

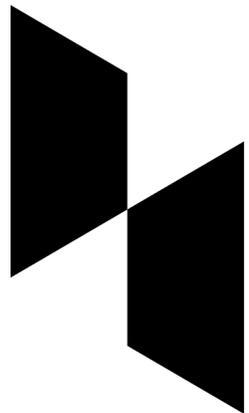


Institución
Universitaria
Reacreditada en Alta Calidad

Three white, trapezoidal geometric shapes are arranged vertically on the left side of the page. The top two are partially overlapping, and the bottom one is separate.

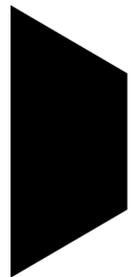
OTRAS **EXPERIENCIAS** EXPANDIDAS

Catálogo 2023



OTRAS EXPERIENCIAS EXPANDIDAS

Catálogo 2023



Exposición virtual: 1 de noviembre de 2023 al 1 de noviembre de 2024

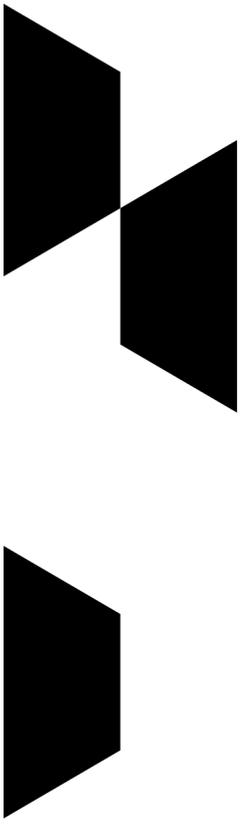
Exposición presencial: 22, 23 y 24 de noviembre de 2023

Organiza:



Aliados:





COMITÉ ORGANIZADOR ESCUELA INTERNACIONAL DISEÑO Y CREACIÓN

COORDINADOR

Ever Patiño Mazo

EQUIPO

Erika Solange Imbett Vargas

Ruby Andrea Múnera Peña

Juan Pablo Parra Arcila

Daniela Jaramillo Hoyos

Alejandro Villa Ortega

Leidy Johana Castrillón Sánchez

COMITÉ ACADÉMICO INTERNACIONAL

Phd. Juan Diego Sanín. RMIT University, Australia

Phd. Melisa Duque. University of Auckland, Nueva Zelanda

Phd. Cristina Voto, Università di Torino, Italia

Phd. Rodrigo Scheeren. UFBA, Brasil

Phd. Alejandro Alberto Zuleta Gil. UPB, Colombia

Mg. Sandra Marcela Vélez Granda. UPB, Colombia

Phd. Erika Solange Imbett Vargas. ITM, Colombia

MBA. Juan Pablo Parra Arcila. ITM, Colombia

Mg. Alejandro Villa Ortega. ITM, Colombia

Mg. Ever Patiño Mazo. ITM, Colombia

Mg. Diana Alejandra Urdinola Serna. ITM, Colombia

DISEÑO GRÁFICO

Daniela Jaramillo Hoyos y Ever Patiño

DISEÑO DE EXPOSICIÓN EFÍMERA

Ever Patiño y Diana Urdinola



CONTENIDO

PRESENTACIÓN

Ever Patiño

EXPERIENCIAS SOBRE LOS OTROS

Una mirada al Tango en Medellín a través de la fotografía
Juan Pablo Parra Arcila / Héctor Eduardo Moscoso Pineda

Complejidad natural
Valentina Ramírez Pulido / Ana María Sossa

Oscilación entre presencia y ausencia: nostalgia, recuerdos y memoria
Juliana Castellanos / Sandra Velez / Ana María Sossa

Colombia Tricolor
Camila Andrea Sánchez Guasca / Victoria Eugenia Peters Rada / Camilo Andrés Sánchez Romero / Camilo Ernesto Hermida Benitez / Jaime Orlando Romero Guaqueta

Las mantas como umbrales que conectan el hogar
Diana María Agudelo Rivera / Juliana Restrepo Giraldo

Moda para una experiencia exótica
Sandra Marcela Vélez Granda / Claudia Fernández Silva / Ana María Sossa Londoño

Metodología de investigación del Observatorio de Cultura Visual
Alejandro Mesa Moreno / Juan Fernando Cardona Vergara / Daniela Monsalve Calderón

Cultura material tejida
Erika Solange Imbett Vargas / Eliana Zapata Ruiz / Jorge Miguel Jaramillo Vélez

Cuerpos en resistencia
Sandra Marcela Vélez Granda / Maria Concepción Juajibioy Jacanamejoy

Cocinando Historias: Ecos de las Plazas de Medellín
Camilo Rivera Vasquez / Juan Pablo Parra

EXPERIENCIAS SOBRE LAS MATERIALIDADES

Biodiversidad material_ Láminas biodegradables en gran formato
Diana Urdinola / Felipe Ramírez

Biodiversidad material: Muestrario de materiales biodegradables en pequeño formato
Diana Urdinola / Felipe Ramírez

Florero boom-boom
Ever Patiño / Andrés Felipe Ramírez

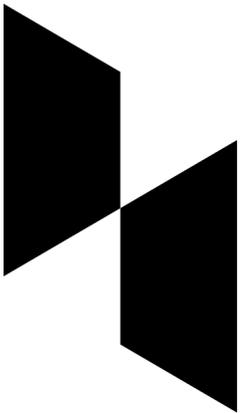
Simetría Luminosa
Carlos Mario Gutiérrez Aguilar

Modelo de diseño para la manufactura aditiva
Ever Patiño / José A. Tamayo

Taburetes biodigitales
David A. Torreblanca Díaz / Juan Pablo Velásquez

Columnas BioDigitales a través de impresión 3D de concreto
David A. Torreblanca Díaz / Andrés Felipe Montoya Tobón / Alejandra María Carmona Duque / Julián David Saldarriaga Londoño / Edgar Alexander Ossa Henao / Ricardo Alberto Camargo Piedrahita / Santiago Gil Durán

Curvaturas complejas en colectivo
Ever Patiño / Diana Urdinola



CONTENIDO



EXPERIENCIAS SOBRE MEDIOS Y APRENDIZAJES

Maratón de dibujo

Rodrigo Orozco Papamija

Technopoiesis_Florecer

Santiago Franco Lopera / Andres Nevado

Cartas Madres de la Naturaleza

Laura Marcela Álvarez Arias

Modelo de Subjetivación: Narrativa Fija y Dinámica

Daniel Martínez Molkes / Carlos Alfonso Vargas Cuesta /
Fredy Alexander Niño Morales / Rodrigo Lombana Riaño /
Carlos Enrique Cogollo Romero / Jorge Arturo González
Castro

Asistentes de investigación: Manuela Montoya Mejia / Mabel
Xiomara Leon Rincon / Ana Sofia Vacca Torres / Eidy Sofia
Bernal Suarez

