

DISEÑO DECOLONIAL, UNA APUESTA POR LA TRANSFORMACIÓN COMUNITARIA SOBRE SU PATRIMONIO CULTURAL

Keyla Tatiana Tejada Pineda¹³
Lina Marcela Tejada Pineda^{1a}
Félix Augusto Cardona Olaya¹¹

¹³ Estudiante de 8° semestre del programa de diseño visual de la UNIAJC. Miembro del semillero de investigación LUMEN del grupo ANUDAMIENTOS.

^{1a} Estudiante de 8° semestre del programa de diseño visual de la UNIAJC. Miembro del semillero de investigación LUMEN del grupo ANUDAMIENTOS.

¹¹ Diseñador Industrial de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá; Especialista en Ingeniería de la Organización Industrial de la Universidad de Zaragoza, España; Especialista en Pedagogía y Desarrollo Humano de la Universidad Católica Popular de Risaralda, Colombia; Posgrado online en Artes Mediales de la Universidad de Córdoba, Argentina; Magister en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas, Colombia. Doctorando en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas, Colombia. Docente investigador del grupo ANUDAMIENTOS; Director Operativo del programa de Diseño Visual adscrito a la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Institución Universitaria Antonio José Camacho. Correo electrónico: facardona@admon.uniajc.edu.co

Resumen

El siguiente texto hace parte del proyecto de investigación PD 0320 de la convocatoria interna de la UNIAJC denominado: Modelo de interacción mediado por la narrativa de memoria intergeneracional dentro una comunidad,¹¹ en el cual el semillero de investigación LUMEN participa activamente dentro de la línea imagen, cultura y territorio del grupo Anudamientos de la FCSH-UNIAJC. Dentro de este ámbito, la teoría emergente del diseño decolonial ha marcado un eje de soporte muy fuerte, por ello, se hace un proceso de implementación de su epistemología dentro de un estudio cualitativo con un método interpretativo hermenéutico que se sirve de herramientas etnográficas para recolección de datos que permiten evidenciar logros diferenciales dentro del programa de Diseño Visual donde los proyectos de grado se plantean no desde un enfoque técnico comercial, sino desde un enfoque social comunitario, lo cual debe ser proyectado como elemento importante en referencia al perfil del diseñador visual graduado UNIAJC.

A manera de introducción

El proceso de investigación para el proyecto PD 0320 se asumió desde una postura crítica respecto a lo que se investiga como fenómeno según el sociólogo Bruno Latour (1995), quien nos plantea que los mitos referidos a la necesidad de apartar la investigación de ideologías es algo imposible, puesto que existen estrechas conexiones entre el trabajo de investigación, sus resultados y el medio social respecto a quien investiga. Por ello, una forma de establecer una vigilancia epistemológica subyace en aspectos como la discusión, el intercambio, el trabajo en equipo con otros investigadores u otros actores vinculados al tema, tanto al interior como por fuera del ámbito de investigación mismo.

Por lo anterior, este proceso de investigación adscrito a las ciencias sociales y humanas desde la perspectiva del diseño toma el enfoque decolonial-teórico-crítico partiendo de lo que Maffesoli (2005) nos presenta respecto a lo que significa investigar:

¹¹ Proyecto aprobado y financiado por el DAI-UNIAJC según resolución de marzo 09 de 2020 mediante Resolución No. 215

...un caminar continuo que avanza en la medida que no se aferre a un racionalismo conceptual, evita parametrizarse y ser dogmático. Debe interrogar constantemente puesto que desde el momento en que uno cree saber lo que debe ser el mundo ya no toma nota de lo que realmente es. Por eso resulta tan necesario hallar palabras, nociones, metáforas, útiles provisionalmente para describir lo que es, y no para decretar lo que debe ser. (p.217)

De manera que esta investigación busca una relación entre elementos de la realidad inmediata, nuestro contexto universitario, donde procesos de interacción permiten entender desde lo cotidiano y donde se configura conocimiento de fenómenos concretos, como son los procesos de proyecto de grado final para alcanzar título profesional en Diseño Visual, evidencian un proceso de aprendizaje marcado por una reflexión continua de las posibilidades que el diseño tiene frente a nuestros contextos sociales y culturales, donde los aspectos económico aunque importantes, no son los únicos, ni los principales para comprender, ejercer y soñar el diseño como disciplina de las ciencias sociales y humanas desde su dominio visual.

