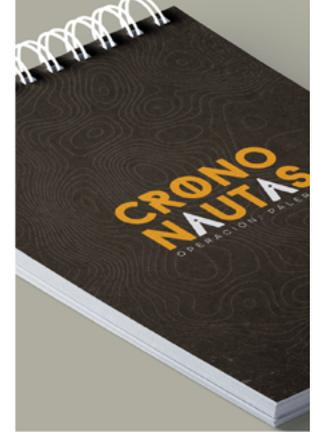
EL ENFOQUE ADOPTADO PARA ABORDAR ESTA PROBLEMÁTICA SE FUNDAMENTA EN UNA METODOLOGÍA DE REFLEXIÓN-ACCIÓN, QUE INVOLUCRA UN CONTINUO CICLO DE EVALUACIÓN CRÍTICA DE LA SITUACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACCIONES CONCRETAS DIRIGIDAS A SU TRANSFORMACIÓN.

Este proceso reflexivo ha posibilitado no solo una delimitación más precisa de la naturaleza del problema, sino también la concepción de un marco conceptual de

diseño que actúa como vínculo entre la reflexión teórica y la aplicación práctica, orientando así las decisiones de diseño mediante una interacción directa con la comunidad. Las iteraciones entre la reflexión y acción permitieron encuadrar el problema y la respuesta de diseño, orientada a posibilitar un encuentro intergeneracional entre los pobladores, en donde se transmitieran los significados de la riqueza patrimonial que se encuentran en la memoria colectiva de la comunidad por medio de reconocer su carácter polifónico.

La propuesta resultante es un dispositivo de interpretación-narrativa que se estructura mediante un nonágono semiótico, cuyo objetivo primordial radica en mapear los significados asociados a las riquezas patrimoniales del corregimiento, con la intención de promover el encuentro intergeneracional entre sus habitantes. En esta iniciativa, los jóvenes residentes en Palermo adoptan el rol de ""crononautas"", actores temporales encargados de preservar la memoria colectiva de su comunidad. Se

les encarga realizar misiones que abarcan desde la **exploración del territorio hasta la recopilación de información relevante** y la facilitación del diálogo intergeneracional. El propósito último es construir esquemas narrativos que permitan revelar, relacionar y proteger los significados inherentes al rico patrimonio cultural local."



Fotografías: Martínez Molkes, et al.

## ■ Especificaciones técnicas de la obra

Autor	Jose Alfonso Espada Villaquiran
Institución Universitaria	Universidad del Cauca
Programa	Diseño Grafico
Modalidad (Productos, obras o artefactos Tipo A, Productos, obras o artefactos tipo B)	Productos, obras o artefactos Tipo A
Tipo de producto, obra o artefacto	Producto gráfico (impreso)

Esquema de la metodología propuesta



Ficha técnica



## La ciudad imaginada

"Hace 7 años inicia un proceso que se convierte en el propósito investigativo presentado a continuación, el cual consiste en convocar a dibujar la ciudad y su gente en diversos lugares desde el espacio de la calle. Esa posibilidad reveló la verdadera dimensión de lo urbano y de todas las relaciones cotidianas, estéticas, formales y sociales que se tejen en la ciudad.

EL PROYECTO "LA CIUDAD IMAGINADA" ABORDA EL DIBUJO SITUADO COMO UNA HERRAMIENTA QUE PERMITE CONSTRUIR UNA MEMORIA DIBUJADA QUE POTENCIA AGUDIZA Y AHONDA EN LAS REPRESENTACIONES DE LAS REALIDADES EN EL CONTEXTO DE LA CIUDAD COLONIAL.

El antecedente fundamental como punto de partida para el anteproyecto dentro de maestría en Investigación Ceación, Arte y Contexto fue el proyecto "Dibujando a Popayán" que consiste en una iniciativa gestada desde los intereses personales en cuanto al dibujo urbano desde hace 8 años. "Dibujando a Popayán" surge como un espacio de creación y autogestión por

medio del cual se convoca a través de las redes sociales a personas interesadas en dibujar la ciudad desde diferentes miradas, temáticas y técnicas. El proyecto se ha consolidado en Popayán como el único espacio que abre posibilidades expresivas en torno al dibujo situado como un acto de expresión del relato en contexto.