Cocinando Historias: Una Fusión de Diseño y Gastronomía en Antioquia

Camilo Rivera Vasquez / Daniela Jaramillo Hoyos

Rare Beauty Beyond Makeup

Angie Lorena Ramirez Contreras / Jorge Arturo González
Castro

El espíritu del hogar

Diana María Agudelo Rivera

Mal de ojo. Una historia de cinéfilos y desfigurados

Alejandro Villa Ortega / Juan Pablo Parra Arcila

Nieblas sonoras

José Julián Cadavid Sierra / Jairo Madrigal Argáez / David
Bermúdez Taborda

Audioreacciones

Santiago Franco Lopera Danny Zurc

EXPOSICIÓN EFÍMERA PARA LA ESCUELA INTERNACIONAL

Exposición Efímera para la Escuela Internacional

Ever Patiño, Diana Urdinola



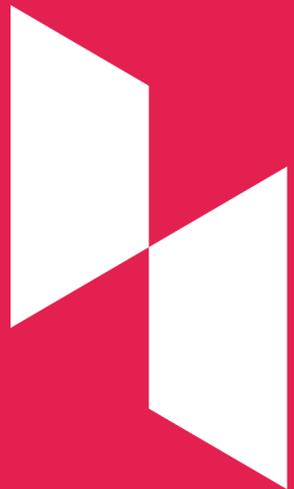
PRESENTACIÓN

La exposición “Otras Experiencias Expandidas, 2023” es un acercamiento con miras a retratar el pensamiento actual en torno al diseño y creación en Colombia. Logra vincular en un solo lugar diferentes discursos del ejercicio profesional, la docencia y la investigación para aportar en la divulgación y el fortalecimiento del quehacer del diseño.

Sin pretender ser un panorama exhaustivo, cumple con mostrar puntos de encuentro en el mapa del diseño y la creación en Colombia, sobre todo exponiendo los procesos creativos adentro de la academia. Es así, como se pueden ver tres ejes en los proyectos seleccionados: “Experiencias sobre los Otros”, “Experiencias sobre las materialidades” y “Experiencias sobre medios y aprendizajes”

“Experiencias sobre los otros” reúnen ejercicios donde prevalece el acercamiento a los colectivos, las comunidades y sus territorios. Buscan encontrar otros caminos para que el diseño se convierta en un agente dinamizador de la realidad social y cultural. Por otro lado, las “Experiencias sobre las materialidades” exploran otras maneras de enfrentar la tecnología con la creación contemporánea; entendiendo este enfrentamiento como el conocimiento que posibilita la construcción responsable de la artificialidad. Por último, las “Experiencias sobre medios y aprendizajes” congregan acciones reflexivas para potenciar los diferentes medios y proponer otras prácticas de enseñanza y aprendizaje del diseño, y de apropiación de la ciencia.

Ever Patiño



EXPERIENCIAS
SOBRE LOS OTROS

UNA MIRADA AL TANGO EN MEDELLÍN A TRAVÉS DE LA FOTOGRAFÍA

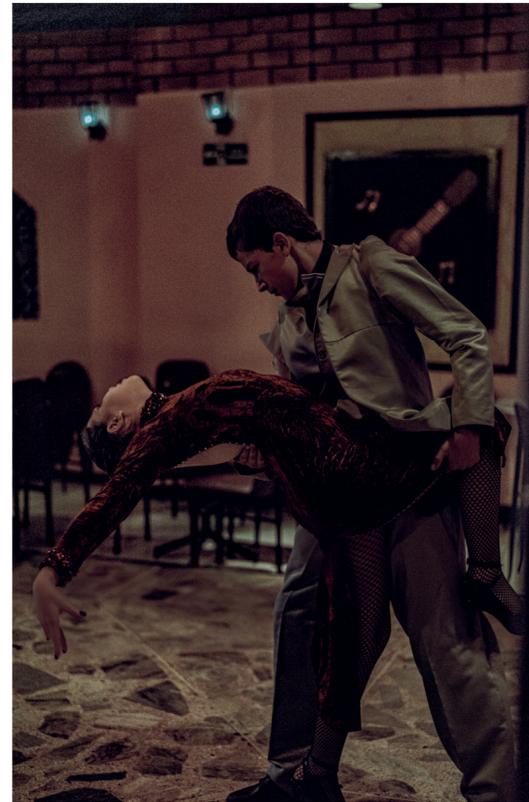
Juan Pablo Parra Arcila*

Héctor Eduardo Moscoso Pineda**

La historia del siglo XX en Medellín se vio atravesada por algunos fenómenos de apropiación cultural. Entre estos, el tango, manifestación cultural de la Argentina urbana, adquirió un estatus importante, que permanece hasta la actualidad en la ciudad.

Lugares icónicos como el Salón Málaga, la Casa Cultural Homero Manzi o la Casa Gardeliana, han sido protagonistas en la salvaguarda de este fenómeno. La obra propuesta es un documento visual que retrata esa permanencia del Tango en la capital antioqueña.

A través de capturas que son testimonio de las fachadas de los lugares, el baile, el vestuario, la decoración, y todo tipo de objetos ligados a la tradición tanguera, se teje una narrativa sobre la Medellín profunda, aquella que es mucho más que las modas y tendencias que gobiernan la contemporaneidad. La muestra fotográfica surge de las derivas ciudadanas, del tránsito en las calles que permite anudar los hilos que constituyen la historia viva de la ciudad.



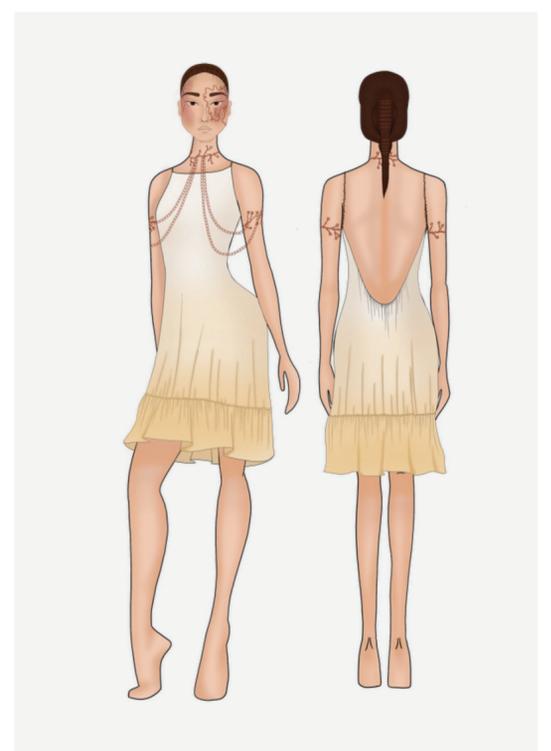
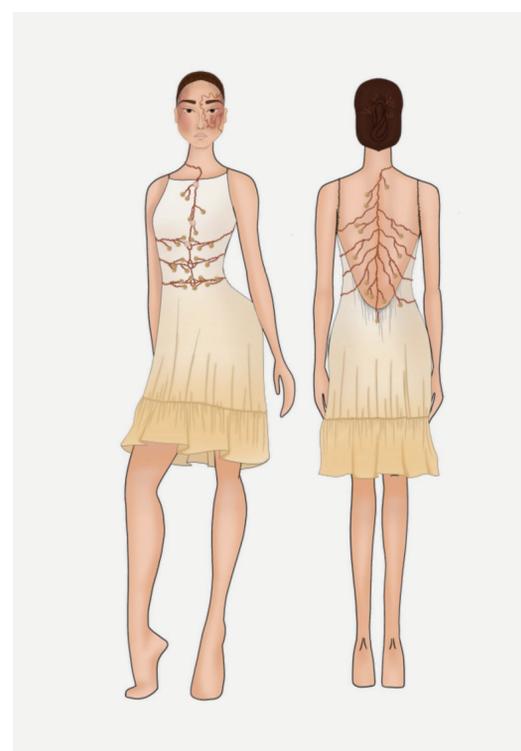
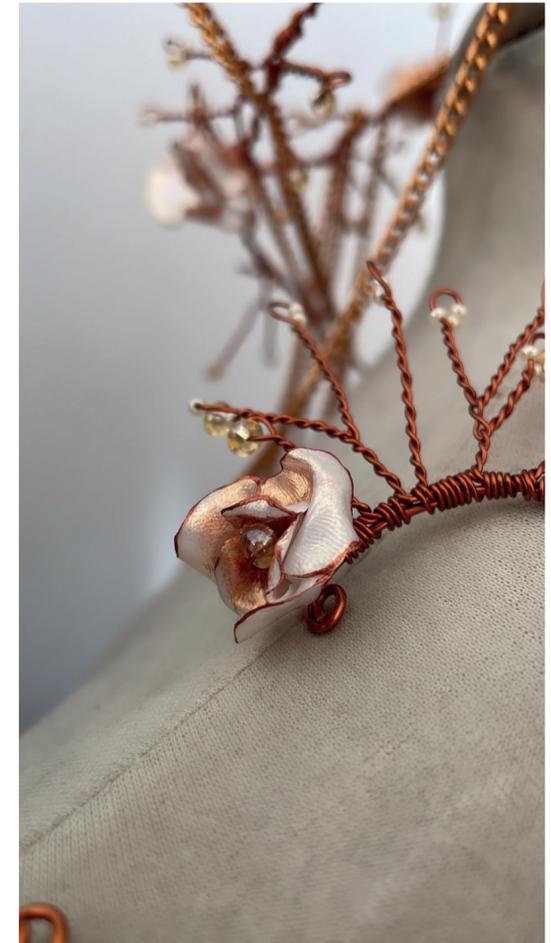
COMPLEJIDAD NATURAL