Discusión epistemológica

A pesar de la corta historia del diseño como disciplina académica y como parte de un campo definido de las ciencias, su desarrollo ha sido tan amplio y vigoroso, que hoy día ya existe un cuerpo teórico y una práctica propia que permite hablar de una cultura del diseño en cuyas dimensiones de producción, consumo y exposición de discursos abarca todas las redes que configuran los sistemas de intercambio de los procesos normativos, empresariales y socioculturales en donde los valores y los lenguajes con los que cuentan los diseñadores, los gestores del diseño y el público se interrelacionan de manera tal, que ha permitido configurar un marco epistemológico propio complejo y profundo que aporta a otras disciplinas en un diálogo abierto (Jolier, 2010, p.10).

En este diálogo, el diseño es un acto epistémico que se debe comprender como un corto circuito entre dos polos: el primero, configurado por un pensamiento no lineal que contempla la relación entre las asociaciones eidéticas, los modelos inductivos y los vestigios culturales dentro de la

experiencia y el conocimiento que el diseñador posee o construye, lo que da lugar al concepto o idea del acto de diseño, su razón genésica (Horta, 2011).

Y un segundo polo, en donde toda esta ideación entra a ser parte de un acto de objetivación dentro de la dimensión cultural, la estructura social, la ideología y la ecología del contexto, sobre el cual se pretende trascender desde aquello ideado, que alcanza un sentido denotativo como ente de cambio que permite que el acto de diseño produzca una razón especulativa (Horta, 2011).

En esta propuesta del cubano Aurelio Horta¹ (2011) estos dos polos se retroalimentan en un constante fluir que solo se rompe a través de un artefacto con funciones entre lo análogo y lo digital que configura una forma y su materialidad. El acto epistémico se da cuando el continuo fluir del diseño, se rompe al sacar un producto y/o servicio para el contexto desde un fundamento de connotación donde los diseñadores singularizan uno o varios procesos a partir de una determinada idea de intención en la ficción, el objeto o el servicio público, que se convierte en un proyecto demandado (Horta, 2011, p. 30).

El acto de diseño entonces implica actividades centradas en los procesos y no en los objetos cuyas características son definidas por múltiples factores que lo hacen fenómeno singular y dan cuenta de los vestigios sobre los cuales se proyectan como una solución, que a veces no recae en el diseño mismo (Horta, 2011). En este sentido, la afirmación del diseñador y PhD en filosofía español, Miguel Mallol cobra total sentido cuando nos dice que: “El diseño está en lo que se deja morir”,¹⁸ debido a que el diseño es un continuo fluir entre una razón genésica y una razón especulativa que conlleva el acto epistémico, y no a la materialidad de un artefacto.

Esta noción del diseño como acto proyectual creativo, encontró mucho más sentido en el concepto de la relacionalidad ineluctable del diseño de la que

¹ Profesor de Frances, magister en ciencias sociales y doctor en ciencias sobre el arte de origen cubano. Actualmente profesor Titular en dedicación exclusiva del Instituto de Investigaciones Estéticas de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá. Investigador Emérito de Minciencias. Coordinador Académico de la Maestría en Historia y Teoría del Arte, la Arquitectura y la Ciudad. Coordinador Línea Estética y Crítica del Doctorado en Arte y Arquitectura. Líder Grupo de Investigación: Poéticas Intertextuales: Arte. Diseño y Ciudad (Categoría 'A'). Tuve la oportunidad de dialogar con él, al ser profesor de uno de los seminarios de investigación en la maestría en Diseño y Creación en el año 2015.

