

# Memorias y trayectos: del diseño a la imagen

## Memorias y trayectos: del diseño a la imagen

Tres décadas del diseño visual en Colombia

Carlos Adolfo Escobar Holguín  
Adriana Gómez Alzate  
Felipe César Londoño López

RAD.crbqt.2024.1.313

# Pre senta ción



Diseñamos con el mundo y lo que diseñamos nos diseña. De esta manera, entendemos que somos parte de lo creamos, porque lo que construimos nos transforma y, al hacerlo, estamos en permanente interacción con la posibilidad de intercambios y confluencias hacia la hibridación de nuevos conocimientos que evolucionan en espacios y tiempos indeterminados. Es así como sucedió una confluencia de tres personas que, a mediados de los años ochenta, en un paisaje de montaña andina, se aliaron para la gestación de una idea que inició

un proyecto que se convirtió en esa aventura que hoy se emprende y experimenta. Fue la integración de conocimientos de arte, la ciencia y el diseño originados como disciplinas en un campo de conocimiento que se desarrolló alrededor de ellas. A partir de este texto se exploran las motivaciones y los orígenes,

to de vida en torno al diseño. En  
tura y con espíritu investigativo,  
ndió un camino de aprendizaje  
entación, con la voluntad de  
onocimientos del diseño, el  
encia y la tecnología, lo cual  
al diseño visual en Colombia  
diplina profesional, para abrir un  
acción, formación e indagación  
de la comunicación y la imagen.  
artir de dichas intersecciones,  
o expone los antecedentes, las  
nes y los propósitos de sus  
para que surgiera un programa

académico con una orientación teórica y  
epistemológica propia desde el diseño,  
en una universidad pública de ciudad  
intermedia (Universidad de Caldas,  
Manizales), y en una época propicia de  
iniciativas y cambios. De esa confluencia  
inicial de voluntades e ideales, en una  
tricromía descrita en esta narración, se  
reconstruye la memoria de la primera  
década del diseño visual como disciplina  
en Colombia, en un trayecto que va del  
diseño a la imagen y, en retrospectiva,  
como espacio de vida para varias  
generaciones de diseñadores.



### **Preámbulo**

*Yo creo en muchas cosas que no he visto,  
y ustedes también, lo sé.*

*No se puede negar la existencia  
de algo palpado por más etéreo que sea.*

*No hace falta exhibir una prueba de decencia  
de aquello que es tan verdadero.*

*El único gesto es creer o no.*

*Algunas veces hasta creer llorando.*

*Se trata de un tema incompleto*

*porque le falta respuesta;*

*respuesta que alguno de ustedes,*

*quizás, le pueda dar.*

*Es un tema en technicolor*

*para hacer algo útil del amor.*

*Para todos nosotros, amén.*

*O que sera?*

Chico Buarque (1976)

**A**l principio, fue el descubrimiento del potencial transformador del diseño y, luego, de la integralidad conceptual de la imagen. En ese devenir de memorias y trayectos, al cumplir tres décadas de creación del programa de Diseño Visual en la Universidad de Caldas<sup>1</sup>, nos propusimos compartir con un público amplio nuestra experiencia de vida ligada a la academia, para narrar el contexto espacial y temporal, donde se relacionan personajes y acontecimientos que dieron origen y continuidad al diseño como disciplina y como forma de vida desde una perspectiva transformadora. La voluntad de escribir sobre la confluencia de tres vidas ligadas al diseño resultó como una arqueología de la propia memoria, una manera de saldar una deuda pendiente que nos permitiera poner en común algunos asuntos para reflexionar, desde esta retrospectiva, acerca del engendramiento, las traducciones y las hibridaciones que sucedieron en la primera década de su

<sup>1</sup> El Ministerio de Educación Nacional aprobó el programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, en noviembre de 1992 y, a partir de ello, se generaron muchos otros programas y proyectos, como la maestría en Diseño y Creación Interactiva (2005), el doctorado en Diseño y Creación (2007), los grupos de investigación clasificados en MinCiencias, así como la revista Kepes y los Laboratorios y Centros de Investigación. Estos últimos giran hoy en torno al Festival Internacional de la Imagen, evento anual que cumple XXII versiones en 2023.

creación. Del mismo modo, nos llevó a continuar un camino que se sigue construyendo en el presente y de manera colectiva, gracias al compromiso de todos sus estudiantes, egresados y docentes, quienes han logrado permanecer y adaptarse a los desafíos que implica el trabajo profesional y la investigación desde el diseño.

Las motivaciones iniciales y las teorías fundacionales sobre las cuales nos basamos para la creación del programa académico todavía permanecen cimentadas en la investigación, desde el diseño y la creación, con el propósito de integrar el diseño con la tecnología, el arte y la ciencia. Las investigaciones y los programas que se derivaron de allí (como el *Festival Internacional de la Imagen*), han evolucionado en procesos de construcción colaborativa, en donde han participado múltiples entidades de carácter regional, nacional e internacional, con personas de diversas disciplinas que han contribuido con sus aportes, conformando una red caracterizada por la apertura al pensamiento interdisciplinar e intercultural.

En la conmemoración de los treinta años de creación del programa de Diseño Visual, en noviembre de 2021, realizamos una serie de actividades durante el *XX Festival Internacional de la Imagen*, y nos propusimos, junto con Carlos Adolfo Escobar, escribir este relato que aún no había sido narrado. El 29 de julio del 2022, nos vimos enfrentados a su ausencia, a la partida de nuestro gran amigo y compañero, quien nos iluminó el camino en estos años de complicidad y con quien logramos, gracias

a esa especial confluencia, crear una sinfonía cromática que denominamos diseño visual. Es así como el presente escrito está dedicado a su vida, la cual permanecerá en nosotros como parte fundamental de nuestra existencia.

### **Primeras travesías expedicionarias**

El inicio de esta historia le antecede un espíritu expedicionario, el cual propició algunos viajes previos que influenciaron significativamente la creación del programa académico en Diseño Visual. Dichos viajes se sucedieron en el tiempo, a partir de la búsqueda de nuevos horizontes en diferentes ámbitos: los primeros, como investigadores de nuestro hábitat tradicional y local; luego, derivado de los anteriores, indagamos en el reconocimiento de la cultura del sur de América. De allí se abrió un espectro nuevo que motivó a divulgar, mediante la narración fotográfica y sonora, los acontecimientos observados.

Después, continuamos esta búsqueda en algunos viajes que propusimos para abordar el espectro académico del diseño en Norteamérica y Europa.

En los inicios de los años ochenta, desde los estudios de arquitectura, comenzamos la exploración del diseño de la imagen y la expresión del patrimonio local. Motivados por investigaciones que se empezaban a gestar y que tomaban en cuenta los saberes tradicionales con tecnologías locales y materiales existentes en la región, en 1981, siendo estudiantes, realizamos un viaje de estudios a varias ciudades

del Magdalena Medio, con el objeto de reconocer hechos arquitectónicos y urbanos relevantes, poco conocido en los medios académicos<sup>2</sup>.

Producto de ello fue la publicación de un libro-filme llamado *Honda, Mariquita y Ambalema. Cascos históricos* cuyo objetivo fue establecer una relación entre la incidencia de los fenómenos políticos, económicos y sociales en el desarrollo de la arquitectura barroca y colonial en esta región. La publicación fue un primer levantamiento "multimedial" de la arquitectura colonial de los cascos históricos de las principales ciudades del norte del Tolima que tuvieron una gran influencia en la fundación de Manizales, por ser paso obligado de comunicación con esta ciudad hacia otras regiones del país. Posterior a este estudio, la región se vio afectada por la erupción del volcán Nevado del Ruiz (13 de noviembre de 1985), que ocasionó la tragedia de la desaparición del municipio de Armero, donde murieron cerca de 20.000 personas. Esta población quedó por

2 Curso Historia V, dirigido por el Arq. Hernán Giraldo Mejía. Programa de Arquitectura, Universidad Nacional de Colombia, Manizales, 1981.

completo borrada, debido al flujo de lodo ocasionado por la actividad volcánica, con el precedente que el pueblo ya había sido destruido por dos erupciones previas: una en 1595 y otra, por flujos de lodo, en 1845)<sup>3</sup>. De allí que no poseyera un casco histórico de la época colonial.

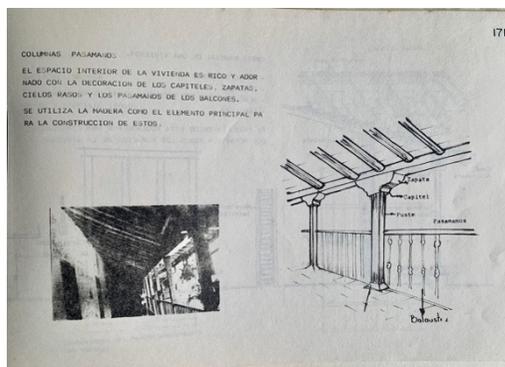
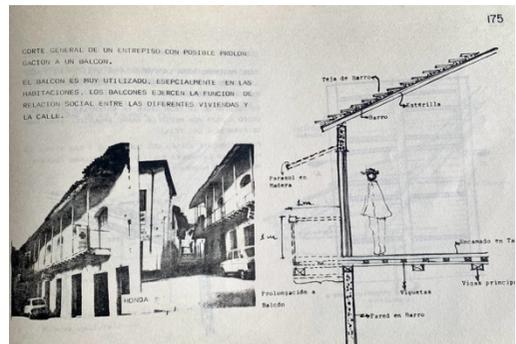
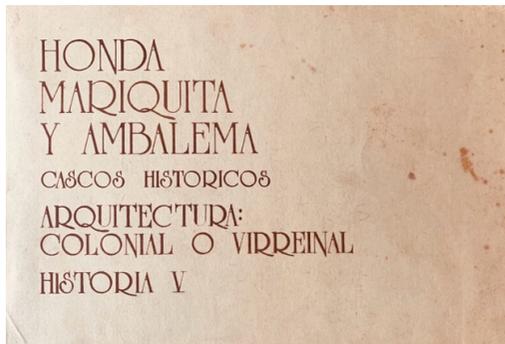


Figura 1. Publicación de la investigación “Honda, Mariquita y Ambalema” (1982).

Fuente: Londoño et al., (1982-2023)

3 [https://es.wikipedia.org/wiki/Tragedia\\_de\\_Armero](https://es.wikipedia.org/wiki/Tragedia_de_Armero)

4 La Antigua Estación del Cable es una estación del antiguo sistema de transporte y carga del Cable Aéreo Manizales - Mariquita, ubicado en Manizales y que, actualmente, es propiedad de la Universidad Nacional de Colombia, donde se encuentra, desde 1969, la Escuela de Arquitectura y Urbanismo. En 1996, es declarado Monumento Nacional, en conjunto con la Torre de Herveo (Wikipedia, s. f. b).

5 La Torre de Herveo o Torre del Cable, es una estructura portante de madera que sirvió al sistema de transporte y carga, cable aéreo Manizales - Mariquita, originalmente ubicada en el municipio de Herveo (Tolima), de donde toma su nombre y, posteriormente, trasladada a Manizales (Wikipedia, s. f. d).

6 La Torre fue instalada inicialmente en Herveo (Tolima), entre los años 1915 y 1920, por orden del ingeniero inglés James Lindsay, encargado de las obras del medio de transporte que comunicaría a Mariquita con Manizales. Se trató, en su momento, de la única torre hecha con madera, pues las otras (metálicas), eran traídas de Europa. En ese entonces, durante la Primera Guerra Mundial (1914-1918), un submarino alemán hundió a un barco inglés que transportaba la estructura de la torre más alta.