Valentina Ramírez Pulido
Ana María Sossa

La identidad y belleza de Urabá que se representa por medio de la complejidad natural plasmada en accesorios.

Resulta mágico observar como el mundo místico se puede comunicar con el mundo terrenal a través de un árbol divino como es la Ceiba, que conecta sus raíces desde el centro de la tierra hasta sus ramas que brotan hacia lo divino y cósmico; allí se puede encontrar la belleza y complejidad de la naturaleza en su máxima expresión, así como en el resto de la flora encontrada en Arboletes y Necoclí.

A partir del recorrido por Urabá nace el deseo de proyectar hacia el resto de la región la delicadeza y encanto, por medio de accesorios de joyería combinados con aspectos de bisutería inspirados en las texturas, formas y colores de estos municipios, se busca representar la naturaleza de Urabá creando piezas de adorno para atraer la mirada hacia este territorio.



OSCILACIÓN ENTRE PRESENCIA Y AUSENCIA: NOSTALGIA, RECUERDOS Y MEMORIA

Juliana Castellanos
Sandra Velez
Ana María Sossa

El propósito de este proyecto es mostrar el equilibrio entre la ausencia y la presencia del cuerpo por medio de tejidos y texturas inspiradas en el mangle, para realizar una cápsula de diseño de piezas complementarias de vestuario. El concepto de ausencia y presencia, nace a partir del término cuerpos ausentes, que, según Amelia Jones (2010) en el libro El Cuerpo del Artista, hace referencia a aquellos cuerpos que analizan la ausencia del cuerpo humano y se basan en la sustitución de la presencia física por medio de huellas, restos o molduras.

El motivo de la elaboración del proyecto en la materia de Territorios e identidades, nace a partir del hecho que las personas nativas del Urabá se alejan del mar, dejando atrás su territorio; el mangle se está consumiendo por el cambio climático, dejando rastro en su ausencia; conectando así, la ausencia y presencia con la experiencia vivida en el Urabá..



COLOMBIA TRICOLOR

Camila Andrea Sánchez Guasca
 Victoria Eugenia Peters Rada
 Camilo Andrés Sánchez Romero
 Camilo Ernesto Hermida Benitez
 Jaime Orlando Romero Guaqueta.

Colombia tricolor toma como referencia las ilustraciones del artista y diseñador Sergio Trujillo Magnenat (1911-1999) elaboradas para el libro Cuento Tricolores (1967) escrito por Oswaldo Díaz Díaz. Allí se representan tres épocas importantes para el antecedente histórico colombiano: la precolombina, la colonización y la independencia, desde una mirada nacida de la necesidad política de inculcar en los niños de edad escolar un sentido patriótico y de lealtad hacia el estado.

Como parte de la recuperación y difusión del trabajo realizado por Sergio Trujillo y su relevancia en la historia del diseño y la ilustración en Colombia, se plantea una reinterpretación del contexto histórico visto desde nuestro presente por medio de un filminuto animado que cuenta la historia del personaje principal Zuhé, en donde la técnica de la animación stop motion será una de las protagonistas de investigación y creación de este proyecto. Acompañado por un poster de la pieza audiovisual, consta con el proceso de creación de personajes y escenarios para la producción del filminuto, garantizado una pieza que desarrollo desde la narrativa y la técnica una pieza audiovisual con gran impacto.

Para el desarrollo y financiación del proyecto se ganó la convocatoria de Joven Investigador, también la convocatoria de festival de la imagen y con ello también se pasó para la beca de idartes en la cinemateca.



QR - Video



LAS MANTAS COMO UMBRALES QUE CONECTAN EL HOGAR

Diana María Agudelo Rivera*
Juliana Restrepo Giraldo**

manta/techo/cortina/mascara/bandera/falda/mantel

Del latín cubiliā, nominativo plural de cubile ("apartamento, cama, lugar de descanso").

"Puede ser que no haya objeto más íntimo que una manta; nos envuelve y acaricia, brinda seguridad y protección. Las mantas contienen nuestra piel y cabello; están manchadas con los accidentes y contratiempos de nuestras vidas, de nuestros cuerpos" (Thompson, 2018).

Una manta puede ser cualquier cosa que cubra, aísla, proteja, oscurezca o haga que uno se sienta seguro. Las mantas pueden estar hechas de lana, algodón, ramas de pino, piel, otro cuerpo, nieve, niebla, rocas, aceras, pasto, ciudades...

Pueden ser cobijas que cuentan historias de cuidado, protección y calor; guardan registros de lágrimas, pelo y sudor. También son manteles que se usan para reunir, comer, compartir, decorar y proteger superficies.

En este taller de tres sesiones creamos una manta colectiva y exploramos cómo desde un objeto tan cotidiano en el que se materializan nuestras memorias, es posible pensar otras relaciones con los demás y con la naturaleza, desde la cosmovisión andina del buen vivir.

Cada parte representa una historia, una receta, una idea nueva, una mezcla de ideas, una oportunidad para dialogar, imaginar, sentipensar, aprender a asombrarse e interrogar lo familiar pero también lo no familiar.

En la primera sesión nos encontramos en Exploratorio y caminamos hacia atrás -no solo simbólicamente- para buscar en nuestro pasado un recuerdo que quisiéramos retratar en la tela.

El segundo encuentro fue en el cementerio Campos de Paz, en donde nos preguntamos por nuestro presente, el tiempo más difícil de todos porque nuestras miradas y energías las enfocamos en lo que fue o en lo que será, no en el ahora. Conversamos sobre la soledad, los desiertos, el sofá de la casa de la abuela y sobre los vacíos que crean movimiento.