¹⁸ Frase tomada de la conferencia dictada por Mallol en el marco del III encuentro de estudios teóricos en diseño en la Universidad de Caldas en 2013.

nos habla el italiano Ezio Manzini (2015) que nos permite afirmar que el diseño es un campo del conocimiento que debe liderar la transición humana hacia nuevos contextos que garanticen la supervivencia de la vida, no a través de los objetos, sino a través de formas de pensamiento.

El texto de la colombiana Ana Patricia Noguera de Echeverri (2020) amplía mucho más este problema y propone abandonar lógicas hegemónicas modernas donde la economía ha tomado todo el protagonismo. A cambio, propone que el diseño por el carácter proyectual creativo que supone, puede ser el protagonista con el fin de abogar por un pluriverso de la interculturalidad.

En este sentido, esos únicos modelos de habitar los territorios de vida: la ciudad; esa sola forma de producción de alimentos: el monocultivo; esa sola forma de comunicación: las redes virtuales; la sola forma de pensar: la racional-instrumental y aquella sola de organización política, social y económica: la democracia, deben repensarse, rediseñarse y no seguirse irreflexivamente. Se debe abandonar el discurso de la globalización asociado al neoliberalismo que solo gestiona en términos de beneficios y costos (Noguera, 2020).

Por ello, se deben iniciar procesos de pensarnos desde nuestros contextos suramericanos, atendiendo la idea del SUR como horizonte contextual donde la alteridad es la característica esencial. Puesto que este concepto de alteridad es una ruptura con la mismidad que supone acabar con la existencia de “lo otro”, para aceptar la existencia de diversos mundos, dando cabida a la diversidad de perspectivas de esos “otros” y sus puntos de vista, así la concepción del mundo no es una sola posible.

La idea de homogenización del ser humano y su relación de dominio sobre los recursos naturales en territorios de vida como parte de la noción de globalización es prescindible, pues obedece más a una estrategia neoliberal del mercado donde conceptos como mundialización, innovación e integración son características de un fenómeno de amplitud espacial y alta velocidad en la difusión de la información de ciertos contextos, y no obedece a procesos de integración social y cultural de las comunidades (Castells & Chemla, 2001).

Este asunto tiene que ver también con que los procesos de investigación que, antes que nada, deben proponerse en términos de construir capacidad de profundización en escalas locales para evitar efectos contradictorios entre lo institucional. Para que, como señala Castells & Chemla, la inequidad entre continentes, países, regiones, comunidades, organizaciones y personas sobre niveles de acceso suficientes y adecuados a tecnologías, avances científicos o formas de conocimiento sea medida desde diferentes perspectivas, donde la diversidad de elementos constitutivos de cada escala sea reconocido e interrelacionado (2001).

Estas nuevas geografías generan tensiones entre tradición y modernidad, campo y ciudad, lo digital y lo análogo, pues el lenguaje mismo con el cual se generan e identifican, implica perder autonomía cultural puesto que se sobrepasan las limitaciones físicas del espacio, debido a que la capacidad de producir o consumir contenido, no se equipara a la capacidad de utilizar tecnología para saber buscar la información, procesarla y convertirla en conocimiento útil para beneficio común, puesto que no hay que olvidar que el mundo necesita ideales y valores respecto al ser, al saber hacer y al saber estar, para lo cual, las tecnologías brindan desarrollos muy útiles, pero no pueden configurar respuestas únicas para la solución de los problemas (Castells & Chemla, 2001).

En este sentido, el texto “Autonomía y Diseño, la realización de lo comunal” de Arturo Escobar^{1a} señala que el diseño es una de las disciplinas que puede contribuir para contrarrestar estas tensiones surgidas. Puesto que el diseño posee la capacidad argumentativa e instrumental que comprende la existencia de otros modelos relacionales de saber y hacer, para enfrentar la vida, no solo por aquella eurocéntrica/americana, se puede iniciar otros modelos sobre indicadores de bienestar de las comunidades donde el diseño es esencial. Todo lo que nos rodea fue diseñado por alguien, para algo, en términos concretos de la cultura material de cualquier comunidad y, en ese sentido, crea formas particulares de ser, saber y hacer que no necesariamente usan tecnologías hegemónicas.