Antes de culminar los estudios de Arquitectura, en 1984, fuimos testigos de la reconstrucción de la Torre de Herveo frente a la Antigua Estación del Cable<sup>4</sup>, donde funciona la Escuela de Arquitectura de la Universidad Nacional. La Torre del Cable<sup>5</sup>, como comúnmente se conocía, gracias al empeño de un grupo de personas de la ciudad, fue desmontada y, luego, trasladada a Manizales y reconstruida para su conservación como monumento<sup>6</sup>. El paso a paso de la reconstrucción de la Torre, su funcionalidad estructural, magnitud y la escalada que realizábamos, a medida que ascendía la obra, hizo posible el contacto directo con la materialidad de la estructura de madera. Esto nos indujo a emprender proyectos relacionados con el diseño y el patrimonio, como el trabajo de taller en los centros históricos de Buga, Manizales y otras ciudades de la región, donde se valoró la resignificación del conocimiento propio y ancestral, la tecnología adecuada para cada contexto y el patrimonio desde lo perceptivo, lo

asociativo y lo simbólico. Esta experiencia nos indujo al descubrimiento del valor de la construcción local y su significado, y la importancia de la tradición y la vanguardia en el contexto del pensamiento del diseño.

Estas exploraciones dan origen a una indagación sobre las nuevas tecnologías que podían surgir, aprovechando el potencial de la guadua<sup>7</sup> y las técnicas tradicionales, pues se observaba una posibilidad importante para su preservación y utilización futura. Junto con un grupo de investigadores en la Universidad Nacional de Colombia, sede Manizales, conformado por los arquitectos docentes Jorge Humberto Arcila y Gilberto Flórez, realizamos una investigación en la que también estaba vinculado Guillermo Holguín Mejía, desde donde exploramos la divulgación con dibujos, fotografías y medios audiovisuales, con las tecnologías disponibles en ese momento<sup>8</sup>. Como investigadores “nos inducía la necesidad

<sup>7</sup> La *Guadua angustifolia*, popularmente denominada guadua, es una especie botánica de la subfamilia de las gramíneas Bambusoideae que tiene su hábitat en la selva tropical húmeda a orillas de los ríos. (Wikipedia, s. f.c).

<sup>8</sup> La investigación, financiada por el Centro de Estudios del Hábitat Popular (CEHAP) y por el Programa de Estudios de Vivienda en América Latina (PEVAL) de la Universidad, fue publicada como libro.



se fue gestando con la experiencia de la reconstrucción de la Torre del Cable y, después, con el descubrimiento del valor de la arquitectura del bahareque de guadua, en los recorridos que realizamos por los barrios, pueblos y fincas en la región cafetera de Caldas. De la mano de Guillermo Holguín, iniciamos un registro fotográfico, ilustrativo y de interpretación de una tradición que había sido poco valorada, para lo cual recopilamos un material visual que se plasmó, luego, en afiches y otros soportes gráficos. Todo este trabajo marcó un camino en el reconocimiento de la importancia del diseño y lo visual, en la apropiación social de los productos resultado de investigación.

La investigación, una vez finalizó, fue presentada al Concurso Latinoamericano de Trabajo de Grado de Estudiantes de Arquitectura de la Universidad de Morón, en Buenos Aires, Argentina, y ganó Mención Especial del Jurado. Esto sirvió de pretexto para hacer un viaje de cuatro meses por 54 ciudades de siete países de Suramérica. Así fue como, en algunas

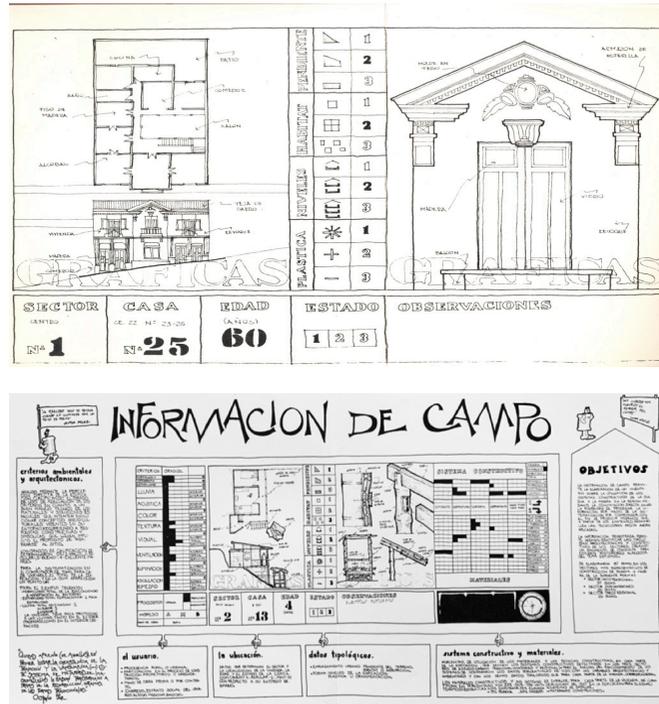


Figura 3. Fichas ilustradas de la investigación en la región de Caldas

Fuente: Arcila y Flórez (1986).

9 En 1985, el recorrido inició en Ecuador y fue en la Universidad de Guayaquil, el 8 de octubre, donde presentamos, por primera vez, la investigación sobre guadua y madera. En Perú, fuimos acogidos por la Unicef, el 14 de octubre, por el Departamento de Ingeniería de la Universidad Católica de Lima, el 15 de octubre; y por el Instituto Nacional de Cultura en Cuzco, el 25 del mismo mes. Más tarde, en Chile, presentamos la investigación en la Universidad Católica de Valparaíso, el 4 de noviembre, y en la Universidad de Bio-Bio, en Concepción, el 8 de noviembre. Visitamos la Universidad de Morón, en Buenos Aires, Argentina, el 22 de noviembre de ese mismo año, recogimos la mención especial otorgada por la *XI Conferencia Latinoamericana de Escuelas y Facultades de Arquitectura*, cuyo tema se centraba en la enseñanza e investigación para el rol de la arquitectura en su contribución a los problemas del hábitat en América Latina. De Buenos Aires partimos hacia Montevideo, Uruguay (Universidad de la República, 26 de noviembre de 1985) y, luego, al Instituto de Arquitectos de Brasil en Porto Alegre, el 3 de diciembre, donde finalizamos las presentaciones de la investigación.

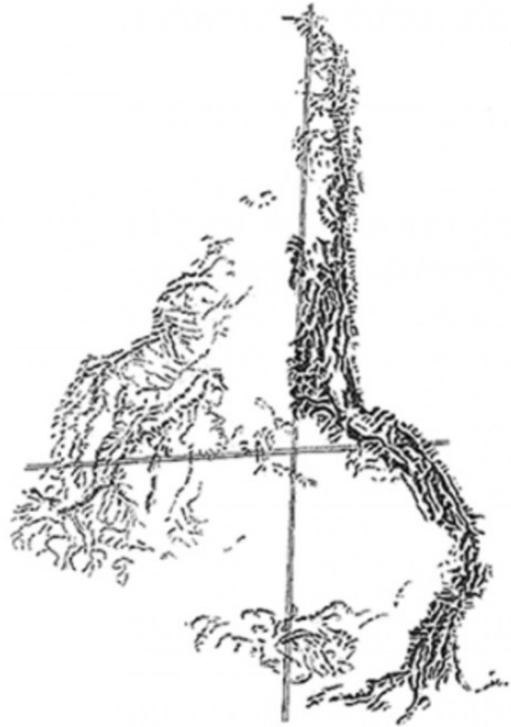
universidades, se expusieron las principales conclusiones de las indagaciones regionales. Esto, además de hacer intercambios y difundir la investigación, nos permitió establecer relaciones académicas que aún permanecen y descubrir el sur del continente, tan distante en su dimensión geográfica, pero tan cercano en sus dinámicas culturales.

Como expedicionarios de tecnologías, culturas, ciudades y territorios, y junto con Claudia Ramírez y Julián Arbeláez, comenzamos la aventura del viaje por el sur. Esto permitió ampliar las fronteras del conocimiento y trabajar en red con personas de diversas disciplinas, con lo cual se buscaba superar las limitaciones de comunicación, tan cerradas en ese momento. Dicho intercambio se logró gracias a las relaciones establecidas previamente, con nuestro trabajo en el *Festival Internacional de Teatro de Manizales*, así como a los contactos con la red de Escuelas de Arquitectura en Latinoamérica<sup>9</sup>. Nuestro viaje inició en Ecuador, continuó en Perú y, luego, en

Chile, donde, además, descubrimos la Ciudad Abierta de Ritoque, un campo de experimentación arquitectónica creada por profesores y estudiantes de la Escuela de Arquitectura de la Universidad Católica de Valparaíso<sup>10</sup>. Las conversaciones sostenidas con poetas y artistas como Godofredo Iommi y Claudio Girola, fundadores de Ritoque y de la poesía de *Amereida* (que integra en las palabras "América" y "Eneida", el poema épico de Virgilio), abrieron el camino para entender el diseño latinoamericano como un campo de conocimiento situado en el sur, donde se integra lo existencial, lo surrealista, lo simbólico y lo híbrido. La lectura colectiva del poema *Amereida* (Boulting et al., 1967) nos llevó a relacionar la travesía geográfica con aquella travesía por América del Sur que realizaron, en 1965, un grupo de arquitectos, filósofos, poetas y artistas, quienes integraron arte y geografía y que, a partir de la imagen del mapa invertido (obra del artista uruguayo Joaquín Torres García, en 1943)<sup>11</sup>, inspiraron la comprensión de la relación cosmológica con la Cruz del Sur.

10 La Ciudad Abierta, emplazada sobre las dunas de Ritoque, al norte de Valparaíso, surgió de la necesidad de sus fundadores y habitantes de contar con un espacio para desarrollar, a la luz de *Amereida*, el proyecto de aunar vida, trabajo y estudio a partir del encuentro entre la poesía y los oficios. Fue fundada en 1970, por poetas, arquitectos, diseñadores, escultores, filósofos y artistas provenientes en gran parte de la Escuela de Arquitectura de la Universidad Católica de Valparaíso, como también de América Latina y Europa. Su origen se encuentra en la Travesía de *Amereida*, viaje realizado por un grupo de ellos en 1965, quienes recorriendo el continente americano desde Tierra del Fuego hacia Santa Cruz de la Sierra en Bolivia, se interrogaron por el sentido de América; para luego comprender y proponer, en el poema de *Amereida*, ("*La Eneida de América*") un modo de habitar y ser americanos (Wikipedia, s. f.a).

11 Joaquín Torres García (Montevideo 28 de julio de 1874-Montevideo 8 de agosto de 1949), creador de la imagen que inspira a *Amereida*.



**Figura 4.** *Mapa de Suramérica invertido, obra de Joaquín Torres García (1943) y mapa invertido con proyección de la Cruz del Sur, en el poema Amereida*

**Fuente:** Joaquín Torres García, Museo Juan Manuel Blanes, Montevideo (Wikipedia, s. f.a).



medios de transporte, movidos por el deseo de explorar el extenso continente. En Brasil, realizamos una larga travesía por algunas ciudades costeras del centro y el norte, hasta llegar a Belén de Pará, haciendo estación en Manaus y, desde allí, nos embarcamos, a través del Amazonas, hasta Leticia, donde finalizamos el recorrido de cuatro meses.