Para el cierre estuvimos en la plazoleta de la Biblioteca Pública Piloto. Nos juntamos alrededor de la pregunta por el futuro. Compartimos abrazos profundos, lágrimas y utilizamos la manta para dejar nuestras huellas en ella.

Las mantas como umbrales que conectan el hogar

Taller de 3 sesiones realizado por el semillero de experiencias de la Facultad de Diseño de Uniremington en colaboración con la universidad de Linnaeus en Suecia en el que se trabajaron conceptos como el Buen vivir, la idea de hogar, el bienestar.

Sesión 1: Exploratorio del parque Explora
Sesión 2: Cementerio Campos de Paz
Sesión 3: Plazoleta Biblioteca Pública Piloto

Metodología Sesión 1 - PASADO

- Elegir retazos de tela:** Se disponen retazos cuadrados y rectangulares entre 20 y 30 cm de diferentes colores y texturas sobre una mesa, y las personas eligen 1 o 2 para trabajar el taller.
- Caminar hacia atrás:** En parejas, una persona cierra los ojos y camina hacia atrás con la ayuda de la otra, para recordar alguna historia significativa referente al hogar. Luego se repite el ejercicio cambiando de persona.
- Contar la historia en la tela:** Se dispusieron en la mesa marcadores, pinturas, agujas, hilos, lanas y otros materiales de creación para ser intervenidos por los participantes de manera libre y creativa con el fin de plasmar la historia recordada en ellos.

Metodología Sesión 2 - PRESENTE

- Finalizar la intervención en la tela:** Se elige un lugar en el cementerio campos de paz y se dispone para un picnic. Se terminan de intervenir los retazos de tela que conformarán una manta colectiva de historias.
- Socialización de la pieza creada:** Cada participante expone su relato y explica lo que quiso expresar en él. Se genera una conversación en torno a temas como el duelo, la soledad, el desamor, las ausencias, el rechazo y los mitos en contra de la mujer.
- Picnic entre la vida y la muerte:** Se comparte un refrigerio mientras se conversa, y se reflexiona sobre la presencia en un lugar que es parque y cementerio. Se dan conversaciones sobre la vida y la muerte y se realiza una ofrenda foral a una tumba olvidada. Se pregunta sobre lo que se debe soltar de la historia recordada para avanzar.

Metodología Sesión 3 - FUTURO

- Se exhibe la manta colectiva:** Entre la segunda y la tercera sesión se procede a coser todos los retazos de tela a manera de manta rectangular, según la disposición que cada participante decidió para su aporte e historia. Se exhibe en el centro de la plazoleta de la Biblioteca y se inicia una conversación alrededor de los aportes.
- Reflexión y Picnic sobre la manta:** Se comparte un alimento sobre la manta, y se acuestan sobre ella los participantes mirando al cielo para responder la pregunta: "¿Qué debemos empezar o dejar de hacer para vivir bien?", "¿Qué es el buen vivir?"
- Conclusiones y despedida:** Se da un espacio de conversación para debatir sobre las preguntas mencionadas, dando lugar a la risa, el llanto, y la expresión de diferentes emociones reveladas, compartidas, sanadas durante el taller.

"Hay una manta que nos cubija a todos, una manta que seguirá tejéndose."



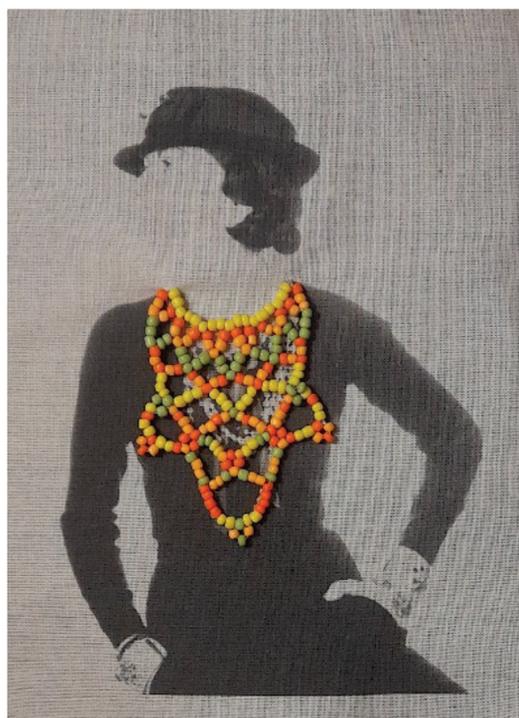
MODA PARA UNA EXPERIENCIA EXÓTICA

Sandra Marcela Vélez Granda
Claudia Fernández Silva
Ana María Sossa Londoño

La moda indumentaria se ha apropiado de signos ajenos, exotizándolos y otorgándoles un valor económico exorbitante.

Este fenómeno ha cobrado fuerza desde dos perspectivas; una, de quienes hacen guaquería cultural sacando provecho económico y reconocimiento con expresiones culturales propias de grupos minoritarios, cuyos resultados dan cuenta de una etnicidad ajustada a las expectativas de los consumidores. Otra, quienes hacen resistencia, denuncian abiertamente este comportamiento y señalan estas acciones reclamando crédito, compensación y respeto mientras educan sobre lo inaceptable en la industria de la moda.

Nuestra hace resistencia desde la ironía exponiendo tres íconos de la moda del siglo XX portando en sus cuerpos expresiones tradicionales vestimentarias de Colombia. Coco Chanel ha sido indigenizada vistiendo un collar embera en reemplazo de su icónico collar de perlas. Alexander McQueen viste una ruana perrileña concediéndole un aspecto de campesino andino y Karl Lagerfeld, por su parte, viste un peinado cartográfico propio de la herencia afro en reemplazo de su cabello cano recogido en una coleta. Esto con el fin de recordar que todos estos intentos de mercantilización de la cultura desde la moda indumentaria involucran al cuerpo del otro y lo cubren con calificativos que alientan jerarquías culturales: exótico, tribal, salvaje, entre otros.



METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN DEL OBSERVATORIO DE CULTURA VISUAL

Alejandro Mesa Moreno,
Juan Fernando Cardona Vergara
Daniela Monsalve Calderón

Este ejercicio de investigación-creación fue concebido a partir de “el territorio” como eje temático. En el ejercicio participan tres investigadores, donde cada uno asume el tema desde diferentes acercamientos conceptuales: “la alegoría de la caverna y el territorio como representación de la consciencia colectiva”, “los contramapas como realidad visual del territorio”, y “el ser humano como territorio”.

Metodológicamente, se aborda desde la cultura visual como objeto de estudio, es decir, se asumen los tres conceptos como objetos visuales, se explora lo social de lo visual en ellos y se establecen conexiones con otros objetos visuales.

El proceso está compuesto por ocho etapas: descripción, clasificación, contextualización, análisis, apreciación, interpretación, conceptualización, y producción de la creación. La información recopilada a partir de la implementación de la metodología se convierte en insumo para el soporte temático y conceptual de las creaciones.