El espacio de la calle es el escenario desde donde el proyecto desarrolla su práctica artística convocando cada sábado a diferentes personas que tienen como interés común el dibujo. Las invitaciones a dibujar se postean en las redes de Instagram y Facebook en las cuales se publica y se comparte toda la actividad de sus participantes: dibujos, fotos, comentarios y datos históricos de dibujos realizados por viajeros, cronistas y exploradores que visitaron Popayán y aportaron desde la mirada de otras épocas en el retrato de la arquitectura, costumbres y geografía. El proyecto ha permitido consolidar una memoria dibujada a partir de las expresiones de diversos participantes despertando

el interés de seguidores quienes pueden interactuar a partir de los dibujos que se publican y comparten. En diferentes épocas el dibujo ha sido el único medio de representación que ha permitido dejar un testimonio mediante el registro detallado consignado en libretas de apuntes y crónicas de viajeros y exploradores. Ni la fotografía puede lograr el grado de detalle que se puede obtener al dibujar del natural. Es por esto que, Dibujando a Popayán, se perfila como un proyecto que le apuesta al registro de nuestra realidad a partir del dibujo en el espacio de la calle aportando una memoria desde el relato dibujado, la crónica ilustrada y el sketch urbano.

Es así como desde este proyecto se consolida el propósito de la maestría en desarrollo con una serie de dibujos y acuarelas denominada "La Ciudad imaginada". El arte contextual, el dibujo y el dibujo situado son esencialmente las herramientas metodológicas por medio de las cuales se valida la práctica del dibujo en contexto con unas miradas que buscan aportar un testimonio de las realidades en el entorno urbano.

**Fotografías:** Espada Villaquirán, J. A.



## ■ Especificaciones técnicas de la obra

Autor	Victoria Eugenia Peters Rada, Marcela Fernanda Téllez Pedraza, Mary Natalia Ortegón Cifuentes, Laura Vanesa Páez Espinosa
Institución Universitaria	Politécnico Grancolombiano
Programa	Diseño Gráfico
Modalidad (Productos, obras o artefactos Tipo A, Productos, obras o artefactos tipo B)	Productos, obras o artefactos Tipo A
Tipo de producto, obra o artefacto	Producto gráfico (impreso)

### Esquema de la metodología propuesta



### Ficha técnica



## Manos a la Bitácora Palabras, colores e imágenes que narran nuestros sentimientos

"¡Manos a la Bitácora! Palabras, colores e imágenes que narran nuestros sentimientos es un producto que forma parte del proyecto de Investigación-Creación titulado "Lectura, Escritura e ilustración: lenguajes para narrar desde los niños y niñas familiares de excombatientes, los sentimientos del miedo, la discriminación, el duelo y la noción de hogar."

**Este proyecto, liderado por docentes de los programas de Diseño Gráfico, Psicología, y Comunicación Social y Periodismo del Politécnico Grancolombiano,** busca crear un espacio de lectura en voz alta, conversación y creación para niños de 6 a 12 años de la Fundación Perros Sin Raza, ubicada en Bosa, Bogotá. A través de ocho cuentos de literatura infantil, en los que los personajes son animales que enfrentan situaciones de miedo, discriminación, duelo y la noción de hogar, se estableció un enfoque para cada encuentro, considerando aspectos como los elementos destacados en las historias, la pertinencia de las pre-

guntas sobre experiencias personales, el tratamiento de temas difíciles, las técnicas a utilizar en los talleres, y el enfoque conversacional al socializar los procesos creativos de cada sesión.

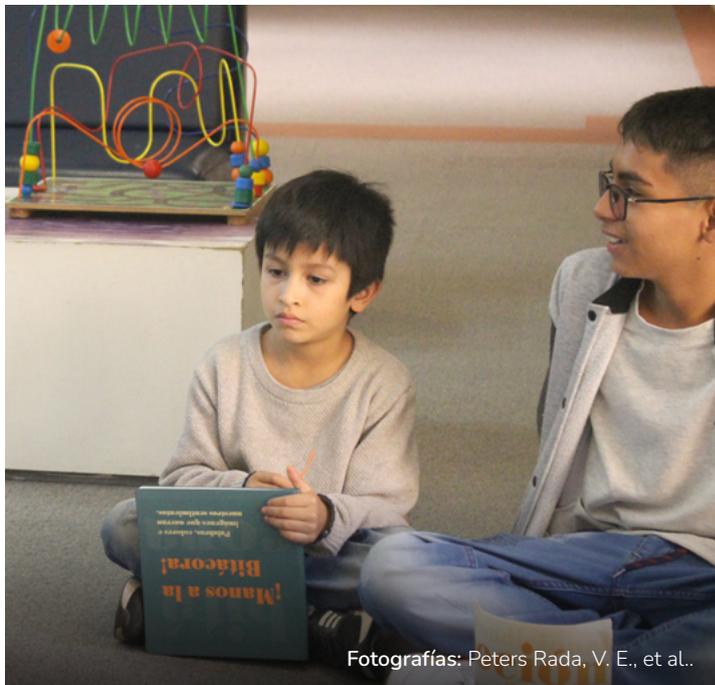
Como complemento a este proceso, las docentes diseñaron una herramienta metodológica en formato de bitácora, permitiendo a cada niño abordar sus sentimientos y pensamientos tras cada sesión.