^{1a} Ingeniero y antropólogo nacido en Colombia. Profesor emérito de Antropología de la Universidad del Norte de Carolina EEUU, Chapel Hill. Profesor Ad-hoc, del Doctorado en Diseño y Creación, U. de Caldas, Manizales y del Doctorado en Ciencias Ambientales, U. del Valle, Cali, Colombia. Compartí con él espacios académicos durante su instancia como profesor en el seminario de investigación del doctorado gracias a lo cual encontré mucho más sentido a esta propuesta de investigación.

Objetos, lugares, herramientas, servicios y narrativas no deben ser valorados desde una única racionalidad, como la moderna patriarcal e industrial, debe ser comprendida desde una contextualización en la injerencia sobre la vida de los seres que se benefician de su uso, por eso la importancia de comprender que las ontologías no existen independientemente de las prácticas cotidianas (Escobar, 2016, p.111).

Nuestra realidad cotidiana, es textualmente mediada y producida por todo tipo de categorías expertas, incluyendo su despliegue y recreación inagotable por los medios. Cada grupo social cuenta con diferentes recursos culturales para hacer frente a la tradición. Los individuos modernos, incluyendo los diseñadores, están particularmente formados por esta tradición, el problema es que esta forma de diseño moderno se ha estructurado en la insostenibilidad como la forma de ser dominante (Escobar, 2016, p.127-129).

Cada tecnología es ontológica en el sentido de que, por muy humilde o insignificante que sea, inaugura una serie de rituales, formas de hacer y modos de ser en la medida en que se establecen lógicas locales para resolver los problemas desde un orden comunal, en donde las personas enfrentan situaciones de adaptación y resiliencia.

Este proceso, se instaura como una lucha cultural por la autonomía y la propia determinación y sostenibilidad de la comunidad en su territorio. A este tipo de lucha Escobar lo denomina como lugarización, un concepto que pugna por la defensa de los territorios desde el pensamiento ancestral, autónomo y fuera de lógicas occidentales (2016, p.189).

Surge así la noción de un diseño autónomo (ver Figura 14), que reconoce la lugarización de las comunidades como formas de visibilizar esos otros modos de diseñar que parten de sistemas locales, donde el conocimiento y los avances tecnológicos se adhieren a formas de pensamiento comunal que entran en la construcción misma de su cultura y su organización social con relación a lo no humano. Sobre todo, si entendemos que frente al capitalismo que todo lo ve como mercancía, el diseño autónomo visibiliza la alteridad de lo que hasta hoy hemos concebido como diseño.



Figura 14. Relación conceptos para el Diseño autónomo, 2020. **Fuente:** elaboración propia.

Diseñar es más que proyectar una presencia física, tiene que ver con los vestigios culturales de quien asume un papel de diseñador en referencia a los valores sociales y el contexto cultural (Manzini, 2015; Escobar, 2016; Auge, 2020). Por ello, los significados y significantes deben ser comprendidos en relación con todo lo que podemos categorizar en el amplio sentido del término en el diálogo con otros, el conocimiento del otro y posiblemente la construcción grupal, aquella que se hace con otros (Noguera, 2020).

Esta noción de diseño autónomo hace que todo artefacto y lugar, brinde un servicio no solo en el plano físico, sino también en el espiritual puesto que no existen capas de uso, existen redes simbióticas que configuran una construcción sociocultural autónoma, en la que subyacen las formas de sentipensar sobre el mundo (Escobar, 2016; Noguera, 2020).

Estrategia metodológica

La Metodología de Territorios Posibles (MTP) se desarrolló bajo la propuesta de unas ciencias sociales y humanas como ciencias emancipatorias, cuyo objetivo es mostrar a la gente que el capitalismo NO es la única alternativa, otro mundo u otros mundos son posibles.