Estas experiencias hicieron posible las primeras exploraciones en el campo de la práctica del diseño, en una perspectiva de comunicación, que empezó con la elaboración de un primer afiche sobre dibujos de las puertas y ventanas tradicionales de la región de Caldas, el cual se distribuyó en el viaje por Suramérica, a manera de intercambio. También, por esta época, incursionamos con algunos montajes audiovisuales, con la técnica de sonoviso<sup>12</sup>, el primero sobre *“La Cultura de la Guadua”*, narrada y musicalizada por el arquitecto Alberto Moreno; y el segundo titulado *“Buscando América”*, con las fotografías de los recorridos realizados por cada una de



12 Composición montada en forma de secuencia de imágenes acompañada con audio, en las que se pueda narrar algo. Por esa época se utilizaban dos proyectores de diapositivas que, mediante el control de disolvencias, permitía difuminar la secuencia de las imágenes.

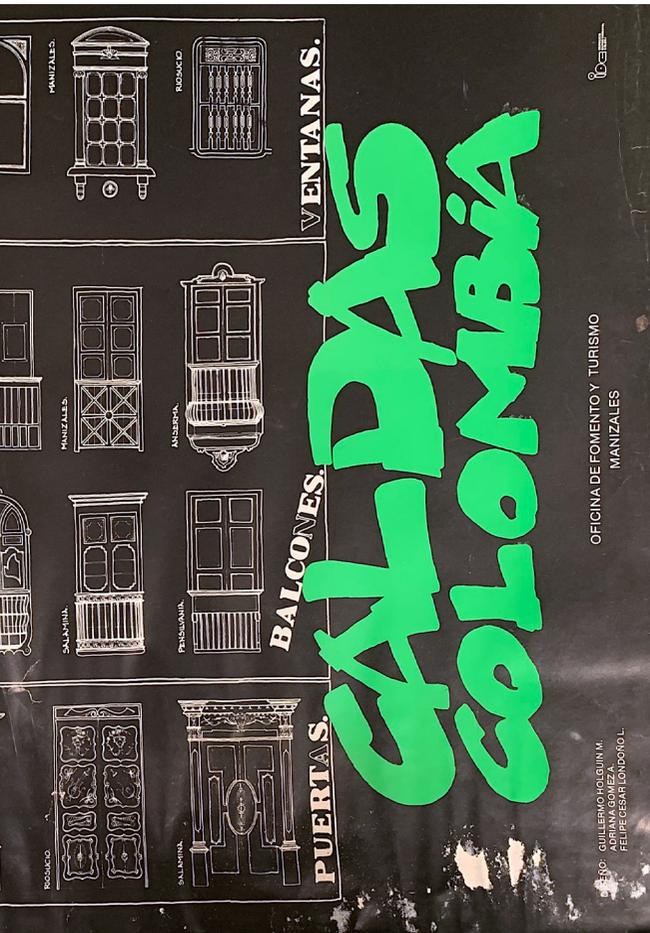


Figura 5. Afiche  
puertas, balcones y  
ventanas de Caldas  
(Colombia) - diseño  
por Holguín, Gómez y  
Londoño (1985)

Fuente: Londoño, F.C.  
et al., (1982-2023)

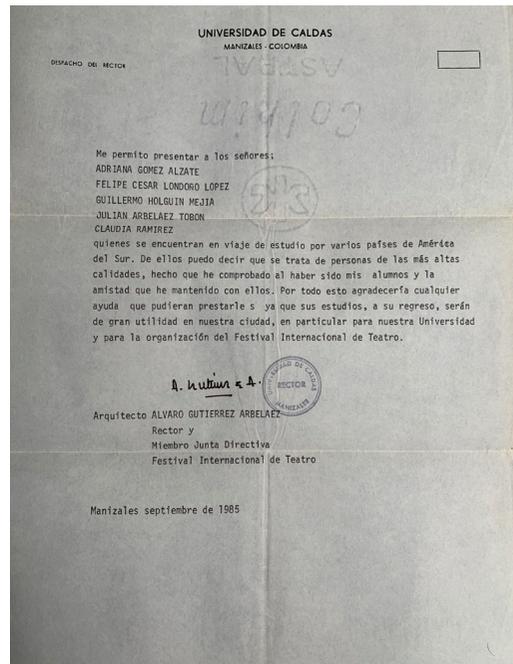
13 Trabajos realizados en organizaciones como Fundemos (dirigido por el líder social Tomás Ríos), la Corporación para el Ordenamiento Urbano de Caldas (con los arquitectos Mabel Tobón, Carlos Alberto González y Evelio Martínez, entre otros) y en un proyecto urbano en la zona norte de Manizales, impulsado por el Banco Central Hipotecario (BCH) (dirigido por el artista Galaor Carbonell).

las ciudades del sur del continente. Ello abrió el camino de posteriores encargos de diseños, para promocionar eventos nacionales e internacionales, escenografías, escaparatismos y carteles con los que incursionamos en una nueva gramática, gráfica y audiovisual.

En 1986, un año después de nuestra graduación como arquitectos, luego de regresar del viaje por el sur y de realizar algunos proyectos y estudios urbanos<sup>13</sup>, el rector de la Universidad de Caldas y su decano de la Facultad de Bellas Artes nos invitaron a proponer una nueva carrera, a partir de la Tecnología Profesional en Dibujo Arquitectónico, existente en ese momento y que, por exigencia del Ministerio de Educación, requería transformarse en programa profesional. Gracias a la visión del rector Álvaro Gutiérrez Arbeláez, arquitecto y urbanista, y del decano Octavio Arbeláez Tobón, director del *Festival Internacional de Teatro de Manizales*, quienes nos habían apoyado con sus contactos en la travesía por el sur, surgió la iniciativa de crear un

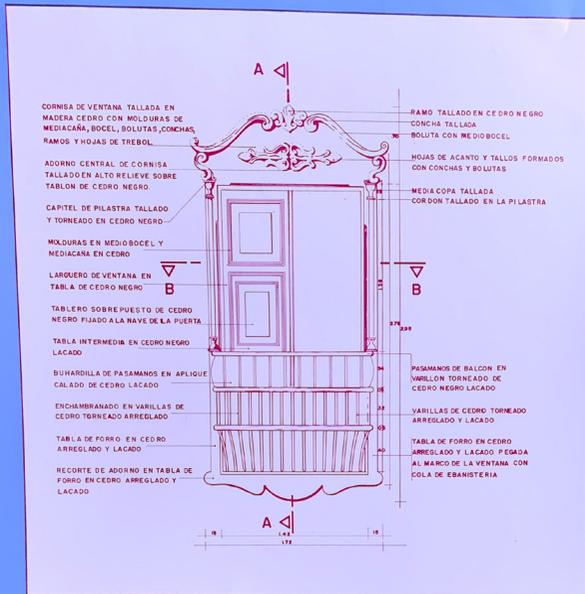
programa innovador para atender un área del conocimiento que se vislumbraba de proyección en el campo del diseño y la comunicación, y que ellos identificaban como desatendida, en la ciudad y la región. De esta manera, se gestó la idea que nos llevó a formular el programa de pregrado en Diseño Visual.

En 1987, ingresamos como docentes a la Universidad de Caldas, con el propósito de formular un nuevo programa profesional en el área de la Comunicación Audiovisual, a partir de una investigación que vinculaba el diseño, la imagen y las nuevas formas de creación que emergían desde el surgimiento de los medios masivos. Mientras construimos el nuevo programa, trabajamos como docentes en el programa de Dibujo Arquitectónico, donde con un grupo de estudiantes, realizamos un inventario de planos y maquetas de edificios tradicionales de la ciudad, el cual fue objeto de eventos académicos y de una exposición. Tal inventario fue donado, más adelante, a la escuela de



**Figura 6.** Carta de presentación de Álvaro Gutiérrez Arbeláez, rector de la Universidad de Caldas (1984-1990)

**Fuente:** Londoño et al., (1982-2023).



## DIBUJO ARQUITECTÓNICO

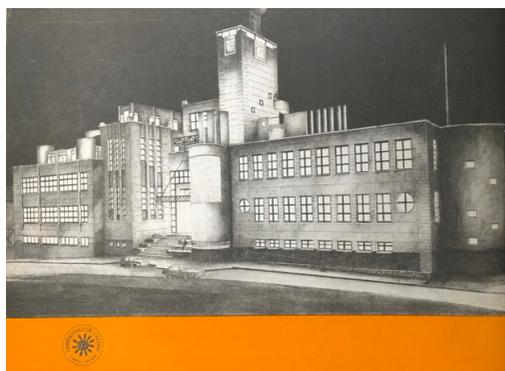
exposición  
inventario arquitectura del bahareque  
trabajos de estudiantes  
facultad de bellas artes  
universidad de caldas  
abril 4 al 15 de 1988

**Figura 7.** Afiche  
exposición *Dibujo  
Arquitectónico*, Bellas  
Artes, Universidad de  
Caldas (1988)

**Fuente:** Londoño et al.,  
(1982-2023)

Arquitectura del Cable, para hacer parte del archivo documental sobre patrimonio. Además, en este periodo, participamos en el diseño arquitectónico para la conservación y remodelación del edificio Palacio de Bellas Artes<sup>14</sup>, publicamos una cartilla divulgativa y, posteriormente, el proyecto fue llevado a cabo. Su objetivo era mejorar los espacios interiores de la edificación y resaltar sus valores patrimoniales, como Bien de Interés Cultural Nacional, donado por la Gobernación a la Universidad de Caldas para su intervención.

<sup>14</sup> El Palacio de Bellas Artes, proyecto del ingeniero José María Gómez Mejía, fue concluido en 1951. Desde esa fecha funciona allí el Conservatorio de Música y Bellas Artes de la Universidad de Caldas. Este edificio fue declarado Monumento Nacional de Colombia por la Resolución D. 18.02- 19.10.95 C.M.N. de la Arquitectura Moderna en Colombia (Wikipedia, s. f. f).



**Figura 8.** Carátula y contracarátula del folleto del proyecto: Palacio de Bellas Artes, conservación, remodelación, ampliación - Facultad de Bellas Artes, Universidad de Caldas (1988)

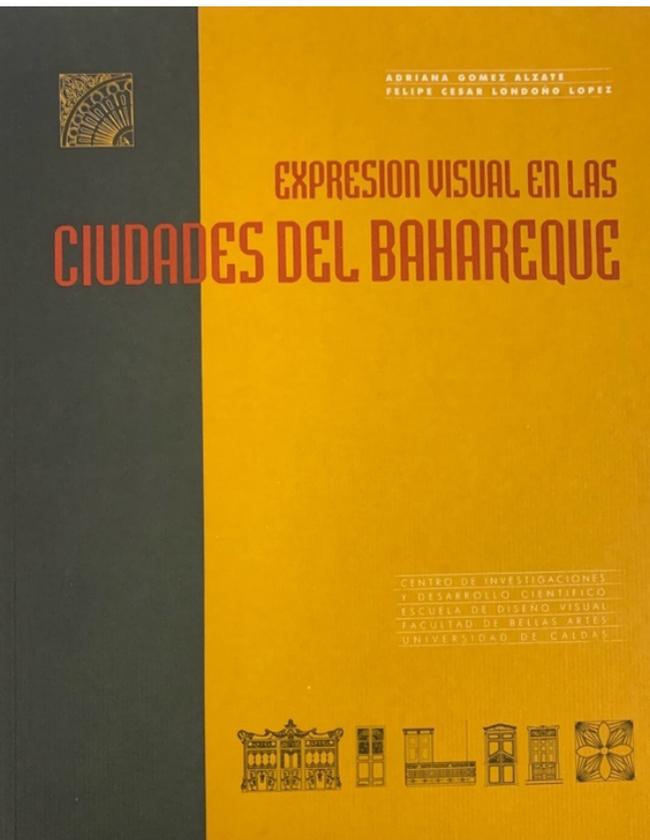
**Fuente:** Londoño, F.C. et al., (1982-2023) Ilustración: Carlos Adolfo Escobar.