*ESTA BITÁCORA INCLUÍA UN ESPACIO PARA REGISTRAR LOS DATOS PERSONALES Y CUATRO PLIEGOS DE PAPEL INDEPENDIENTES, CADA UNO RELACIONADO CON SENTIMIENTOS ESPECÍFICOS. MEDIANTE ACTIVIDADES E INVITACIONES, SE FOMENTÓ QUE LOS NIÑOS EXPLORARAN SUS EMOCIONES EN CASA DURANTE LA SEMANA ENTRE SESIONES.*

Las actividades propuestas en la bitácora incluyen dibujo, escritura, creación de objetos, recolección de elementos de la naturaleza, pintura y modelado. Estas actividades no solo facilitaron la exploración técnica, sino que también promovieron

la reflexión sobre las historias vividas, el descubrimiento de experiencias compartidas y la reafirmación de que a través de

las prácticas artísticas y culturales podemos expresar la complejidad de nuestras vivencias, y dar un paso más allá de ellas.



Fotografías: Peters Rada, V. E., et al..





## ■ Especificaciones técnicas de la obra

Autor	Marisol Orozco-Álvarez, Alfredo Valderruten
Institución Universitaria	Universidad del Cauca
Programa	Diseño gráfico
Modalidad (Productos, obras o artefactos Tipo A, Productos, obras o artefactos tipo B)	Productos, obras o artefactos Tipo A
Tipo de producto, obra o artefacto	Producto gráfico (impreso)

### Esquema de la metodología propuesta



### Ficha técnica



## Navegando la palabra desde la pesca artesanal: reescribiendo desde el diseño, el informe técnico, Econavipesca - Pacífico

"Navegando la palabra desde la pesca artesanal: reescribiendo desde el diseño el informe técnico de Econavipesca - Pacífico, se desarrolla en colaboración entre la Universidad del Cauca y la Facultad de Minas de la Universidad Nacional de Colombia - Sede Medellín, bajo un Convenio Específico de Cooperación financiado por la Agencia Sueca de Cooperación Internacional para el Desarrollo (ASDI). **Su propósito es "fortalecer y desarrollar capacidades y confianza dentro de las asociaciones relacionadas con el ecosistema** de la pesca artesanal, diseñando un modelo de pesca sustentable mediante metodologías de innovación abierta en colaboración con la comunidad, contribuyendo así a reducir el impacto ambiental y económico del actual sistema de combustibles fósiles".

El proyecto articula diversas disciplinas, entre ellas el diseño gráfico, donde el grupo de investigación Diseño&Sociedad del Departamento de Diseño de la Universidad del Cauca busca diseñar productos gráficos que fortalezcan y visibilicen la

pesca artesanal de manera sustentable y sostenible, integrando artes de pesca y saberes ancestrales.

La manufactura presentada se realizó a través de un proceso dialógico que combina Investigación Creación y diseño sentipensante. En los encuentros con las comunidades pesqueras Renacer Progresista Guapireño y Aservipesca de Guapí, Cauca, se construyó conocimiento a partir de diversas perspectivas.

A TRAVÉS DE LA SENSIBILIDAD Y EL SENTIR-PENSAR, SE HILVANARON COLABORACIONES QUE ENRIQUECIERON LOS PROCESOS DE DISEÑO, CENTRADOS EN LA CARTOGRAFÍA SENSIBLE Y LA PALABRA DIBUJADA, CREANDO CONCEPTOS Y Trazos QUE NARRAN LAS ACTIVIDADES DE LA PESCA ARTESANAL.