Mundos posibles para los que Wright plantea cuatro estrategias de diseño, muy similares a los descentramientos que Escobar (2016) y que Noguera (2020) establece como emancipaciones del modelo de desarrollo fundamentado en el capitalismo (ver Tabla 1). Las estrategias son: estrategia rupturista (aplastar el capitalismo), estrategia simbiótica (domesticarlo), estrategia intersticial (erosionarlo) y estrategia expresa (escapar de capitalismo). Estrategias en directa relación a los descentramientos de la economía capitalista por formas comunales de economía; de la democracia hacia formas comunales de representación y gobernanza, y de relación donde realmente se evidencian formas interculturales para lograr escapar del capitalismo como estrategia expresa.

Estrategias de Wright	Descentramientos de Escobar	Emancipaciones de Noguera
Estrategia rupturista	Economía comunal	Economías no liberales
Estrategia simbiótica	Representación y gobernanza comunitaria	Biopoder
Estrategia intersticial	Formas interculturales de relación	Biopolítica

Tabla1. Paralelo Escobar-Wright-Noguera - **Fuente:** elaboración propia, 2020.

Estos planteamientos, corroboran que la construcción de teorías emergentes que permitan analizar y evaluar criterios de viabilidad, factibilidad, ejemplaridad y replicabilidad dentro de todos los contextos posibles es más que necesario. De allí que la MTP pretende conocimiento de temas replicables en toda Centro y Suramérica, ya que ha identificado una lista provisoria de temas de investigación en los cuales las ciencias sociales y humanas están en condiciones de ofrecer aportes, superando no solo el statu quo del sistema dominante sino también la crítica y la resistencia.

Estos temas son propuestos por la red de Territorios Posibles²⁹ y tienen dos objetivos generales: 1) Identificar problemáticas sociales y ambientales bajo una concepción integral de territorio y 2) Identificar temas orientados a la ejecución de agendas científicas desde una concepción de gestión integral del

territorio. Por ello, la MTP parte de la realización de diseños de investigación no solo diagnóstica, sino en intervención y transformación donde el diseño es el principal canal de agenciamiento.

Algunas conclusiones preliminares

A partir de esta metodología, se determinó que uno de los contextos que se podrían iniciar a trabajar en nuestra Institución Universitaria Antonio José Camacho (UNIAJC) son particularmente proyectos de grado presentados en las modalidades de monografía y semillero de investigación por estudiantes de pregrado en Diseño Visual durante los años 2015 al 2019 publicados en el Repositorio Institucional de la UNIAJC. Se toma la propuesta del teórico Guillo Dorfles (1975), quien nos presenta un modo de analizar un proyecto de diseño mediante cuatro elementos imprescindibles para lograr soluciones contextuales pertinentes.

El primero, el afecto configurado por los recuerdos y añoranzas que se heredan desde la vivencia. El segundo, las relaciones intersubjetivas con los lugares y artefactos creados, heredados y/o adaptados que muestran los modos de vida pasados y actuales. Un tercero, la semantización de los rasgos distintivos esenciales que permiten la reconocibilidad de un contexto en relación con la definición misma. Y, por último, la necesidad que sugiere la experiencia de elementos simbólicos que logren generar identidad de la comunidad con su territorio (Dorfles, 1975).

En este sentido, se evidencia una innovación para recombinar creativamente ecología de saberes donde, cuestionar y cuestionarse implica relacionar múltiples perspectivas a través de un diálogo que supone muchos retos en la práctica, debido a la complejidad de los sistemas que participan en el marco de los procesos. De allí, que podemos señalar que los siguientes proyectos finales de diseño pueden ser comprendidos en el marco del diseño decolonial (ver Tabla 2).

²⁹ Red que surge a partir de la interacción con la red INTI International Network of Territorial Intelligence, red científica nacida en 2011 en la Unión Europea actualmente cuenta con 60 instituciones y organizaciones que pretenden seguir desarrollando proyecto al menos por una década más.