**Fuente:** Londoño. et al., (1982-2023) Diseños, de izquierda a derecha: 1) 1987, a partir de la obra de Luis Fernando Jaramillo; 2) 1989, Teatro Los Fundadores; 3) 1991, ciudad de Manizales; y 4) 1990, triciclo festivo.



**Figura 9.** Afiches promocionales del Festival Internacional de Teatro de Manizales



**Figura 10.** Carátula libro “Expresión visual en las ciudades del bahareque”

**Fuente:** Gómez y Londoño (1994).

Con el objeto de continuar con el inventario de dibujos y fotografías de detalles arquitectónicos, desde un análisis estético y estilístico, se formuló una investigación que permitió la publicación del libro “*Expresión visual en las ciudades del bahareque*” (Gómez y Londoño, 1994), el cual posibilitó la divulgación de los trabajos realizados previamente, junto con la continuación de la indagación del patrimonio urbano y arquitectónico de la región.

### **Confluencia tricromática: la creación del programa de Diseño Visual**

Cuando nos propusimos indagar, a partir del diseño, la creación de un nuevo programa profesional, encontramos en el color una metáfora que sirvió para representar lo que cada uno, desde su propia forma de ser y actuar en el mundo, podía aportar para sumar voluntades en dicho trayecto. La síntesis aditiva de los tres colores básicos nos permitió identificar en el rojo la pasión de Carlos por el diseño, su alegría y su contagiosa

euforia; en el azul, el pensamiento racional y sistémico de Felipe; y, en el verde, la valoración por el paisaje y el arraigo al territorio de Adriana. De esta manera, los tres juntos, generamos una sinfonía cromática.

El contacto con Carlos, en Armenia (Quindío), se estableció por medio de amigos comunes y, con él, se realizó la investigación sobre la formación en diseño durante tres años, dando origen al programa de Diseño Visual en la Facultad de Bellas Artes. En ese momento, Carlos se encontraba trabajando en el Instituto de Bellas Artes, en Cali, por invitación de la artista Doris Salcedo, y había regresado recientemente al país, luego de haberse formado en Diseño Visual, en la *Scuola Politecnica di Design*, considerada la primera escuela de Diseño y Comunicación de Italia.

Era profesor en Bellas Artes en Cali, cuenta Carlos, cuando recibí una llamada de alguien que manifestó la intención de crear una carrera de Diseño Visual y que necesitaba conectarse conmigo. Mi reacción fue decirle: ¡usted está loco! Yo llevo cinco o seis años en Colombia y cada vez que dicen 'Diseño Visual' la gente me dice: '¿Qué es esto?... Después, en 1989, tuvimos nuestro primer encuentro en Armenia y desde ese momento se formó una gran relación que dura todos estos años. Recuerdo a Adriana y Felipe mirando con asombro las cajas de libros y revistas traídas de Italia, aún sin desempacar, que servirían de insumo para la posterior escritura del programa. (Quehacer, 2021)

Gracias a ello, Carlos nos introdujo en teorías como las de Nino Di Salvatore, Bruno Munari, Gaetano Kanizsa, György Kepes, entre muchos otros, que pudimos revisar, de manera metódica, y conformar, con todo ello, el acervo conceptual para el programa académico que se presentaría más adelante ante las diferentes instancias institucionales. Manifiesta Carlos que:

La Escuela Politécnica de Diseño fue fundada en 1954 por Nino Di Salvatore, un gran artista y teórico de los principios de la psicología de la Gestalt. Lo que hace él es aplicar estos principios al proyecto, y ello se constituyó en una gran revolución. Es, por tanto, la primera escuela creada en Italia, y casi que, en el mundo, que tiene la mirada específica de aplicar la psicología de la percepción a las disciplinas del proyecto. Se presenta entonces esta primera escuela, que era una mezcla de las artes aplicadas de los procesos industriales y que marca un hito, no solo en Italia sino en Europa y casi que, en el mundo, en la medida que empieza a cambiar la idea del diseño. Tuve la fortuna de estudiar allá en mediados de los ochenta, y tengo que resaltar que la interdisciplina era uno de esos ejes estructurales desde los que se abordaba el diseño en esa escuela. (Quehacer 2021)

Diseño Visual surge como denominación, gracias a conversaciones previas que sostuvimos con el también diseñador visual Gustavo Gómez-Casallas, presidente en su momento de la Asociación Colombiana de Diseñadores. Con Gustavo y algunos otros diseñadores pioneros en ámbitos académicos y profesionales del diseño, como David Consuegra, Carlos Duque,

Dicken Castro, Martha Granados, entre otros más, sostuvimos conversaciones que dieron pie a la realización de un estudio sobre las demandas del contexto. Dicha investigación resultó en una nueva manera de entender el diseño, no vinculado a las prácticas instrumentales que se venían desarrollando desde lo gráfico y lo industrial, sino desde una perspectiva más integral que permitiera vincular arte, ciencia y tecnología.

En el documento de formulación del programa *Diseño Visual, Universidad de Caldas* (Universidad de Caldas, 1989), se consignaron algunas entrevistas, donde David Consuegra opinó lo siguiente: “La justificación de la creación de la carrera está, en primer término, por el impacto actual de la imagen en nuestro medio; y segundo, por la necesidad intrínseca del medio que a su vez genera diseñadores” (Universidad de Caldas, 1989. p. 31). Carlos Duque, por su parte, comentó: “El caso de Manizales puede llegar a ser interesante en cuanto se puede convertir en un polo de diseño con identidad propia, con cualidades muy

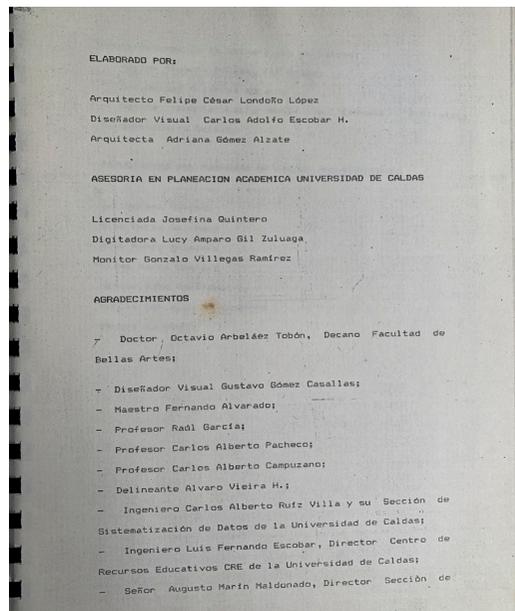
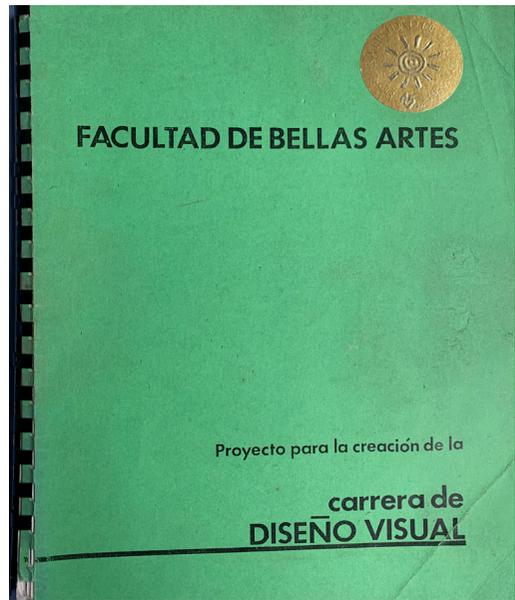


Figura 11. Documento de formulación del programa Diseño Visual, Universidad de Caldas (1989)

Fuente: Londoño et al., (1982-2023)

acordes a las necesidades de la región” (p. 32). Y Gustavo Gómez Casallas advirtió sobre la importancia de integrar conocimientos: “La especialización tiende al aislamiento, pero si se abarcan varios campos relacionados, se abrirán muchas puertas” (p. 33).

Teniendo en cuenta todas estas visiones conjugadas, el documento de formulación del programa enunciaba que la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Caldas debía centrar su enfoque de formación no solo en la enseñanza de las formas clásicas en las artes plásticas y la música, sino que, consciente de su papel cultural, tenía que comprometerse con la democratización del conocimiento y la permanente innovación. Ello, dado el surgimiento de nuevos medios y los diversos frentes, en donde se exigía la presencia viva del arte, para integrar los avances de la tecnología y la ciencia a los procesos artísticos, y configurar una visión integral de la creación. Así pues: “El Diseño Visual deberá desarrollar las capacidades creativas de los estudiantes, conjugando elementos teóricos y prácticos que generen un balance entre el manejo de las ideas y su traducción en imágenes” (Universidad de Caldas, 1989. p. 51).

Fruto del programa de autoevaluación realizado por la Universidad de Caldas, en 1987, y las acciones que se derivaron de ella, la carrera de Dibujo Arquitectónico se sometió a un análisis crítico de su potencialidad, limitaciones y posibilidades de desarrollo. Gracias a ello, se propuso abrir el plan de estudios hacia campos creativos diversos, de acuerdo con las necesidades de la región y la cobertura de los futuros profesionales en el medio. Para

esto, se conformó un equipo interdisciplinario, donde participaron los dos diseñadores visuales mencionados (Gustavo Gómez-Casallas y Carlos Adolfo Escobar Holguín), junto con profesionales relevantes de los campos del diseño (David Consuegra, Carlos Duque y Horacio Fernández); de la creación (Liliana Bonilla, de Colcultura); y de la comunicación, la ciencia y empresarios de la industria gráfica y audiovisual (Benjamín Villegas y Luis Bernardo Peña). Después del análisis acerca del estado actual del dibujo y del diseño en Colombia y los avances que se preveían hacia el futuro, teniendo en cuenta el desarrollo de la informática y la investigación relacionada, se concluyó que era necesario realizar un diagnóstico sobre las necesidades reales de formación en los campos del diseño y la comunicación visual.

Este diagnóstico, que profundizó en la importancia de la industria gráfica, editorial y audiovisual en la región y el país determinó la necesidad de crear un nuevo programa acorde con las necesidades del contexto, con proyección hacia nuevas posibilidades de formación y que tuviera en cuenta, además, los avances tecnológicos que se veían llegar con la inclusión de la computación gráfica en el desempeño de un profesional en estas áreas. La fundamentación teórica del programa afirmaba que los documentos visuales, por sus características de estabilidad y sus posibilidades de conservación, permitían una acumulación cultural transmitida en el tiempo y que podía, en consecuencia, definirse como una verdadera y propia “memoria social”. En el documento, también quedó consignado lo que más adelante



**Figura 12.** *Imagen Proyecta LTDA. Oficina de Diseño, Comunicación y Arquitectura (1990)*

**Fuente:** Londoño et al., (1982-2023).



Figura 13. Afiches diseñados por Gómez y Londoño (1989)

Fuente: Londoño et al., (1982-2023).Izquierda: III Simposio Nacional Bambú/Guadua (1988); Derecha: Preservemos Monte León, campaña cívica de Manizales (1989).

se identificaría como la investigación-creación, al enunciar que, en el programa, se deberían “..realizar investigaciones bajo parámetros de valoración estética de tipo creador para encontrar nuevos lenguajes en el diseño visual” (Universidad de Caldas, 1989. p. 65). En esta misma línea, se observaba el lenguaje visual como uno de los medios potencialmente más válidos para reconciliar al ser humano con su conocimiento, dada su capacidad para difundir el saber de forma más efectiva que cualquier otro medio de comunicación.