Dado que esta comunidad tiene una rica tradición oral, donde la familia se extiende y crece desde los afectos y la solidaridad, el proceso de diseño integró la oralidad con narrativas visuales más cercanas al contexto, construidas a partir de vivencias propias relacionadas con el río, el manglar, el mar



## ■ Especificaciones técnicas de la obra

Autor	Michael Alexander, Feliciano Romero
Institución Universitaria	Universidad Jorge Tadeo Lozano
Programa	Maestría en Creación Artística (MaCA)
Modalidad (Productos, obras o artefactos Tipo A, Productos, obras o artefactos tipo B)	Productos, obras o artefactos Tipo A
Tipo de producto, obra o artefacto	Productos resultado de procesos artesanales (muestra física)

Esquema de la  
metodología  
propuesta



Ficha técnica



## No thank you, No Thank you

"¡No, Thank You, No Thank You!" es una obra que surge del diálogo entre humanidad y naturaleza. Consiste en un carro de mercado a escala real, confeccionado con palos del bosque y unido con piola pintada con barro, **simbolizando rusticidad y destreza manual. La pieza invita a reflexionar sobre las relaciones entre sistemas naturales y actividades humanas,** recordando el profundo impacto de nuestras acciones en el entorno.

ESTA METÁFORA DE NUESTRA ÉPOCA NOS INSTA A REIMAGINAR UN FUTURO SOSTENIBLE Y RESPETUOSO, BUSCANDO FORMAS DE MITIGAR LOS CONFLICTOS INHERENTES A NUESTRA COEXISTENCIA CON LA NATURALEZA MEDIANTE UN DISEÑO Y UNA INNOVACIÓN CONSCIENTE.

### Fases de la Investigación

- **Conceptualización / Filosofía de Simondon:** Se establece la base filosófica del proyecto, centrándose en la individuación técnica y la relación entre objetos técnicos y su evolución en el tiempo.

- **Investigación y Recolección de Materiales:** Incluye la exploración del entorno natural y la documentación de materiales recolectados, analizando sus características.
- **Diseño y Prototipado:** Se desarrollan diseños que integran los materiales recolectados, enfatizando la relación entre lo natural y lo industrial a través de un proceso de individuación.
- **Construcción y Manufactura:** La fabricación del carro se realiza manualmente, utilizando técnicas artesanales que refuerzan la conexión con los materiales y evitan componentes industriales.
- **Presentación y Reflexión:** La obra se presenta en una exposición interactiva, fomentando discusiones sobre sostenibilidad, artesanía y hábitos de consumo, promoviendo un futuro consciente y respetuoso con el medio ambiente.

Como conclusión, "No thank you, No thank you" encarna la intersección de la filosofía

de la individuación de Simondon y el diseño especulativo de Dunne & Raby. A través de un proceso meticoloso de investigación, recolección, diseño y manufactura, el proyec-

to produce un objeto funcional que también invita a una reflexión crítica sobre nuestra relación con los objetos manufacturados industrialmente y el entorno natural."



Fotografías: Feliciano Romero, M. A...



## ■ Especificaciones técnicas de la obra

Autor	Juan Ochoa, Luis Marín, Colectivo Lenguajes Gastronómicos
Institución Universitaria	Areandina
Programa	Diseño Gráfico
Modalidad (Productos, obras o artefactos Tipo A, Productos, obras o artefactos tipo B)	Productos, obras o artefactos Tipo A
Tipo de producto, obra o artefacto	Productos resultado de procesos artesanales (muestra física)

### Esquema de la metodología propuesta



Ver más

### Ficha técnica



Ver más

## Obsoleta

"Obsoleta es una propuesta de diseño de experiencias que utiliza el food film como dispositivo para abordar problemáticas sociales y ambientales relacionadas con la alimentación y su representación en los medios. Este proyecto se inscribe en la temática de "diseño, medio ambiente y economías limpias".

La propuesta visual de Obsoleta se inspira en la estética limpia y científica de Fedepalma y otras empresas productoras de aceites, reflejando el hecho de que Colombia se ha posicionado como uno de los principales exportadores de aceite de palma a nivel mundial.

ESTE PRODUCTO, ORIGINARIO DE ÁFRICA Y INTRODUCIDO EN EL PAÍS POR LA UNITED FRUIT COMPANY EN 1945, ES SUSCEPTIBLE A PLAGAS CUANDO SE CULTIVA A GRAN ESCALA, LO CUAL ES UN TEMA RECURRENTE EN LOS MONOCULTIVOS.

En este contexto, el mojoyoy, una larva de escarabajo nativa del trópico latinoamericano, se alimenta de palmas y es altamente nutritiva. Tradicionalmente consumido por pueblos indígenas del Amazonas, el mojoyoy se convierte en una plaga dentro

de los monocultivos de palma africana. A pesar de su alto valor proteico, la entomofagia, práctica común en las culturas indígenas, está culturalmente asociada en Occidente con el asco y lo desagradable. Utilizando la Sociología de la Imagen de Silvia Rivera Cusicanqui como metodología, Obsoleta emplea la dialéctica aplicada a la imagen, contrastando el mojoyoy y la palma de aceite como elementos contradictorios. La plaga se convierte en una metáfora del bugging, irrumpiendo en la narrativa y proponiendo un punto de giro.