PROYECTO	EL AFECTO CONFIGURADO	RELACIONES INTERSUBJETIVAS	SEMANTIZACIÓN DE RASGOS	DISEÑO DE SÍMBOLOS
Estrategia editorial para visibilizar manifestaciones del patrimonio cultural de La Unión, Valle del Cauca. (Angie Liceth Posso Sánchez, 2018)	El cultivo de la uva como elemento tradicional e histórico que ha ganado relevancia cultural a través de los años, dando a la Unión el nombre de la capital vinícola.	La Antropología Visual fue la herramienta fundamental para la realización de esta investigación, también se usó la recolección de fotografías, cartografía cultural, así como un grupo focal donde se hicieron entrevistas colectivas y semiestructuradas.	La uva como cultivo y elemento tradicional dentro de la memoria de La Unión - Valle del Cauca, resaltando sus rasgos principales mediante la recolección fotográfica.	Libro Álbum Los Frutos de mamá Tini
Sistema interactivo digital para la reconstrucción de memoria familiar (Juan José Vélez Ossa, 2017)	La familia Valencia a través de los años se fue dispersando, perdiendo así su conexión fraternal, la cual se busca rescatar con la reconstrucción de su memoria familiar.	Para el análisis se llevó a cabo: recolección fotográfica, entrevistas con miembros de la familia Valencia y una rigurosa búsqueda en redes sociales.	En base a la información recopilada se establecieron árboles genealógicos marcando la primera, segunda y tercera generación.	Plataforma digital en la que se presenta el registro histórico de la familia Valencia e infografía análoga.
Storyboard para la visibilización de la memoria cultural de la comunidad del barrio Alfonso López 13. etapa de Cali (José Alejandro Córdoba Ortega, 2019)	Las personas que viven en el barrio Alfonso López con el tiempo han dejado que se pierda su historia y riqueza cultural en el olvido, dejando atrás la memoria de espacios como los parques, el río y sus avenidas.	Dentro del proyecto de investigación se realizaron encuestas, entrevistas y un proceso de antropología visual por medio de un registro fotográfico.	Los elementos que forman parte de la memoria cultural del barrio Alfonso López, y que también hacen parte del cotidiano de esta comunidad, tales como: el río, el parque y la carrilera, entre otros.	Guión técnico y storyboard (bocetos básicos) sobre un grupo de jóvenes que viven una aventura tras adentrarse a descubrir más sobre Alfonso López, el barrio en que viven.
La memoria visual como estrategia de visibilización de la memoria ambiental (Fabio Alejandro Serna Villa, 2018)	Los espacios emblemáticos de la ciudad de Cali que a través del tiempo han sido violentados por la contaminación, el mal manejo de residuos y descuido de los caleños.	Se llevaron a cabo entrevistas, estudios con grupos focales para lograr un acercamiento al pensamiento caleño y se tomó registro fotográfico para un proceso de antropología visual.	A través de la investigación y recopilación se pudo reunir una base de datos visual, con la que posteriormente se pudo relacionar un antes y después de los diferentes lugares de la ciudad a estudiar.	El producto final que arrojó la investigación fue la propuesta de una experiencia de diseño ambiental, por medio de un módulo 3D, dentro del cual los espectadores podrán observar una producción histórico-ambiental.
Barriada salsera, estrategia para la visualización y difusión del barrio Obrero como punto de interés para la ciudad de Cali y su patrimonio salsero (Juan Sebastián Figueroa Torres, 2019)	El barrio Obrero cuenta con una abundante historia salsera, la cual debería ser reconocida como riqueza cultural del Valle del Cauca y de Colombia, pero por descuido ha sido relegada, problemática que podría llevar a su posterior olvido dentro de la memoria cultural salsera de Cali.	Entrevistas semi-estructuradas con cinco personas de diferentes ocupaciones con hasta 16 preguntas por persona, todo esto acompañado del método de observación, el cual quedó registrado dentro de un informe de observación.	Con apoyo de las dos herramientas de investigación previamente señaladas, se rescata la importancia de la salsa como género musical, desde la producción de bandas salseras, la conformación de academias para amateurs y bailarines profesionales, hasta la propiciación de espacios-lugares de disfrute de la salsa.	El producto final que arroja esta investigación es una interfaz gráfica donde se pueden apreciar datos históricos e información recopilada alrededor del barrio Obrero como espacio salsero dentro de la ciudad de Cali, acompañado de un amplio registro fotográfico, buscando así visibilizar la memoria salsera de esta comunidad.
Producción audiovisual para visibilizar el oficio de la herrería equina en el Valle del Cauca (Diomar Igor Serna Blanco, 2019)	Este proyecto propone dar visibilidad a la memoria laboral y cultural que representa el oficio de la herrería equina, como un elemento de suma importancia en la cultura del campo.	Para el desarrollo de esta investigación se realizaron entrevistas como método de recolección de datos, acompañado del método de observación.	Posterior a este proceso de investigación se pudieron marcar aquellos ítems con mayor relevancia, que posteriormente pasaron a ser parte del producto de diseño.	Desarrollo de proyecto documental: La importancia de la Herrería Equina.