En paralelo a la formulación del programa, se estableció en Manizales una oficina para atender las solicitudes profesionales del diseño que, cada vez más, se requería por parte de las empresas y organizaciones públicas y privadas. La oficina se constituyó, en asocio con Octavio Arbeláez, y se denominó *Proyecta*, desde donde se emprendieron varios proyectos y se iniciaron procesos de diseño digital, gracias a la adquisición de los primeros computadores gráficos en la ciudad.

Figura 13. Afiche del Seminario Internacional Mito o Realidad del Libro, Colcultura, CERLALC, ASEUC (abril de 1992) – Primer Premio Concurso Nacional



Fuente: Londoño et al., (1982-2023)

### **El mundo del Diseño Visual: una indagación global**

La estructura académica del programa de Diseño Visual se comenzó a definir a partir de la profundización en el sistema de imágenes estáticas y dinámicas, en relación con el ordenamiento de códigos visuales, síntesis visuales, narración gráfica, fotografía, video y televisión como medio de comunicación, de una manera integral. Por esto, se observaba al diseño visual como un diseño integral, donde se configuraría el diseño gráfico (imágenes para la comunicación impresa) y los medios visuales dinámicos (imágenes para la comunicación en movimiento), en un contexto de producción de ideas e imágenes para una adecuada democratización del conocimiento. Esta primera formulación del diseño visual consideraba como necesaria la integración de las tecnologías con las características estéticas de los mensajes, no en una perspectiva instrumental, sino, principalmente, por los componentes culturales y experimentales de cada uno de ellos. Se afirmaba, por tanto, que lo visual era, sobre todo, científico, era objetivo y, de esta manera, la tarea que se le presentaba al diseñador para que el lenguaje visual fuera un factor eficaz en el medio, era la de aprender a aplicar las leyes de la organización plástica, así como tener en cuenta las experiencias espaciales contemporáneas. Ello le permitiría aprender a utilizar la representación visual de eventos espaciotemporales y liberar el ingenio de la imaginación creativa, mediante lenguajes dinámicos, es decir, desarrollar una iconografía dinámica contemporánea.

Eso me da paso, afirmó Carlos, para nombrar a personas que hicieron parte de la Escuela Politécnica de Diseño, de los cuales algunos de ellos fueron profesores míos, como: Bruno Munari (movimiento arte concreto); Umberto Eco, que tuvo una relación muy estrecha con la universidad; Max Huber, uno de los mayores representantes del diseño suizo; Pino Tovaglia, Isao Hosoe, Heinz Waibl, entre otros. Este modelo interdisciplinario fue el que se retomó en la Escuela de Diseño y fue el que aplicamos en el programa de Diseño Visual. (Quehacer, 2021)

Estas fueron algunas de las bases conceptuales y metodológicas del programa, las cuales quedaron consignadas en el documento maestro, para dar inicio a su funcionamiento en el primer semestre de 1992<sup>15</sup>, con una primera cohorte que previamente había realizado cursos preparatorios en diseño. Una vez iniciado el programa, también empezó una convalidación de lo consignado a través de la investigación *El*

15 El documento maestro, escrito entre 1987 y 1990, se presentó ante el Ministerio de Educación Nacional, con el cual fue aprobado el programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas (según el Acuerdo 251 del 12 de noviembre de 1991, expedido por el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación – ICFES).

*Mundo del Diseño Visual* (1993)<sup>16</sup>, la cual explora el desarrollo del área del diseño y la comunicación visual, con el objetivo de crear una política estratégica capaz de consolidar el posicionamiento académico e institucional del programa, desde una perspectiva amplia e internacional, para contextualizarla y, así, entregarle a la región y al país las bases teóricas e investigativas, orientadas a productos y servicios en ámbitos del diseño, el arte y la tecnología.

Para ello, se propuso trabajar en tres componentes estratégicos. En el primero, se analizaron las orientaciones de diferentes centros de enseñanza del diseño, en algunos países de América y Europa. El segundo componente profundizó en la relación entre diseño y contexto. Mientras que el tercero se proyectó el Instituto de Investigaciones de la Imagen, cuya función central fuera la creación de un escenario interdisciplinario que permitiera recoger la investigación, la proyección y la regulación de los servicios relacionados con la imagen y la comunicación visual, teniendo como eje

16 Los investigadores principales de este estudio fueron: Adriana Gómez Alzate, Felipe Cesar Londoño López, Carlos Adolfo Escobar Holguín. Asesoría metodológica y coinvestigación: Marian Pascual Recalde. Asesor externo: Juan Guillermo Buenaventura, de la Pontificia Universidad Javeriana. Estudiantes coinvestigadores: Andrea Valencia, Estela Hincapié y Víctor Alexander Ayala, del Proyecto *Laboratorio de la Imagen*; Shirley A. Agudelo y Luisa Fernanda Giraldo, del Proyecto Multivisual; Mauricio Molina y Juan Pablo Jaramillo, del Proyecto *La Comunicación Visual en Manizales*; Anita Gutiérrez, Rosa Jaqueline Arteaga, Paula Tatiana Echeverri, Gloria Marcela Gómez, Clara Milena García, Claudia Jurado, Roberth Alexander Pérez, Sandra Jiménez Amador, Néstor Julián Moreno, Mauricio Usma, Carlos Fernando Escobar y Juan Carlos Zuluaga, de Optativa Investigación. Y de Projecta LTDA., Claudia Lucía Aguirre, Alejandro Aguirre y Claudia Victoria Aguirre.

central el diseño visual. En la investigación, se describe la forma como la revolución digital (que, en ese momento, apenas se gestaba) ofrecía al diseño nuevas posibilidades, gracias a los procesos electrónicos de manipulación y transmisión de datos e imágenes recibidas desde las más variadas fuentes, lo cual hacía posible crear dibujos, retocar imágenes, recrear espacios y añadir textos de una manera que antes no era posible. El estado del diseño, en ese entonces, estaba marcado por la revolución informática, concepto por el que lo digital se observaba como una herramienta de creación que no implicaba una amenaza para los procesos creativos estéticos, sino al contrario, enriquecía la construcción de la imagen y los discursos de diseño en la sociedad contemporánea.

Todo lo anterior, se refrendó en otro viaje que tenía por objetivo establecer intercambios de conocimientos, para lo cual visitamos varias universidades y centros de estudio de nivel superior, relacionados con el campo de la comunicación visual<sup>17</sup>. La investigación

17 En este viaje, se visitaron 51 centros de estudio de 14 países, gracias a la comisión de estudios otorgada a Felipe César Londoño, Adriana Gómez y Carlos Adolfo Escobar, la cual fue aprobada el 7 de septiembre de 1992, por el Consejo Superior de la Universidad de Caldas.

*El Mundo del Diseño Visual* (1993) hizo un especial énfasis en la forma como había sido implementada la enseñanza de la imagen en escuelas emblemáticas del diseño en Europa y América, especialmente la *Scuola Politecnica de Milán* (Italia), o en las escuelas gestálticas de Alemania y Suiza. De ellas, se aplicó el principio de que el diseño visual es, ante todo, creatividad y, después, medios, imagen fija, espacios, cine y editorial.

Con el análisis de las diferentes escuelas y los más importantes cursos impartidos en ellas, se construyó un cuadro que organizó de manera esquemática lo que podría denominarse como el "pénsum mundial" del Diseño Visual. A través de este comparativo, se determinaron tres grandes campos de estudio para el currículo del programa de Diseño Visual: la imagen fija, la imagen móvil y la imagen ambiental. En dichos campos, se integraron, de manera transversal, los componentes teóricos y digitales que debían estar presentes en todo el plan de estudios.<sup>18</sup>

18 En el ámbito de la imagen fija, se destacan la *Ecole supérieure d'arts graphiques* (ESAG), en París (visitada el 12 de octubre de 1992); la Escuela de Diseño de Luzerna, en Suiza (visitada el 22 de noviembre de 1992); y la Escuela de Diseño de Zurich (visitada el 23 de noviembre de 1992). En el ámbito de la imagen móvil, fue relevante conocer los cursos de narración audiovisual de la Facultad de la Imagen Visual y Auditiva de la Universidad Complutense de Madrid (visitada el 17 de septiembre de 1992), así como los cursos de fotografía y videografía de la Escuela Profesional Superior de Bielefeld, en Alemania (visitada el 26 de octubre de 1992). Por otra parte, de la Escuela de Diseño Elisava de Barcelona (visitada el 6 de octubre de 1992) y el Instituto Europeo de Diseño en Milán (visitado el 20 de noviembre de 1992), se destacó el énfasis que algunos programas hacían en campos de la imagen ambiental, con temas como la arquigrafía, los proyectos tridimensionales o la señalética.



Índice

A. Estudio del Diseño Visual

1. Breve historia y evolución del diseño
2. Definición de los centros de estudio, a partir de los tres áreas fundamentales del diseño visual
3. Centros de enseñanza / 3.1 Centros de enseñanza en Europa / 3.2 Centros de enseñanza en Oceanía, Australia / 3.3 Centros de enseñanza en Asia, Japón / 3.4 Centros de enseñanza en América / 3.5 Cuando de centros de enseñanza
4. Definición de las áreas de estudio / 4.1 Imagen Fija / 4.2 Imagen Móvil / 4.3 Imagen Ambiental
5. Líneas de investigación en diseño Visual / 5.1 Patrimonio Visual / 5.2 Ciudad-Imagen / 5.3 Teoría del Diseño Visual / 5.4 Análisis de la forma visual / 5.5 Imagen Numérica

B. Línea de Investigación Ciudad-Imagen

1. Introducción
2. Antecedentes / 2.1 Estudios del entorno / 2.2 Desarrollo urbano, arquitectónico y visual en las ciudades de la región / 2.3 Desarrollos futuros
3. El simbolismo en el diseño del entorno
4. Metodología para determinar la calidad del ambiente urbano
5. Información del entorno visual / 5.1 Ficha contexto urbano, información general / 5.2 Ficha ocupación y cantidad de imágenes / 5.3 Ficha encuesta usuarios / 5.4 Aplicación de las fichas
6. Conclusiones parciales

C. Instituto de Investigaciones de la Imagen

1. Introducción
  2. Antecedentes / 2.1 Sentido y marco del ejercicio de diseño / 2.2 El estado del diseño en Colombia / 2.3 Institutos de la Imagen
  3. Justificación
  4. Direccionamiento estratégico / 4.1 Visión / 4.2 Misión / 4.3 Objetivos / 4.4 Áreas de trabajo
  5. Investigación / 5.1 Laboratorio de la Imagen
  6. Extensión / 6.1 Festival Internacional de la Imagen / 6.2 Posgrados y Doctorados
  7. Servicios / 7.1 Multivisual / 7.2 Imagoteca
  8. Estructura organizacional del III
  9. Funciones / 9.1 Del comité asesor / 9.2 Del director ejecutivo / 9.3 De los coordinadores de los programas / 9.4 De los coordinadores de las áreas de trabajo / 9.5 Del asistente administrativo / 9.6 De la secretaria
  10. Recursos / 10.1 Recursos humanos / 10.2 Infraestructura y equipos / 10.3 Recursos económicos
- Conclusiones / Bibliografía / Anexos