Los participantes de la experiencia son invitados a probar alimentos fritos con aceite de palma mientras observan audiovisuales que aluden a Fedepalma.

Tras la irrupción del bugging, los asistentes pueden visualizar la plaga en realidad aumentada y, finalmente, se les ofrece la opción de consumir mojoyoys, ya sea vivos o cocinados. Esta experiencia confronta los gustos de los participantes con la realidad de los sistemas alimentarios actuales, cuestionando nuestras percepciones sobre lo comestible y lo desechable."



Fotografías: Ochoa, J., Marín, L., & Colectivo Lenguajes Gastronómicos.



# LOS CAMINOS DEL EXILIO



El exilio es un fenómeno que ha acompañado a la historia de América Latina desde sus primeros años de independencia. Fue un espacio de resistencia y de creación de nuevas identidades.

El exilio fue un espacio de resistencia y de creación de nuevas identidades. Fue un espacio de resistencia y de creación de nuevas identidades.

El exilio fue un espacio de resistencia y de creación de nuevas identidades. Fue un espacio de resistencia y de creación de nuevas identidades.

El exilio fue un espacio de resistencia y de creación de nuevas identidades. Fue un espacio de resistencia y de creación de nuevas identidades.

El exilio fue un espacio de resistencia y de creación de nuevas identidades. Fue un espacio de resistencia y de creación de nuevas identidades.

El exilio fue un espacio de resistencia y de creación de nuevas identidades. Fue un espacio de resistencia y de creación de nuevas identidades.

## TEMAS DESTACADOS

El exilio fue un espacio de resistencia y de creación de nuevas identidades. Fue un espacio de resistencia y de creación de nuevas identidades.

País	Exiliados
Argentina	~100,000
Brasil	~150,000
Chile	~200,000
Colombia	~250,000
Costa Rica	~300,000
Cuba	~350,000
Ecuador	~400,000
El Salvador	~450,000
Guatemala	~500,000
Haití	~550,000
Honduras	~600,000
Paraguay	~650,000
Panamá	~700,000
Paraguay	~750,000
Perú	~800,000
Puerto Rico	~850,000
Venezuela	~900,000



**POBLACIÓN EXILIADA**  
Datos oficiales

**RELATO COMPLETO**  
Relato que se ubica en tres variables

**RELATO FRAGMENTADO**  
Relato que se ubica en dos variables

## ■ Especificaciones técnicas de la obra

<b>Autor</b>	Nicolas Restrepo Henao, Francisco Gallego Escobar, Juan Pablo Jaramillo Salazar y Margarita María Villegas García
<b>Institución Universitaria</b>	Universidad de Caldas e Institución Universitaria Pascual Bravo
<b>Programa</b>	Diseño Visual (UdeC) y Profesional en Gestión del Diseño (I.U.P.B.)
<b>Modalidad (Productos, obras o artefactos Tipo A, Productos, obras o artefactos tipo B)</b>	Productos, obras o artefactos Tipo A
<b>Tipo de producto, obra o artefacto</b>	Producto gráfico (impreso)

**Esquema de la  
metodología  
propuesta**



**Ficha técnica**



## Ucronía Latina N°1 Kaliman el Hombre Increíble

"Ucronía Latina N°1: Kaliman el Hombre Increíble es una pieza gráfica que establece un profundo diálogo intercultural entre el cómic norteamericano y la historieta hispanoamericana. Esta obra reinterpreta la icónica portada #1 del cómic de Superman, publicado en 1938, en la que Superman, con su traje azul y rojo, sostiene un vehículo mientras varios personajes lo observan con asombro. En la versión reinterpretada, Kaliman, el Hombre Increíble de la radionovela mexicana, reemplaza a Superman. Vestido con su traje blanco y turbante, Kaliman sostiene, con poderes telequinéticos, un Renault 4, conocido en Colombia como el Amigo Fiel, un vehículo símbolo de la clase media colombiana desde la década de 1970. Este cambio crea un contraste significativo que invita a la reflexión sobre la hegemonía cultural estadounidense y reivindica la identidad latinoamericana.