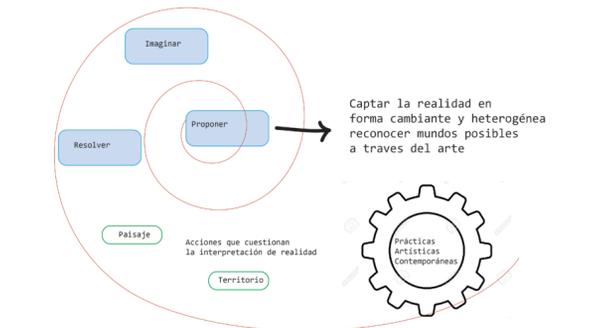
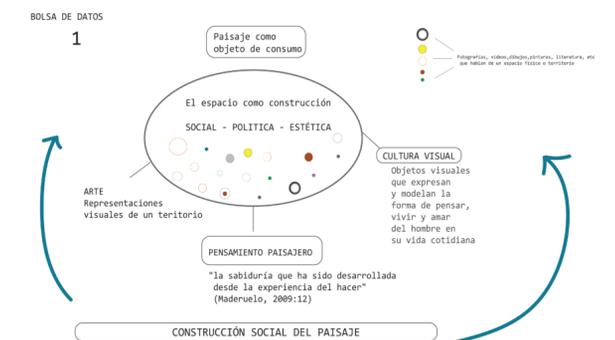
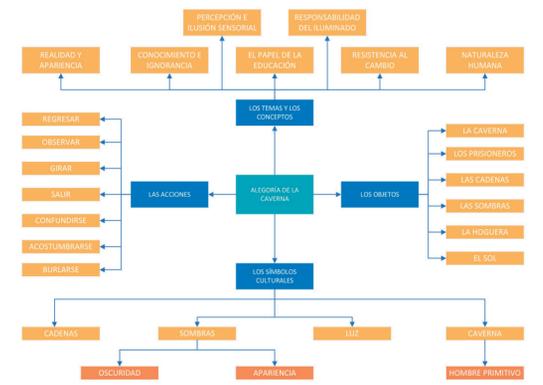
Los resultados son un microrrelato llamado “San José del Karma”, una ilustración digital que fusiona fotografía y dibujo asistido por inteligencia artificial llamada “País y paisajes por el suelo”, y una serie de ilustraciones digitales llamada “Transformación”.

PROCESO DE INVESTIGACIÓN

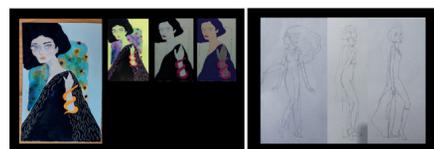


APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA EL OBJETO VISUAL COMO RED DE OBJETOS VISUALES

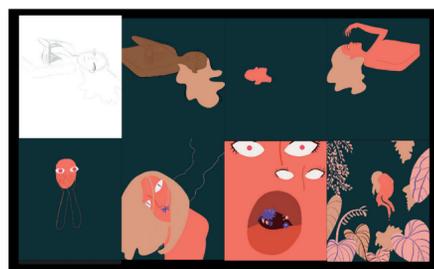
Ejercicio “La alegoría de la caverna: el territorio como representación de la consciencia colectiva”



Proceso de creación de las piezas Transformación.



Idea 1: Mujer con serpiente y pruebas de color. Idea 2: Mujeres como pasado-presente-futuro.



Idea final Transformación



CULTURA MATERIAL TEJIDA

Erika Solange Imbett Vargas
 Eliana Zapata Ruiz
 Jorge Miguel Jaramillo Vélez

“Cultura material tejida” es una obra que relaciona el concepto de interculturalidad con las técnicas de tejidos y materiales de algunos pueblos indígenas colombianos, encontrando en ellos similitudes entre regiones para la preservación del patrimonio cultural material del país.

Explorar la cultura material de algunos pueblos indígenas colombianos permite la lectura de sus territorios, la diversidad que los transversaliza y la construcción identitaria de las regiones a través de memorias colectivas que impregnan los actantes materiales. Para la obra “Cultura material tejida”, se relacionan cuatro pueblos indígenas para establecer un relacionamiento intercultural desde los artefactos de uso cotidiano de las siguientes comunidades: Emberá Katío de selva; Emberá Chamí de montaña, Misak y el pueblo Zenú.

Los cuatro pueblos seleccionados tejen artefactos de uso cotidiano, representando en ellos su cultura y cosmogonía, convirtiéndolos en actantes sociales que tienen funciones domésticas, que a su vez, son un ingreso económico para el sustento de sus familias, y que divulgan especificidades de su región y prácticas de vida. En estos artefactos se describen los materiales y las técnicas con las que estos pueblos han tejido rasgos de identidad colectiva, que se evidencian en el análisis de uso, técnica y materialidad de artefactos utilitarios.



CUERPOS EN RESISTENCIA

Sandra Marcela Vélez Granda
 María Concepción Juajibioy Jacanamejoy

El reboso es una prenda usada por las mujeres Kamëntšà del Alto Putumayo en el Valle de Sibundoy. El reboso cubre y abriga los cuerpos de mujeres que han resistido diferentes mecanismos de opresión occidental desde la colonización europea hasta las nuevas colonialidades que tienen la misma máscara de avaricia y ansias de poder.

Esta prenda que Conchita (amiga y mujer Kamëntšà) ha donado para la obra, está bordada a mano mediante dos técnicas: bordado tradicional y punch needle sobre fotografía. La imagen es un collage de fotografías capturadas durante los viajes realizados entre 2016 y 2018 a Nariño y Putumayo. El bordado sobre fotografía además está acompañado de un poema también bordado y escrito también por Conchita.

Bitiy-,Shembasá, Mujer Árbol
 Bitiy la montaña
 Árbol frondoso del jajañ
 Bitiy es el reboso
 de una mujer kamëntša

Bitiyá su reboso
 Reboso su manto
 Guardiana de vida
 Memoria ancestral

Abuelas sagradas
 Verde waman luar
 Medicina de cielo
 Lluvia, sombra y luz
 Bitiyá de colores
 Magestuso Tabanok

Azul cielo sus veranos
 Acarician nuestra piel
 Sopla suave viento fucsia
 Con olor a carmesí

Tsabatsana mamá
 Madre tierra
 Acoge mi árbol
 Con raíces fuertes
 Sembrados con manos libres
 Para los hijos de hoy
 Y del mañana.
 Aslëpay.



COCINANDO HISTORIAS: ECOS DE LAS PLAZAS DE MEDELLÍN

Camilo Rivera Vasquez
Juan Pablo Parra

"La plaza del mercado era el corazón de la ciudad, un lugar donde la vida y el bullicio se unían para formar una sinfonía caótica." Pero más allá de la plaza, existía una orquestación igualmente rica en sabor y cultura. Los caminos que llevaban a este epicentro vibrante, desde Santa Elena hasta el Carmen de Viboral, eran testigos de las vidas y oficios que se entrelazaban con las tradiciones culinarias de la región.

El proyecto "Cocinando Historias" busca desentrañar estos relatos y resignificar la cocina colombiana. Mediante la sinergia de Diseño Gráfico, Industrial y Gastronomía, se pretende crear una experiencia culinaria comercializable que celebre y potencie la rica diversidad de las plazas de mercado de Medellín.

Los estudiantes de la I.U. Colegio Mayor y el I.U. ITM, bajo la dirección investigativa del I.U. Pascual Bravo, unirán fuerzas para materializar esta visión. Mientras el primero se encargará de plasmar la esencia culinaria, el segundo dará vida a piezas cerámicas que reflejen el patrimonio de las plazas. Ambos entregables, nutridos por una investigación meticulosa, ofrecerán una reinención culinaria que abraza y celebra las ricas historias de Medellín y Antioquia.