**Figura 14.** Informe investigación El Mundo del Diseño Visual (1997), donde participaron todos los estudiantes de la primera cohorte del programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas

**Fuente:** Londoño et al., (1982-2023).

Después de haber definido y conceptualizado cuáles serían los tres grandes campos de estudio del programa de Diseño Visual, se propusieron cinco líneas de investigación mediante las cuales fuera posible desarrollar proyectos en el programa. Estas fueron: 1) *Patrimonio Visual*, que daba continuidad a procesos de investigación como el de *Expresión visual en las ciudades del bahareque* (Gómez y Londoño, 1994); *Patrones de color. Interpretación visual de los valores cromáticos regionales en Caldas* (Gómez, 1996-2006), y *Recuperación de las imágenes populares en las fiestas de los pueblos de Caldas* (Castañeda y Villa, 1998); 2) *Ciudad-Imagen*, que vinculaba el estudio del entorno, las imágenes de la ciudad y la percepción visual; 3) *Teoría del Diseño Visual*, que se sustentaba en investigaciones como *La deformación de la forma* (Rivera, 1995), un análisis de la forma visual que nació de la necesidad de crear parámetros para aproximarse a la realidad morfosintáctica de la

imagen; y, 5) la última línea se denominaba *Imagen Numérica*, que estudiaba las nuevas tendencias de la imagen y las posibilidades que se ofrecían a partir de las herramientas y dispositivos que comenzaban a surgir y que iban a configurar una revolución en los patrones estéticos del siglo XXI.

El segundo apartado de la investigación sobre *El Mundo del Diseño Visual* (Gómez et al., 1997), vinculaba las tendencias globales de la formación en diseño visual, la estructura académica del proyecto propuesto en la Universidad de Caldas y sus líneas de investigación, con el contexto específico regional donde ya se estaba llevando a cabo el programa. De allí surgió un acercamiento a la región de Manizales, Caldas, y el eje Cafetero, para diagnosticar la influencia del entorno visual sobre las comunidades que habitaban los distintos lugares, de tal forma que ello permitiera determinar cómo las imágenes eran asimiladas por las personas y las interacciones de ellas con los estímulos visuales del entorno. Tomando en cuenta perspectivas como las de Abraham Moles (*La Imagen*), Rudolf Arnheim (*El poder del centro o Arte y percepción visual*), Joan Costa y Amos Rapoport, la indagación puso en evidencia la importancia del estudio para medir las tazas perceptivas óptimas que posibilitaran, por medio del diseño, mejorar la calidad del ambiente urbano habitado.

El último capítulo de la investigación sugería la creación del Instituto de Investigaciones de la Imagen, como un centro interdisciplinario de referencia de la imagen, que hiciera posible

la creación de programas como el *Laboratorio de la Imagen* (que dio origen al *Medialb* Manizales), la *Imagoteca*, *Multivisual* (empresa de servicios, que más adelante se convertiría en la *Incubadora de Empresas Culturales* y el *Clúster de Industrias Creativas – ClusterLab*<sup>19</sup>), y el *Festival Internacional de la Imagen*<sup>20</sup>, como un espacio de encuentro, confrontación y difusión de las investigaciones en las diversas áreas del diseño visual que, a su vez, impulsara la creación de posgrados en este campo de conocimiento.

El conocimiento del diseño, como disciplina, permitió mediante la investigación sobre *El Mundo del Diseño Visual*, crear las bases para lo que más adelante se constituyó como el departamento de Diseño, el cual integra la formación de pregrado y posgrados, la maestría en Diseño y Creación Interactiva<sup>21</sup> y el doctorado en Diseño y Creación<sup>22</sup>, los laboratorios, eventos, publicaciones y programas asociados. Todo estos, al igual que el *Festival*

19 Para más información, puede visitar:

<https://clusterlab.online>

20 Para más información, puede visitar:

<https://festivaldelaimagen.com/es/>

21 Para más información, puede visitar: <https://maestriadiseno.artesyhumanidades.ucaldas.edu.co>

22 Para más información, puede visitar: <https://doctoradodiseno.artesyhumanidades.ucaldas.edu.co>

*Internacional de la Imagen*, permiten relacionar diversos conocimientos, formas de representación, artefactos, lenguajes, herramientas, espacios y paisajes, así como servicios, organizaciones y emprendimientos, hacia un objetivo común de transformación dentro de sistemas dinámicos desde lo colectivo, lo ambiental y lo sociocultural, en un marco de un ecosistema integral que vincula lo académico, lo económico y lo tecnológico.

### **El Festival Internacional de la Imagen como eje de futuros programas**

El análisis de las perspectivas futuras del diseño visual, la necesidad de crear un escenario de proyección de las investigaciones que se realizaban en este campo, así como la búsqueda de alianzas internacionales para fortalecer los intercambios de conocimiento en torno a la creación contemporánea, motivaron la creación del Festival Internacional de la Imagen, en las fechas que coincidían con la primera graduación



**Figura 15.** *Publicación del diario La Patria con el anuncio de la graduación de los primeros veinticinco diseñadores visuales de la Universidad de Caldas, realizada en el marco del I Festival Internacional de la Imagen, en Manizales (1997)*

**Fuente:** Londoño et al., (1982-2023)



de los egresados del programa. Del 22 al 26 de abril de 1997, se realizó la primera versión del evento, que congregó a más de tres mil personas de distintas ciudades de Colombia, con una programación que integró exhibiciones de videoarte, exposiciones gráficas, muestras de fotografía, seminarios internacionales, talleres sobre infografía y videografía, entre otras actividades.

El *Festival de la Imagen* retomó el modelo de un evento similar que se realizaba en Buenos Aires, en los primeros años de la década de los noventa, dirigido por Carlos Trilnick, un artista que trabajó la fotografía, el videoarte y quien dirigió el primer y el segundo *Festival Internacional de Artes Electrónicas*, en Argentina. Desde el programa de Diseño Visual, y gracias a la invitación que nos realizan por intermedio de Octavio Arbeláez, firmamos un convenio con la organización argentina, haciendo posible traer a Colombia parte de las muestras que allí se exhibieron, como la colección de obras de Bill Viola, Peter Greenaway, Ar Detroy, Diego Lascano, Bob Wilson y Andrés Di Tella, entre otros. El convenio incluyó los derechos para la exhibición de las obras y una base de datos de cerca de tres mil artistas y diseñadores de todo el mundo, a quienes se enviaron cartas físicas dándoles a conocer el Festival en diferentes ámbitos. Esto originó que artistas y creadores de distintas latitudes enviaran sus trabajos a la Universidad y que, año tras año, lo siguieran haciendo para enriquecer la programación del evento que surgía con gran impulso.



Fuente: Londoño et al., (1982-2023).

Figura 16. Afiche I Festival Internacional de la Imagen (1997) – diseño de Javier Valencia

Desde el inicio, por tanto, el Festival se pensó desde un amplio espectro de lo audiovisual, no exclusivamente como un evento de diseño, sino que comenzó a indagar sobre las fronteras con el arte, los procesos de creación, la aplicación tecnológica y el trabajo interdisciplinario. El Festival se ha preguntado por las distintas maneras de ver el mundo y cómo transformarlo, a partir de la mirada de artistas y diseñadores de diversos continentes, quienes han estado a la vanguardia dentro de contextos cambiantes, creadores de diversos orígenes, que han intercambiado y ampliado conceptos y exploraciones en torno a temas de interés general, como paz, cambio climático, participación, biocreación y ambiente, entre otros.

El Festival se inspira en una conciencia crítica sobre la imagen, en línea con la visión que se tuvo desde la creación del programa de Diseño Visual en torno al papel de la imagen y los procesos de comunicación audiovisual. Reflexiones que planteaban teóricos como Philippe Quéau o Paul Virilio, citados en la introducción a las memorias del primer Festival, daban cuenta de la producción de “una visión sin mirada, que no es, en sí misma, más que la reproducción de un intenso enceguecimiento” (Londoño, 1997. p. 3). Cada año, el programa de Diseño Visual se nutrió de estos conceptos sobre la imagen, tanto en la formación, observada desde una perspectiva integral, es decir, involucrando aspectos de la mirada desde la neurociencia y la psicología de la percepción; como en la investigación y la creación desde el diseño. Conceptos como el del “metabolismo cognitivo”, de Gui

Bonsiepe, fueron fundamentales para consolidar el rol del diseño para la transmisión del conocimiento.

En el *Primer Festival de la Imagen*, se hizo un especial énfasis en la reflexión sobre una imagen observada desde los fenómenos interactivos. Las imágenes mediadas adquirirían un especial protagonismo, y las producciones televisivas fueron claves para crear, a partir de ellas, narraciones interactivas. Uno de los primeros invitados del Festival fue Marco Poma, un realizador de televisión, quien era el realizador de un programa en Italia llamado *Metamorfosi videomagazine*. Participó en el Festival de 1997 y dejó como legado una colección de imágenes y de programas de televisión, donde se pudo ver otra manera de comunicar, de hacer televisión, una forma distinta de trabajar lo audiovisual, diferente a lo que se realizaba en su momento en Colombia. La narración interactiva propuesta por su programa se caracterizaba por los cortes rápidos, los montajes donde el diseño tenía una participación más directa, involucrando lo informacional y lo noticioso. Todo esto hizo que ese primer festival sirviera de germen para lo que fueron los siguientes, principalmente, en lo que se refiere a vincular el estudio de la imagen desde la ciencia y la tecnología. El Festival fue también una invitación a los diseñadores visuales, para que se preguntaran cómo construir imágenes y cómo lo visual podía servir para alimentar el conocimiento de las comunidades. Se asumió, con ello, que las imágenes también son asociativas, porque se construyen tanto de manera individual como colectiva.

### Arte, ciencia y tecnología como ejes del diseño

Un patrón común que se observa en la génesis del programa de Diseño Visual y sus proyectos, como el *Festival de la Imagen*, ha sido el de la interrelación entre diseño, arte, ciencia y tecnología. En ocasiones, esto se ha visto complejo, en tanto, un evento como el Festival trasciende los campos del diseño y se direcciona hacia temas vinculados a la ciencia o la creación digital. Este, al abordar distintos campos del saber, ha posibilitado la reflexión en la creación y la innovación, vinculando además temas de la industria creativa que no son tan aceptados en el campo de las artes convencionales. En ese sentido, el evento propuso explorar interrelaciones que acercaran al diseñador con el arte y las ciencias, y al artista con el diseño y las tecnologías. De esta manera, se buscaba superar la visión instrumental de un diseño vinculado, en su campo profesional con la industria, o centrado en su quehacer con los medios técnicos y las exigencias del mercado, más que desde la reflexión transformadora de la sociedad.