La obra busca cuestionar la influencia de la cultura popular norteamericana en la construcción de imaginarios en la región, al tiempo que celebra la riqueza y diversidad

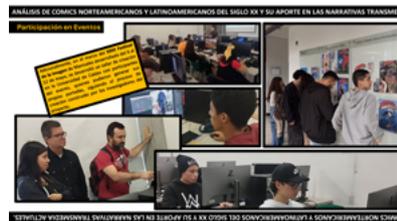
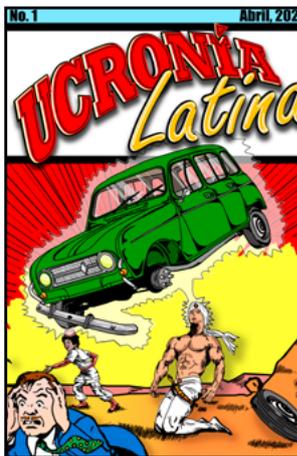
de las narrativas que conforman la identidad cultural latinoamericana. Además, se inscribe dentro del proyecto de investigación ""Análisis de cómics norteamericanos y latinoamericanos del siglo XX y su aporte en las narrativas transmedia actuales"".

ESTE PROYECTO ANALIZA LA INFLUENCIA DEL CÓMIC EN LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA CONTEMPORÁNEAS, EJEMPLIFICANDO CÓMO LA REINTERPRETACIÓN DE ÍCONOS DEL CÓMIC PUEDE GENERAR NUEVAS NARRATIVAS QUE DIALOGAN CON DIVERSOS MEDIOS.

El título Ucronía Latina hace referencia al género de la ucronía, una ficción histórica que explora mundos alternativos donde eventos clave tienen desenlaces diferentes a la realidad. **Estas obras plantean una ucronía visual en la que los héroes clásicos del cómic norteamericano son reemplazados por personajes latinoamericanos,** imaginando un mundo donde las culturas y las historias de la región ocupan un lugar central en la narrativa gráfica global.

La obra participó en la 7.ª edición del festival D al Cubo, organizado en Barranquilla del 24 al 26 de abril de 2024, donde fue seleccionada para exposición pública y ganó el primer puesto en la categoría "piezas gráficas". Adicionalmente, durante el XXIII Festival de la Imagen de Manizales, realizado del 6 al 12 de mayo, se llevó a cabo un taller de creación en la Universidad de Caldas, donde los participantes generaron sus propias portadas siguiendo el proceso de creación desarrollado por los investigadores del proyecto."

Fotografías: Restrepo Henao, N., et al.



## ■ Especificaciones técnicas de la obra

<b>Autor</b>	Ernesto Vidal, Luzdey Yaneira Rojas
<b>Institución Universitaria</b>	Universidad de Investigación y Desarrollo - UDI
<b>Programa</b>	Diseño Industrial
<b>Modalidad (Productos, obras o artefactos Tipo A, Productos, obras o artefactos tipo B)</b>	Productos, obras o artefactos Tipo A
<b>Tipo de producto, obra o artefacto</b>	Productos resultado de procesos artesanales (muestra física)

**Esquema de la metodología propuesta**



**Ficha técnica**



## Vetana

"Vetana (ruana + broche) es una obra que celebra la identidad de las mujeres de Vetas, Santander, mediante un proceso de Investigación-Creación que combina metodologías de **Diseño Participativo y co-diseño con la artesanía y el diseño industrial**. Esta obra refleja características de la cultura vetana a través del uso de técnicas y oficios artesanales ancestrales del municipio, destacando la importancia de la mujer vetana en la sociedad y visibilizando sus rasgos distintivos.

La obra crea espacios simbólicos para plasmar colectivamente la representación de estas mujeres, conectando la analogía del cuerpo como territorio con los gestos propios del ecosistema del Páramo de Santurbán, donde habitantes y entorno han cohabitado durante más de 400 años.

ADemás, se comprende la conexión particular que las mujeres tienen con la representación arquetípica de los complejos lagunares.

El proyecto profundiza en un esquema de intervención social que, a través de diver-

sos encuentros, permitió construir una red de identificación colectiva entre mujeres. Mediante espacios de co-creación, se apropiaron de los rasgos culturales del municipio y los plasmaron en 'Vetana', una obra de diseño que utiliza tejeduría en lana virgen con tintura natural y joyería en plata. Así, 'Vetana' no solo resulta en un objeto artefactual, sino que también genera espacios de visibilización para las mujeres vetanas, fruto de talleres participativos en torno a la identidad objetual y femenina, fortaleciendo la multiculturalidad de Santander."