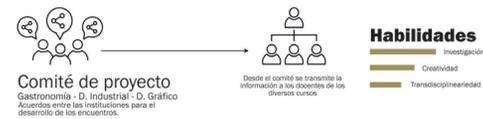
COCINANDO HISTORIAS



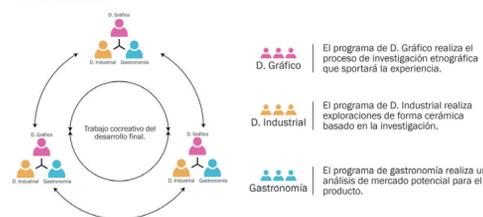
Objetivo

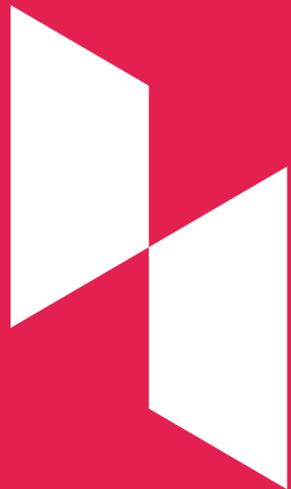
Desarrollar una experiencia gastronómica que preserve los aspectos gastronómicos y culturales de las plazas de mercado, partiendo de su tradición oral, sus historias, sus vivencias y experiencias, a través de la unión de las disciplinas del Diseño Gráfico, el Diseño Industrial y la Gastronomía, respetando la soberanía alimentaria del territorio.

Síntesis de la metodología



Cocreación





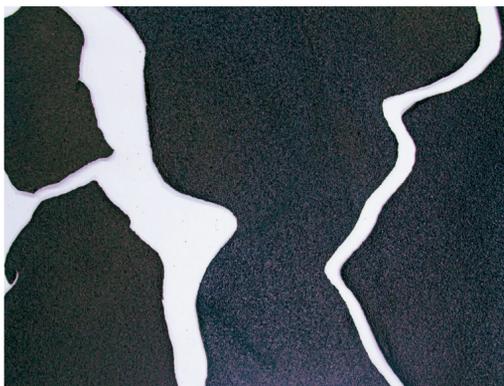
EXPERIENCIAS
SOBRE LAS MATERIALIDADES

BIODIVERSIDAD MATERIAL_ LÁMINAS BIODEGRADABLES EN GRAN FORMATO

Diana Urdinola
Felipe Ramírez

Esta propuesta muestra el resultado de exploraciones para la obtención de láminas flexibles en gran formato a partir de biomásas, desde un enfoque para reflexionar sobre las maneras en que nos relacionamos con la materialidad, pensando en futuros sostenibles y respetuosos con todas las especies y los ecosistemas. Este enfoque plantea la necesidad de un cambio urgente hacia materiales más sostenibles, desarrollados desde y con la naturaleza que eviten la explotación de los recursos naturales. Biodiversidad material aporta al concepto “materiales de próxima generación” desde exploraciones para el desarrollo de materiales derivados de plantas, alimentos, algas y fermentos.

Se presentan una serie de muestras materiales en las tipologías biocueros y biopolímeros desarrollados con algunos desperdicios que surgen en el procesamiento de alimentos en las cocinas domésticas.

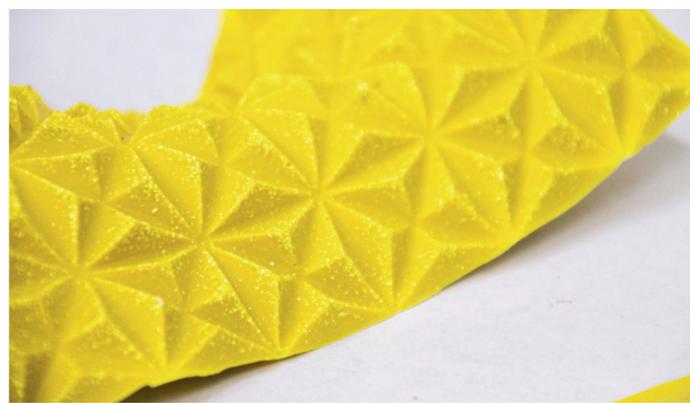


BIODIVERSIDAD MATERIAL: MUESTRARIO DE MATERIALES BIODEGRADABLES EN PEQUEÑO FORMATO

Diana Urdinola
Felipe Ramírez

Esta propuesta se enmarca en las reflexiones sobre las maneras en que nos relacionamos con la materialidad, pensando en futuros sostenibles y respetuosos con todas las especies y los ecosistemas. Desde allí se desarrollan exploraciones con diferentes biomásas obtenidas a partir de los desperdicios que surgen en el procesamiento de alimentos en las cocinas domésticas.

Estas mezclas son vaciadas en moldes obtenidos a partir de una preforma materializada en corte laser y posteriormente termo formada. El resultado es un muestrario de formas y texturas biodegradables en pequeño formato con diferentes geometrías, espesores y colores que invitan a pensar en nuevas alternativas para la materialización de objetos biodegradables.



FLORERO BOOM-BOOM

Ever Patiño
Andrés Felipe Ramírez

El florero boom boom es un proyecto conceptual que tiene la intención de explorar geometrías que direccionen los arreglos florales sin necesidad del uso de espumas o arcillas. La forma orgánicas y continuas del florero recuerdan las geometrías de la naturaleza sin necesidad de volcarse a la emulación exacta. Así mismo, es un objeto que se enriquece cuando se usa, cobra valor estético cuando los colores vivos de las flores se apoderan de la neutralidad de su cuerpo, y proyectan las líneas curvas de la base hacia el exterior.

El mismo carácter conceptual del proyecto, lo hacen idóneo para ser fabricado en una impresora 3D de FDM (Deposición de filamento fundido) con filamento de PLA (ácido poliláctico derivado del maíz que tiene la propiedad de ser compostable).

El proyecto tiene licencia Creative Commons: Atribución-NoComercial. En el código QR se puede descargar el archivo STL para su reproducción no comercial.