La relación del diseño con el arte y la tecnología se consideraba básica para la formación, y el Festival propició esa visión interdisciplinar. Propuestas videográficas como las de José Alejandro Restrepo, quien presentó *Fragmentos de un video amoroso*, o la curaduría que, en su momento, realizó Ana María Lozano para la primera edición del evento, entraron en diálogo con el trabajo exhibido de Marta Granados, Dicken Castro, David Consuegra, Gustavo Gómez-Casallas y Carlos Duque. El evento posibilitó la convergencia de las visiones del diseño convencional,

junto a perspectivas abiertas, a través de la mirada de artistas que utilizaban medios y lenguajes diversos. El Festival no buscaba cuestionar la academia en perspectiva del arte, sino que proponía una mirada de la creación que posibilitara a los diseñadores pensar desde el arte, una idea que más adelante inspiraría la formulación de los posgrados en Diseño y Creación. Desde el inicio de los programas y desde los primeros festivales, se pensaba el diseño, a partir de la posibilidad de reinventarse, en la medida que la sociedad y la cultura se transformaban y, con ella, los medios tecnológicos, la industria y los instrumentos de construcción de las imágenes.

En las primeras etapas del Festival, el programa de Diseño Visual otorgó menciones especiales a obras que integraran el arte, ciencia y tecnología como ejes del Diseño, y creó la categoría Muestra Monográfica de *Media Art*. El primer premio que se entregó fue para *Mistaken Identities* de Christine Tamblyn, una obra impresa en un CD-ROM interactivo inspirado en la obra de diez mujeres famosas: Josephine Baker, Simone de Beauvoir, Catalina la Grande, Colette, Marie Curie, Marlene Dietrich, Isadora Duncan, Frida Kahlo, Margaret Mead y Gertrude Stein, cuyas vidas se entrelazan gracias a la estructura ramificada del formato digital (*Acmsiggraph – Art Show Archives*, s. f.). Estos primeros premios, que todavía se pueden consultar en la Imagoteca de la Universidad de Caldas, vinculan al diseño con el arte y la tecnología. De esta manera, la Imagoteca se convirtió, debido a las obras que allí depositadas, en la gran memoria del Festival. Al mismo tiempo, también se

consolidó como el primer centro especializado en el estudio de la imagen, pionero en Latinoamérica, debido al repositorio de libros y documentos de invitados, investigadores y estudiantes que compartieron allí su producción.

Muchos de esos premios y obras que participaron en las convocatorias sirvieron como fuentes de información para diversas investigaciones sobre la imagen realizadas en los pregrados y posgrados de Diseño Visual. Los formatos allí compilados eran múltiples: cintas en Betacam, Betamax, VHS, soportes en CD ROM y memorias, los cuales hoy son transferidas a medios digitales para visualizarlos y protegerlas para las generaciones futuras. Con respecto a los reconocimientos, el Festival desarrolló convocatorias anuales que permanecen hasta la fecha. Dichas convocatorias se evalúan en perspectiva curatorial, es decir, mediante un proceso de selección por parte de expertos que analizan las obras participantes bajo diferentes perspectivas.

### **La imagen en movimiento y las experiencias cinemáticas**

La imagen en movimiento ha tenido un especial protagonismo en los estudios del diseño visual y, por ello, el *Festival de la Imagen* ha profundizado, desde sus inicios, en las experiencias cinemáticas, es decir, en la creación audiovisual que integra otros universos sensoriales a través de la tecnología, además de la imagen y el sonido. Las experiencias cinemáticas vinculan la captura, el procesamiento, la posproducción, la distribución, la exhibición y la

interacción con el espectador, todo gracias a medios digitales, en el marco de las tendencias contemporáneas de la creación. Allí, mediante el uso de tecnologías y dispositivos, se proponen nuevos lenguajes y, de esta manera, retos inéditos a los realizadores y a la industria que pone en circulación a tales obras.

Desde el Festival se han propuesto debates sobre las experiencias cinemáticas, la diversidad de soportes, y acerca de cómo se transforma la percepción y el consumo de las imágenes en movimiento. Por este motivo, el evento se ha considerado, desde que empezó, como un festival de cine por parte del Ministerio de Cultura, pero no porque proyecte cine en teatros o en una sala oscura (que también lo hace), sino porque invita a una experiencia cinemática diferente. Cuando el espectador entra a un espacio, como una sala de exposición, o utiliza dispositivos de realidad virtual para interactuar con una narración audiovisual, experimenta una manera distinta de lo cinematográfico. Desde tal perspectiva, el cine ha tenido un papel preponderante en el *Festival Internacional de la Imagen*: en esta primera etapa, a través de la visualización de obras de videoarte y montajes experimentales; y, en un segundo momento, invitando al público a participar de las creaciones mediante dispositivos corporales que rompen con los sistemas tradicionales de percibir la imagen y el sonido.

La estancia en Barcelona (España), donde realizamos los estudios doctorales (1997-2001), en la Universidad Politécnica de Cataluña, fueron importantes para los procesos futuros que se llevaron a cabo en el programa de Diseño Visual. En esa ciudad,

conocimos espacios tan icónicos como el Centro de Cultura Contemporánea, la Caixa Forum o el Cibernarium. Simultáneamente, en Madrid, surgía el MediaLab Madrid y, luego, el MediaLab Prado, los cuales fueron referentes para proponer unos espacios de creación con la ciudadanía que, después, se pudieron llevar a cabo en Manizales.

El Festival se volvió a realizar de la mano de la Alcaldía de Manizales<sup>23</sup>, versión para la cual se invitaron a los más importantes laboratorios del mundo, para desarrollar actividades académicas en torno a lo que para ellos significaba ser *MediaLab*, su funcionamiento y sus dinámicas. De Brasil participó Vinícius Terra, artista e investigador vinculado a SESC Sao Paulo, y también especialista en telecentros y programas de inclusión de las tecnologías en las comunidades locales. Desde Canadá, Pk Langshaw, artista y profesora de la Facultad de Bellas Artes en la Concordia University, quien socializó sus experiencias en torno a la creación de Hexagram, una red interdisciplinaria dedicada a la investigación-creación que aborda la relación entre artes,

23 La última versión del Festival de la Imagen había sido en 1998 y se retomó en 2003, luego de nuestro regreso de la comisión doctoral.

culturas y tecnologías y que reúne a investigadores y estudiantes de diversas disciplinas relacionadas, en particular, con las artes escénicas, las artes visuales, el diseño y las artes mediáticas, pero también con las ciencias sociales y humanidades, así como con las ciencias naturales y la ingeniería.

En esta línea, desde el diseño visual se indaga en los medios para acercar las tecnologías al ser humano, y trabaja con ellas de una manera inteligente. Los medios de hoy abren nuevas posibilidades de expresión, exploración y observación, e imaginan, de una forma distinta, a las imágenes y sus modalidades de percepción. La apropiación o transgresión de esos medios, en búsqueda de nuevas posibilidades proyectuales, facilita un camino importante a partir del uso de la tecnología que se expande a través de múltiples dispositivos, para construir un nuevo lenguaje audiovisual. Visiones como las anteriores fueron inspiradas por teóricos como Arlindo Machado, quien, en una de las primeras versiones del Festival, decía que el arte es siempre producido con los medios de su tiempo, y afirmaba que las artes electrónicas representan la expresión más avanzada de la creación artística actual y aquella que mejor expresa sensibilidades y saberes del ser humano en el cambio al tercer milenio.

Más adelante y, con la popularización del uso de Internet, se observó la modificación de la producción de contenidos, las modalidades de transmisión, las formas audiovisuales y proyectuales, pero también su recepción crítica y su distribución, lo que transformó, igualmente, los contenidos y la manera de enseñanza del diseño visual.

### Diseño visual y el espíritu de György Kepes

El inicio de la década del 2000 fue especialmente productivo para el diseño visual. Durante esta época, se consolidan los procesos de formación del programa, sus líneas de investigación y toma un nuevo rumbo el *Festival Internacional de la Imagen*. Por esos mismos días, se inició el *Grupo de Estudio Kepes*, que dio origen a la Revista Kepes (actualmente, en categoría A1 en Publindex). En 2001, una vez regresamos de realizar los estudios de doctorado en España, propusimos crear un grupo de estudio que abordara discusiones en torno a los temas centrales del programa de Diseño Visual: el diseño, el arte, la ciencia y la tecnología. Nuestro referente fue György Kepes, quien había fallecido ese mismo año y fundamentó las bases para el diálogo en torno a la ciencia de la visión, la imagen, la representación y la cognición, soporte central de la formulación del programa de Diseño Visual.

En un artículo para la revista Kepes, se afirma que, posiblemente, György Kepes fue el primer "diseñador visual" contemporáneo, pues planteó que la experiencia de una imagen es, en sí, un acto creador, es un sistema cerrado, ya que mediante la acción de integración dicha relación se configura como un todo orgánico. Su visión de la creación y lo proyectual, en un sentido amplio y expansivo, propone fomentar las conexiones entre diseño, arte, ciencia, tecnología y sociedad, necesarias para lograr un conocimiento más holístico del mundo como sistema ecológico complejo (Gómez, 2008).

Kepes fue un motivo de inspiración para varios de los procesos investigativos llevados a cabo, incluso antes de iniciar el programa de Diseño Visual. Sus teorías y publicaciones llegan a nosotros, gracias a un profesor de la Universidad de los Andes, Galaor Carbonell, un artista de origen cubano a quien conocimos por un proyecto urbano impulsado por el Banco Central Hipotecario (BCH) en la zona norte de Manizales. Su iniciativa proponía un modelo de arquitectura en guadua como solución de vivienda para consolidar el crecimiento habitacional de la ladera. Galaor presentó, para los primeros interesados en el programa de Diseño Visual, un seminario sobre "Arte Urbano" en Bellas Artes, donde expuso los conceptos que fundamentan el pensamiento de Kepes y su importancia en la historia del diseño y el arte contemporáneo. György Kepes, quien en 1967 fundó el Centro de Estudios Visuales Avanzados (CAVS) en el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT), donde trabajó hasta su retiro en 1974, había visitado la Universidad de los Andes, en 1972, y Galaor Carbonel publicó la traducción de sus conferencias en la revista *Cuadernos de Arquitectura*, en 1973, que justamente se titulaba: *El arte y la tecnología: hacia la reconstrucción del medioambiente urbano* (Kepes 1973). Esto nos abrió una perspectiva de la escala de actuación del diseño y, gracias a las conferencias de Galaor y a los libros que todavía conservamos y consultamos, como *Arts of the Environment* escritos y editados por Kepes (1972), inspiraron muchas de las acciones que desarrollamos, las cuales buscaban integrar las disciplinas del arte y el diseño en una nueva ecología,

donde la cultura, la ciencia y la tecnología, integrasen una visión común hacia una ética de progreso social. Uno de estos libros, que fue base importante del programa de Diseño Visual, fue *The New Landscape in Art and Science* (Kepes, 1956). Esta publicación es considerada de gran valor, en tanto fundamenta, con obras y proyectos, los conceptos de las relaciones entre arte y ciencia que todavía continúan vigentes.

En homenaje a este autor, denominamos “Kepes” al grupo interdisciplinar conformado por diseñadores, pero también por artistas como Walter Castañeda y Gustavo Villa, filósofos como William Ospina, diseñadoras visuales como Claudia Jurado e ingenieros como Mario Valencia, quienes, para esa época, ya eran docentes del programa de Diseño Visual. El *Grupo de Estudios Kepes* surgió como un espacio informal de reunión, donde se debatía sobre libros, textos y autores relacionados con el diseño visual. Las temáticas e intereses eran abiertos y amplios, y considerábamos importante convertir estos debates y escritos en una publicación. Los espacios de reflexión tenían una periodicidad semanal, y cada sesión era un pretexto para exponer diversas ideas e indagaciones en torno a los procesos contemporáneos de creación.