## ■ Especificaciones técnicas de la obra

Autor	Silvia Duarte, Diana Castelblanco
Institución Universitaria	Universidad Jorge Tadeo Lozano
Programa	Diseño Industrial
Modalidad (Pro- ductos, obras o artefactos Tipo A, Productos, obras o artefactos tipo B)	Productos, obras o artefactos Tipo A
Tipo de producto, obra o artefacto	Producto gráfico (impreso)

Esquema de la  
metodología  
propuesta



Ficha técnica



## Habitar la ruptura

""Habitar la ruptura"" es un proyecto de tesis de grado de Diseño Industrial, desarrollado en el semillero de Territorios y Estéticas Sociales de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Su propósito es visibilizar las formas de habitar, deshabitar y rehabetar los objetos asociados al conflicto armado en Villarrica, Tolima, entre 1949 y 2024, a través de una instalación que simula un hogar. Esta instalación tridimensional plasma la investigación y relatos recopilados, utilizando objetos cotidianos a escala 1:1, considerados como "ruinas" que se han intervenido para reforzar narrativas de desplazamiento, retorno y permanencia.

La noción de "ruina" se entiende como un elemento dinámico que encierra fragmentos del pasado y vacíos del presente, haciéndose visible a través de la reinterpretación de relatos que abordan las des-

configuraciones en las maneras de habitar espacios y objetos. El trabajo metodológico se fundamenta en la construcción de un marco conceptual que abarca ejes temáticos como: **la relación entre habitar y familiaridad con un espacio cotidiano, la narrativa vinculada a la memoria del lugar y de los objetos**, y la ruina, que considera los objetos como vestigios del tiempo que permiten rescatar historias desde su materialidad.

Asimismo, el proyecto se apoya en un trabajo de campo realizado en la comunidad de Villarrica hasta 2024, con el objetivo de recolectar relatos y vivencias. La segmentación conceptual de habitar, deshabitar y rehabetar busca ofrecer un espectro más amplio de la historia del municipio, evitando la revictimización y apoyando procesos de construcción de memoria histórica."





mi edo

mi edo

discriminación

due lo

discriminación

discriminación

mi edo

due lo

discriminación

due lo

discriminación

noción de hogar



mi edo

discriminación

due lo

discriminación

due lo

## ■ Especificaciones técnicas de la obra

Autor	Fernando Arboleda, Diego Bermúdez
Institución Universitaria	Pontificia Universidad Javeriana Cali
Programa	Diseño de Comunicación Visual
Modalidad (Pro- ductos, obras o artefactos Tipo A, Productos, obras o artefactos tipo B)	Productos, obras o artefactos Tipo B
Tipo de producto, obra o artefacto	Producto gráfico (impreso)

### Esquema de la metodología propuesta



Ver más

### Ficha técnica



Ver más

## Murales Rurales

"El proyecto Murales Rurales se centra en la creación de herramientas educativas que fortalecen las dinámicas de aprendizaje en entornos educativos a través de metodologías de aprendizaje-servicio. Desarrollado en colaboración con estudiantes de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana Cali y niños de comunidades rurales en el Departamento del Cauca, específicamente en los corregimientos de Hormigueros y Yarumales del municipio de Padilla, el proyecto busca involucrar a los estudiantes en el reconocimiento y comprensión de las necesidades del contexto rural desde una perspectiva de identidad y apropiación del territorio.

*EL ENFOQUE PRINCIPAL DEL PROYECTO ES COMPRENDER EL TERRITORIO, LA IDENTIDAD Y LOS INTERESES DE LA COMUNIDAD EN RELACIÓN CON SU ENTORNO.*

A través de dinámicas de co-creación, se generan materiales editoriales, como cuentos infantiles ilustrados y murales educativos, que enriquecen los procesos educativos y fomentan la creatividad en el aula. La narrativa de estos materiales se

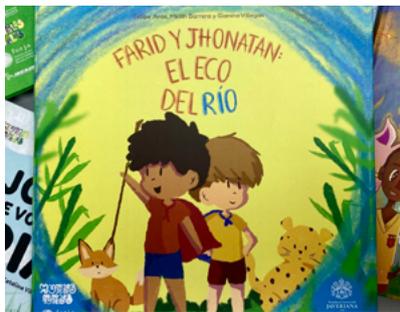
construye a partir del conocimiento, experiencias e imaginarios que los niños tienen sobre su entorno, trabajando en estrecha colaboración con las maestras.

La dinámica de trabajo se basa en el modelo Colores por la Vida, un enfoque metodológico de aprendizaje-servicio que permite a los estudiantes crear libros ilustrados y murales educativos. **Estas creaciones no solo actúan como catalizadores para el aprendizaje, sino que también promueven nuevas formas de enseñanza**



**y aprendizaje al servicio de la comunidad.**

Además, se busca fortalecer competencias de pensamiento, convivencia y comunicación, fundamentales para la disciplina y la reflexión crítica en los procesos creativos."