QR - Archivos



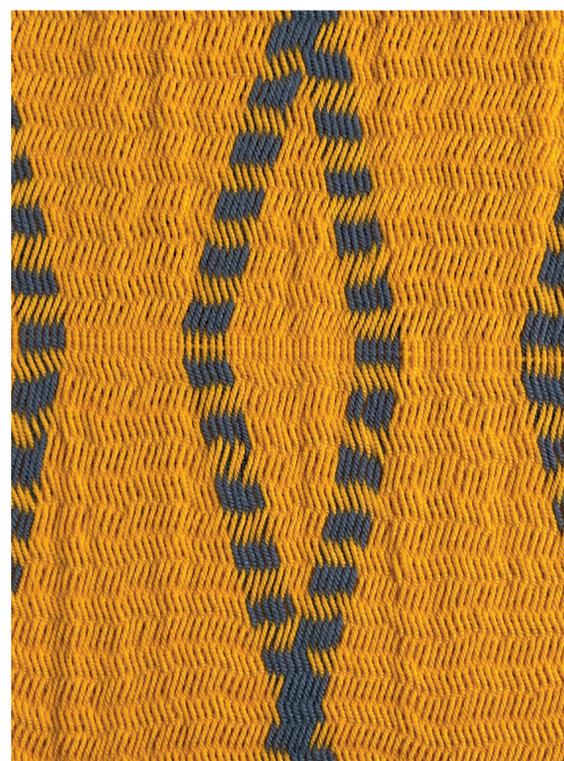
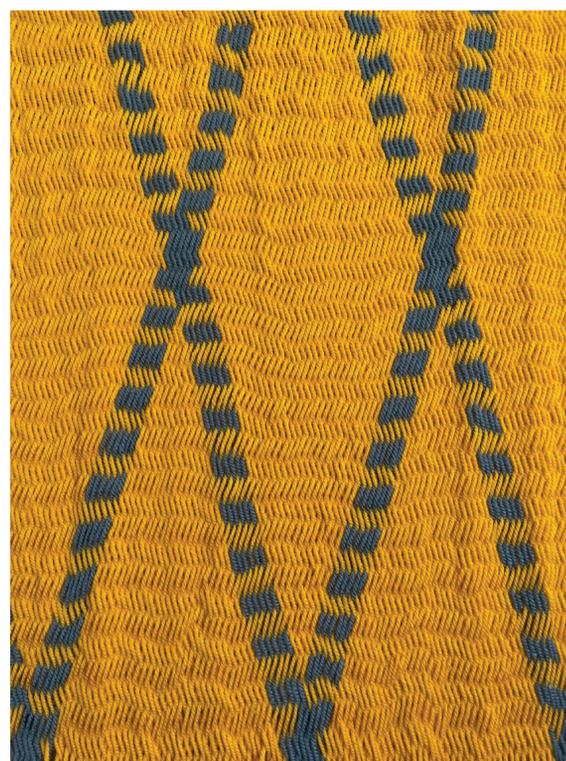
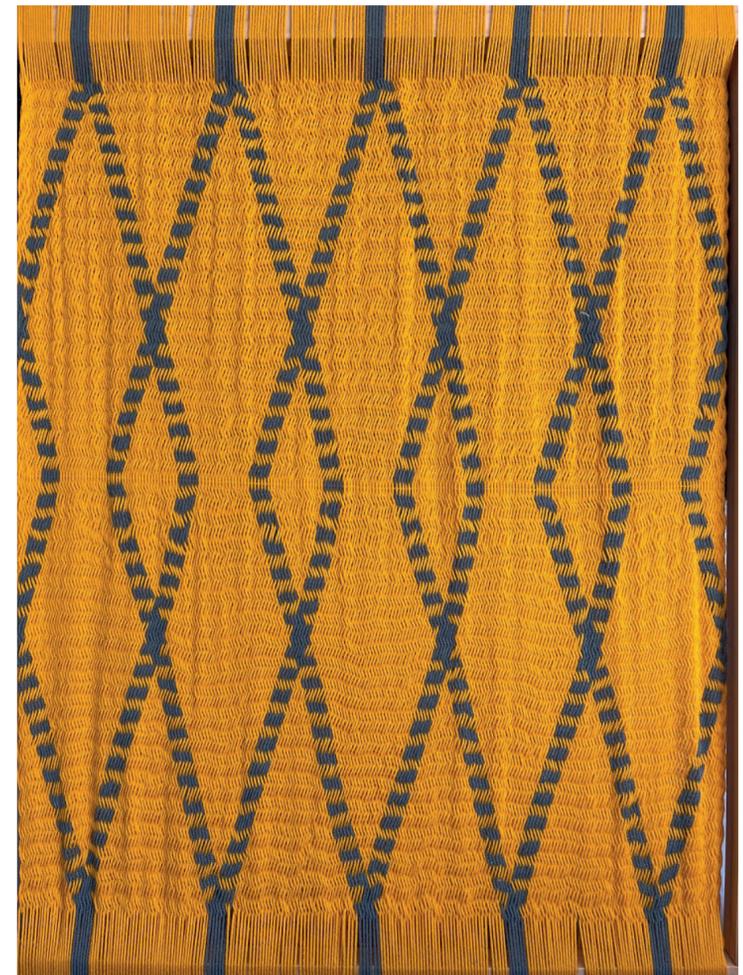
SIMETRÍA LUMINOSA

Carlos Mario Gutiérrez Aguilar

Por medio de estas técnicas de tejido ancestral se desarrollan obras que permiten, a través de combinaciones de formas, texturas y colores, acercarse a los principios de diseño: unidad, variedad, balance, énfasis, movimiento, contraste, repetición y proporción.

Durante el proceso de creación de la obra se van evidenciando figuras diversas que enriquecen el acercamiento a los conceptos básicos de diseño bidimensional. La selección de colores es fundamental en este caso. El amarillo y el gris crean un fuerte contraste que atrae la atención.

El diseño de rombos grises sobre fondo amarillo generando simetría bilateral vertical añade un elemento de orden y equilibrio visual. Planificar cómo los rombos se alinearán y cómo se logrará la simetría es esencial. Los materiales de tejido, como el tipo de hilo, influyen en la textura, apariencia y durabilidad de la obra afectando la apariencia final del diseño.