PROYECTO	EL AFECTO CONFIGURADO	RELACIONES INTERSUBJETIVAS	SEMANTIZACIÓN DE RASGOS	DISEÑO DE SÍMBOLOS
De niña a madura, evolución visual de un paisaje. (Silvia Daney Mina Balanta, 2019)	El elemento de la piña como factor transformador del paisaje visual de Santander de Quilichao y resaltar el valor de las prácticas agrícolas de las comunidades campesinas afro e indígenas.	Entrevista con agricultor y gestora de cultura. Observación.	Resaltar el cambio del paisaje de Santander de Quilichao por medio del cultivo de la piña, así como impulsar la apropiación de las manifestaciones del patrimonio cultural, mostrando la relación del fruto con quien lo manipula desde su siembra hasta su distribución.	Exposición fotográfica comparativa 1990-2019. Photobook.
Agua Blanca, un barrio de historias. (Lynda Giselle Acosta Bedoya, 2019)	Se rescata el elemento visual urbano dentro del barrio Agua Blanca, donde a partir de la memoria colectiva y el espacio se construye la historia de este barrio, el cual nace después de la explosión del 7 agosto de 1956 en la ciudad de Cali.	Se usaron diferentes herramientas para la recolección de un barrio de historias, entre ellas: Análisis de fuentes documentales periódicos El Relator entre 1956-1958. Archivo del Patrimonio fotográfico y fílmico del Valle del Cauca y de Nils Bongue. Entrevistas fundadores del Barrio. Fotografías casas de Aluminio. Procesos creativos individuales y colectivos.	Se resalta la información histórica visual y el archivo fotográfico que se recolectó durante la investigación como referente para la posterior creación de la novela gráfica Cielo Rojo.	Novela gráfica Cielo Rojo donde se representa con elementos del cómic historias de Agua Blanca.

Tabla 2. Proyectos hallados como ejemplo de la propuesta de investigación

Fuente: elaboración propia, 2021.

Agradecimientos

Los autores agradecen toda la ayuda brindada por el Decanato Asociado de Investigaciones (DAI) de nuestra universidad; asimismo, a los estudiantes participantes del semillero en cuyos diálogos salieron a relucir muchos de los apartados de este texto.

Referencias

- Auge, M. (2020). Hacia una antropología de los mundos contemporáneos (NE). Editorial Gedisa.
- Castells, M., & Chémela, P. (2001). La galaxia internet.
- Dorfles, G. (1973). Del significado a las opciones. Lumen
- Escobar, A. (2016). Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal. Editorial Universidad del Cauca.

Horta, A. (2011). Trazos poéticos sobre el diseño. Universidad de Caldas. Jolier, G.

(2012). La cultura del diseño. Gustavo Gili.

Latour, B. (1995). Le métier de chercheur regard d'un anthropologue. INRA.

Maffesoli, M. (2005). El conocimiento ordinario. Compendio de sociología.
Fondo de Cultura Económica.

Manzini, E. (2015). Diseño. Cuando todos diseñan. Experimenta.

Noguera, Ana P. (2020). Ethos – cuerpo – tierra. Diseños-otros en tiempos de transición civilizatoria. En: Polifonías geo-ético-poéticas del habitar-sur (pp. 271-300).
Universidad Nacional.