El espíritu de Kepes, en el grupo de estudio y en la revista, aún permanece y constituye un organismo dinámico que propicia ejercicios de reflexión interna e invita, bajo lineamientos institucionales, a muchos de los participantes en los festivales de la Imagen y los programas de Diseño, a

debates en torno a los temas contemporáneos de la imagen, el diseño y la creación, en perspectivas interdisciplinarias. Ello nutre de manera significativa el contenido y el carácter internacional de la revista, con autores y evaluadores externos de alto reconocimiento nacional y global, pues constituye un puente de trascendencia entre disciplinas del diseño y la creación en Latinoamérica y el mundo.

El diseño, como disciplina profesional, ha tenido un interés especial en el desarrollo y la industrialización y el modernismo y, en muchas ocasiones, fue sinónimo de consumo y desarrollo, lo que contribuyó a que, desde el diseño, se abrieran debates frente a su papel y su responsabilidad en el mundo contemporáneo. Retomar la visión crítica de la actuación profesional del diseño, tal y como lo proponía Kepes, era algo necesario, pues el diseño, de la mano de la ciencia y la tecnología, podría contribuir a mejorar las condiciones de habitabilidad del planeta.

En este sentido, el llamado del Festival era también una invitación a dejar de pensar desde una mirada unidisciplinar, como tradicionalmente se hacía en la academia, para inducir a entender, desde una perspectiva transdisciplinar, los nuevos campos de acción que posibilitan sentir y pensar de manera adaptativa, entre la diversidad de conocimientos para encontrar otras maneras de resolver problemas emergentes, con visión abierta y atentos a los cambios. El Festival explora el cambio de los modelos de vida de la sociedad y, para ello, continúa proponiendo trayectos, e invitando a diseñadores y artistas a que se vinculen a espacios de reflexión

y, con estos, buscar alternativas de solución a problemas comunes frente a las urgencias que vivimos actualmente en nuestra sociedad.

### **Diseño visual y las nuevas expediciones**

El origen del programa de Diseño Visual, como se ha presentado en este texto, vincula diversas expediciones que iniciaron en 1981, con el recorrido que realizamos por Honda, Mariquita y Ambalema. Luego, en 1983, continuamos en otra expedición que nos llevó a descubrir las riquezas de la arquitectura en guadua y la madera en distintos municipios de Caldas. Más adelante, en 1985, emprendimos el viaje por Suramérica que nos llevó a descubrir la inmensa cultura de nuestros territorios y la necesidad de interconectarse para visibilizar nuestros saberes comunes. En 1992, llevamos a cabo la expedición por distintas escuelas de diseño de América y Europa y, posteriormente, desde proyectos académicos y líneas de investigación sobre los recursos que configuran la diversidad natural, cultural, el patrimonio, la memoria, la innovación social y las nuevas dinámicas económicas y tecnológicas de la región.

De esta manera, el campo del diseño visual ha continuado en su expedición de realidades y conocimientos, como una forma de reivindicar, por medio de las tecnologías disponibles, nuestras historias, nuestras naturalezas y nuestras culturas.<sup>24</sup> En las siguientes dos décadas, presente en la vida cotidiana, en la planificación y en el crecimiento económico y que ha condicionado de manera significativa el consumismo, el individualismo y, hoy,

en la coyuntura actual de un mundo globalizado, el diseño puede contribuir de manera significativa a establecer los puentes entre el arte y la ciencia, entre la academia, los gobiernos y las comunidades. Es, en este sentido, que los conceptos del diseño visual, en perspectiva de sus procesos de formación, investigación y proyección, pueden continuar dando luces sobre cómo actuar de una manera mucho más responsable con las generaciones actuales y futuras.

La sinfonía cromática sobre la historia del diseño visual que nos propusimos crear está incompleta por la ausencia de Carlos, uno de sus principales protagonistas. La tricromía, hoy, se encuentra truncada. Sin embargo, su memoria está expandida en cada uno de nosotros, porque su alma nos habita.

24 Hoy, el Departamento de Diseño de la Universidad de Caldas se consolida en la escena nacional y latinoamericana, con el programa profesional en Diseño Visual, la maestría en Diseño y Creación Interactiva, el doctorado en Diseño y Creación, la Imagoteca, el Consultorio de Diseño, los laboratorios de creación (como el MediaLab Manizales, el ViveLab, LASO, SensorLab, Imagen Móvil, entre otros), en el Festival Internacional de la Imagen, el Foro Académico Internacional en Diseño y Creación, los escenarios digitales, la Incubadora de Empresas Culturales, el Clúster de Industrias Creativas ClusterLab, así como el Centro de Ciencia Francisco José de Caldas.

## Referencias

- Acmsiggraph - Art Show Archives. (s. f.).  
 Christine Tamblyn: Mistaken Identities.  
<https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/christine-tamblyn-mistaken-identities-2/>
- Arcila, J. H. y Flórez, G. (1986). Guadua y Madera aplicada a nuevas tecnologías de vivienda popular en Caldas. Universidad Nacional de Colombia.
- Bonsiepe, G. (1999). Del objeto a la interface. Infinito.
- Boulting, J., Cruz, A., Cruz, F., Duguy, M., Fédier, F., Girola, C., Iommi, G., Pérez Román, J., Simons, E. y Tronquoy, H. (1967). Amereida. Editorial Cooperativa Lambda.
- Castañeda, W. Villa, G. (1998) Recuperación de las imágenes populares en las fiestas de los pueblos de Caldas. Documento de Investigación. Manizales: Universidad de Caldas.
- Gómez, A. y Londoño F.C. (1994). Expresión visual en las ciudades del bahareque. Universidad de Caldas.
- Gómez, A., Londoño, F. C. y Escobar, C. A. (1997). El Mundo del Diseño Visual. Universidad de Caldas.
- Gómez, A. et al. (2006). Patrones de color. Interpretación visual de los valores cromáticos regionales en Caldas. Universidad de Caldas.
- Gómez, A.,\_(2008). Gyorgy Kepes y la relación entre el arte y la tecnología. Revista KEPES, 5(4), 59-71. <https://revistasoj.s.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/view/435>
- Londoño, F.C. (1982-2023). Fotografías e imágenes de archivo personal.
- Kepes, G. (1973). El arte y la tecnología: hacia la reconstrucción del medio ambiente urbano. Cuadernos de Arquitectura. Universidad de los Andes.
- \_\_\_\_\_ (1972). Arts of the Environment. George Braziller, Inc.
- \_\_\_\_\_ (1978). El Arte del ambiente. Argentina: Editorial Víctor Lerú S. A.
- Paz, O. (1970). Vuelta al Laberinto de la Soledad. Siglo XXI.
- Quehacer Cultural. (2021, 26 de mayo). 30 años de transformación. Entrevista a C.A. Escobar, Felipe Cesar Londoño, Adriana Gómez XX Festival de la Imagen [video de YouTube]. <https://www.youtube.com/watch?v=2iYUyRH5GU8>

- Rivera, F. (1995) "La deformación de la forma". Documento de Investigación. Manizales: Universidad de Caldas.
- Universidad de Caldas. (1989). Diseño Visual, Universidad de Caldas [Documento de formulación del programa].
- Universidad Nacional de Colombia, (1982). Honda, Mariquita y Ambalema. Documento Investigación. Manizales.
- Wikipedia. (s. f.a). Amereida. <https://es.wikipedia.org/wiki/Amereida>
- \_\_\_\_\_ (s. f.b). Estación del Cable. [https://es.wikipedia.org/wiki/Estaci%C3%B3n\\_del\\_Cable](https://es.wikipedia.org/wiki/Estaci%C3%B3n_del_Cable)
- \_\_\_\_\_ (s. f.c). Guadua angustifolia. [https://es.wikipedia.org/wiki/Guadua\\_angustifolia](https://es.wikipedia.org/wiki/Guadua_angustifolia)
- \_\_\_\_\_ (s. f.d). Torre de Herveo. [https://es.wikipedia.org/wiki/Torre\\_de\\_Herveo](https://es.wikipedia.org/wiki/Torre_de_Herveo)
- \_\_\_\_\_ (s. f. e). Joaquín Torres García. [https://es.wikipedia.org/wiki/Joaqu%C3%ADn\\_Torres\\_Garc%C3%ADa](https://es.wikipedia.org/wiki/Joaqu%C3%ADn_Torres_Garc%C3%ADa)
- \_\_\_\_\_ (s. f. f). Palacio de Bellas Artes (Manizales). [https://es.wikipedia.org/wiki/Palacio\\_de\\_Bellas\\_Artes\\_%28Manizales%29](https://es.wikipedia.org/wiki/Palacio_de_Bellas_Artes_%28Manizales%29)

### **Carlos Adolfo Escobar Holguín**

**(Buga, 7 de agosto 1960 – Armenia, 29 de julio 2022)**

Diseñador visual de la Scuola Politécnica Di Design, Milán, Italia. Máster en Diseño para la Sociedad de la Universidad Pablo de Olavide, Sevilla, España. Magíster en Diseño y Creación Interactiva y Maestro en Artes Plásticas de la Universidad de Caldas. Fue docente del Departamento de Diseño y cofundador del programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, Colombia, donde fue director del Departamento de Diseño y de los programas de Artes Plásticas y Diseño Visual. Miembro del grupo de investigación DICOVI (categoría A1 de MinCiencias). Director ejecutivo del Programa Especial Festival Internacional de la Imagen, de la Universidad de Caldas, y coordinador del Seminario Internacional, en el cual se desempeñó, además, como maestro de ceremonias.

### **Adriana Gómez Alzate**

**(Pereira, 7 de febrero 1961)**

Arquitecta de la Universidad Nacional de Colombia, con doctorado en Sostenibilidad, Tecnología y Humanismo y Estudios Avanzados en Urbanismo, de la Universidad Politécnica de Cataluña, España. Fue cofundadora del programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, directora de la maestría en Diseño y Creación Interactiva y, actualmente, es la coordinadora del Foro Académico Internacional en Diseño y Creación del Festival Internacional de la Imagen. Dirige la línea de investigación "Sostenibilidad, arte, sociedad y medioambiente", del grupo de investigación DICOVI (categoría A1 de MinCiencias). También está vinculada como docente en varios posgrados: el doctorado y la maestría en Diseño y Creación, y el doctorado y la maestría en Estudios Territoriales, de la Universidad de Caldas, Colombia. Es docente catedrática del Área Académica Arquitectura y Hábitat de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, y hace parte del equipo de docentes del doctorado en Diseño, Arte y Ciencia de la misma institución.

### **Felipe César Londoño**

**(Manizales, 24 de abril 1960)**

Arquitecto de la Universidad Nacional de Colombia, con doctorado en Ingeniería Multimedia de la Universidad Politécnica de Cataluña, España. Profesor titular de la Universidad de Caldas, fue cofundador del programa de Diseño Visual, creador y primer director de la maestría en Diseño y Creación Interactiva y del Doctorado en Diseño y Creación, así como rector de la institución entre 2014 y 2018. Director del grupo de investigación DICOVI (categoría A1 de MinCiencias). En la actualidad, es Vicerrector Académico de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, institución de la que fue decano de la Facultad de Artes y Diseño entre 2019-2022. Allí creó el doctorado en Diseño, Arte y Ciencia y la Cátedra DAC, en asocio con otras universidades de Latinoamérica. Ha sido fundador y director del Centro de Ciencia Francisco José de Caldas, del Centro Cultural Rogelio Salmons de la Universidad de Caldas y, desde 1997, del Festival Internacional de la Imagen, hoy realizado en colaboración entre la Universidad de Caldas y la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