Fotografías: Restrepo Henao, N., et al.

## ■ Especificaciones técnicas de la obra

Autor	Carlos Alberto Castaño Aguirre, María Del Mar Cancino Zapata
Institución Universitaria	Universidad de San Buenaventura Medellín (Armenia)
Programa	Arquitectura
Modalidad (Productos, obras o artefactos Tipo A, Productos, obras o artefactos tipo B)	Productos, obras o artefactos Tipo A
Tipo de producto, obra o artefacto	Producto interactivo (muestra digital)

### Esquema de la metodología propuesta



Ver más

### Ficha técnica



Ver más

## Relatos entre Montañas

"La pérdida de los saberes y oficios de las mujeres rurales en el municipio de Génova (Q.) subraya un problema significativo en la valoración desigual de estos conocimientos en comparación con otros, así como el predominio de currículos occidentales en la enseñanza local. Este proyecto de investigación busca documentar y crear una estrategia transmedia que visibilice y divulgue los saberes y oficios de estas mujeres, incluyendo narrativas que se difunden a través de diversos medios, tanto online como offline, digitales y análogos.

ESTAS NARRATIVAS DESTACAN LAS HISTORIAS DE LAS MUJERES EN SU COTIDIANIDAD, ASÍ COMO EN LABORES COMO LIDERAZGOS COMUNITARIOS, TEJIDO, USO DE PLANTAS MEDICINALES, COCINA TRADICIONAL, CUIDADO DE CAMINOS, CRÍA DE ANIMALES Y CULTIVOS, ENTRE OTROS.

La metodología adoptada fue una Investigación-Creación que se centra en la construcción sociocultural del territorio de Génova y en los roles de las mujeres dentro de este contexto. Se trabajó con diez mujeres poseedoras de saberes vinculados

a la ruralidad y sus colectividades. Según Córdoba-Cely y Ascuntar-Rivera (2021), "la investigación en las disciplinas creativas se entiende como una intervención con sentido social, es decir, como un proceso de transformación social a través de una experiencia creativa" (p. 487).

La creación se plantea como una práctica que transmite el valor de las memorias, los conocimientos locales, las experiencias del habitar y las identidades individuales y colectivas, promoviendo la apropiación de las particularidades históricas, sociales y culturales de este territorio. En este proceso, se contó con el acompañamiento de Asocomunales Génova y la participación ocasional del Consejo Territorial de Paz, Reconciliación y Convivencia de Génova, así como del Consejo Territorial de Mujeres de Génova, quienes ayudaron a determinar los saberes representativos de la región y evaluaron los contenidos elaborados.

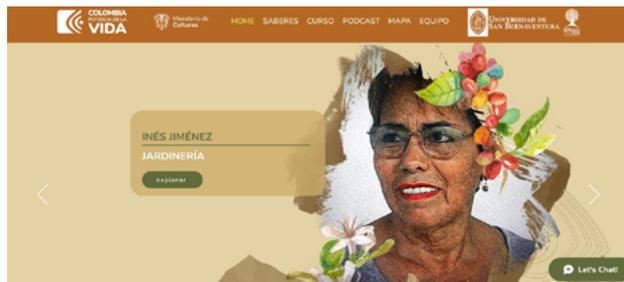
**Para la producción de información, se llevó a cabo una observación participante mediante un diario de campo, seguida**

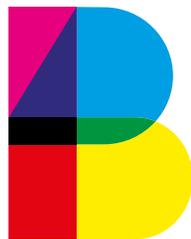
de entrevistas semi-estructuradas en un marco de diálogo. Además, se realizaron talleres participativos que incluyeron mapeos sociales. La información obtenida se sistematizó a través de una matriz analítica de resultados y esquemas gráficos en forma de bitácora.

El propósito de promover la sostenibilidad de los saberes y oficios tradicionales en la comunidad, mediante la incorporación del diseño y la creación de contenidos transmedia, trasciende lo económico, aunque también sirve como plataforma para promocionar productos y servicios locales. Estos saberes, además de estar históricamente ligados a la identidad territorial y al fortalecimiento de la comunidad, desempeñan un papel crucial en la preservación del medio ambiente y en la diversificación de las prácticas culturales en la región."



Fotografías: Castaño Aguirre, C. A., & Cancino Zapata, M. D. M.





Catálogo de obras-creaciones-artefactos

# Primera Bienal

Colombiana RAD de Investigación Creación  
en Diseño/Modo Proyectual