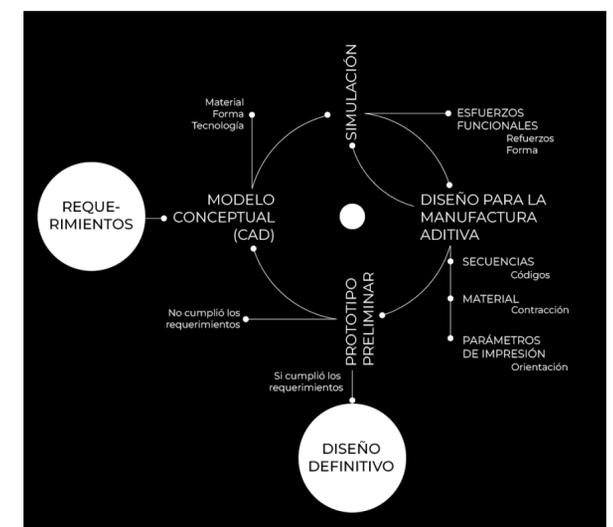
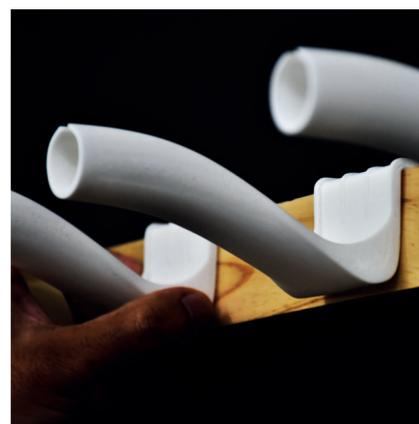
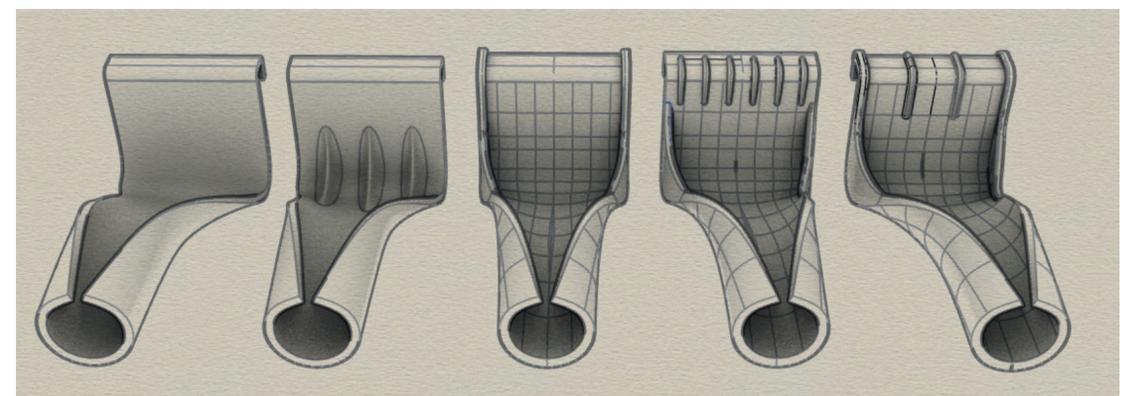
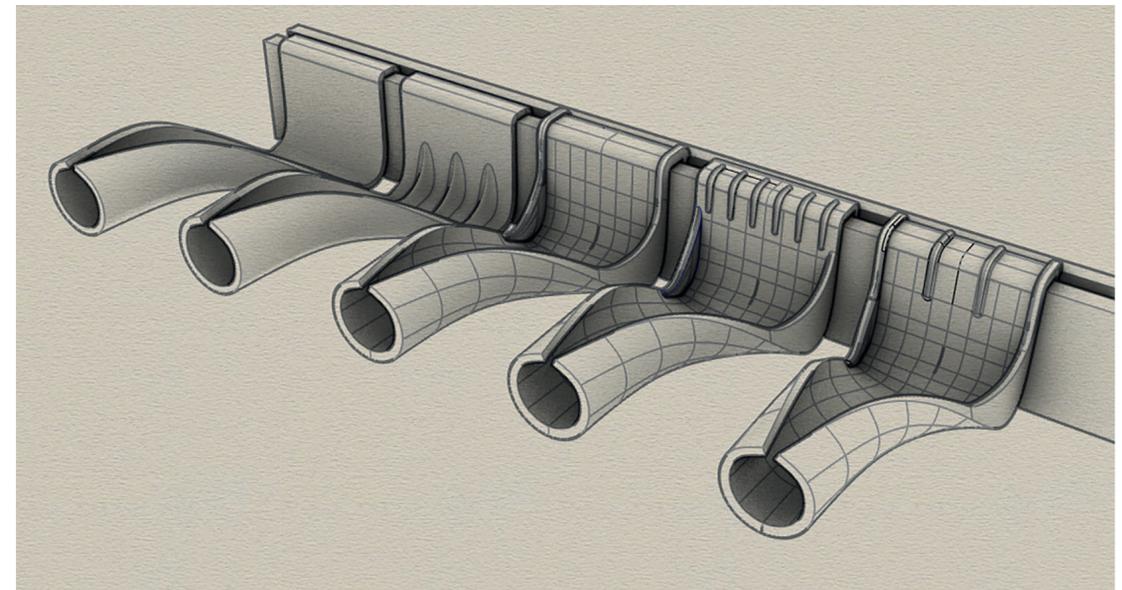


MODELO DE DISEÑO PARA LA MANUFACTURA ADITIVA

Ever Patiño
José A. Tamayo

Se presenta una metodología que permite desarrollar un proyecto de diseño basado en el material (Material-based design) y en el proceso de manufactura aditiva. Además, se presenta el diseño de un perchero de pared como caso de estudio que valida la metodología:

1. Definición de requerimientos de diseño.
2. Traducción de los requerimientos en un modelo conceptual (CAD) con herramientas computacionales. El material, la forma y el tipo de impresora (FDM) son definidos.
3. Simulación de los esfuerzos funcionales, para especificar refuerzos y cambios en la forma.
4. Definición de las secuencias (códigos) para la impresión, revisión de la contracción del material (se utilizó PLA y ABS), y ajuste de los parámetros de impresión: temperatura, velocidad, retracción, soporte, relleno y orientación. La orientación del modelo con respecto a la mesa de impresión es relevante puesto que esta se relaciona directamente con la contracción del material, afectando la resistencia estructural del prototipo.
5. Impresión de prototipo preliminar.
6. Evaluación de requerimientos. Si no cumple con los requerimientos se vuelve a desarrollar otro modelo conceptual.
7. Diseño definitivo. Al cumplir con todos los requerimientos se da por terminado el proceso de diseño.



TABURETES BIODIGITALES

David A. Torreblanca Díaz
Juan Pablo Velásquez

Se propuso un proyecto orientado a diseñar una serie de objetos bajo las premisas de lo biodigital, destacando las posibilidades de las tecnologías de fabricación digital aditiva (FDM) y software paramétrico-asociativos para materializar morfologías de la naturaleza.

El proyecto consiste en el proceso de diseño, experimentación y materialización de un taburete basado en patrones morfológicos y de crecimiento extraídos de la naturaleza. Se realizó la siguiente secuencia metodológica (1) Búsqueda y selección de referentes en la naturaleza, (2) Síntesis morfológica y parametrización (3) Materialización de probetas y ensayos de compresión (4) Análisis digital de espesores y stress (5) Materialización del prototipo escala 1:1 (6) Validaciones (7) conclusiones y propuesta de mejora. El uso de referentes de la naturaleza fue un aporte y se cumplen los objetivos propuestos, se verificó que es posible materializar a través de FDM objetos funcionales con morfologías complejas, resistentes y con buena definición.

La materialización del prototipo escala 1:1 presentó diversos desafíos en cuanto a dimensiones, tiempos de impresión y costos. Fue muy importante la prueba y error, hacer y rehacer en un proceso de aprendizaje constante, muchas de las soluciones se encontraron a través del trabajo transdisciplinario, colaborativo y con alianzas universidad-empresa.



COLUMNAS BIODIGITALES A TRAVÉS DE IMPRESIÓN 3D DE CONCRETO

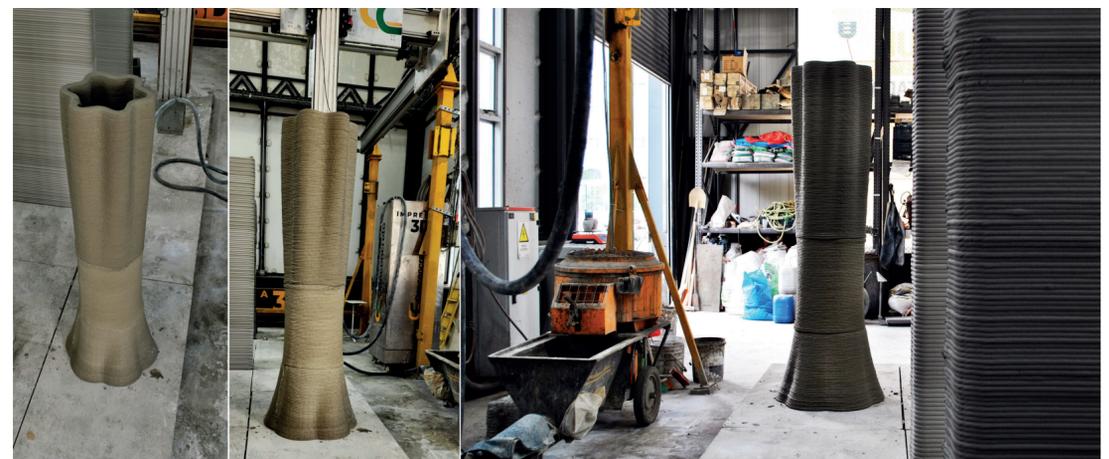
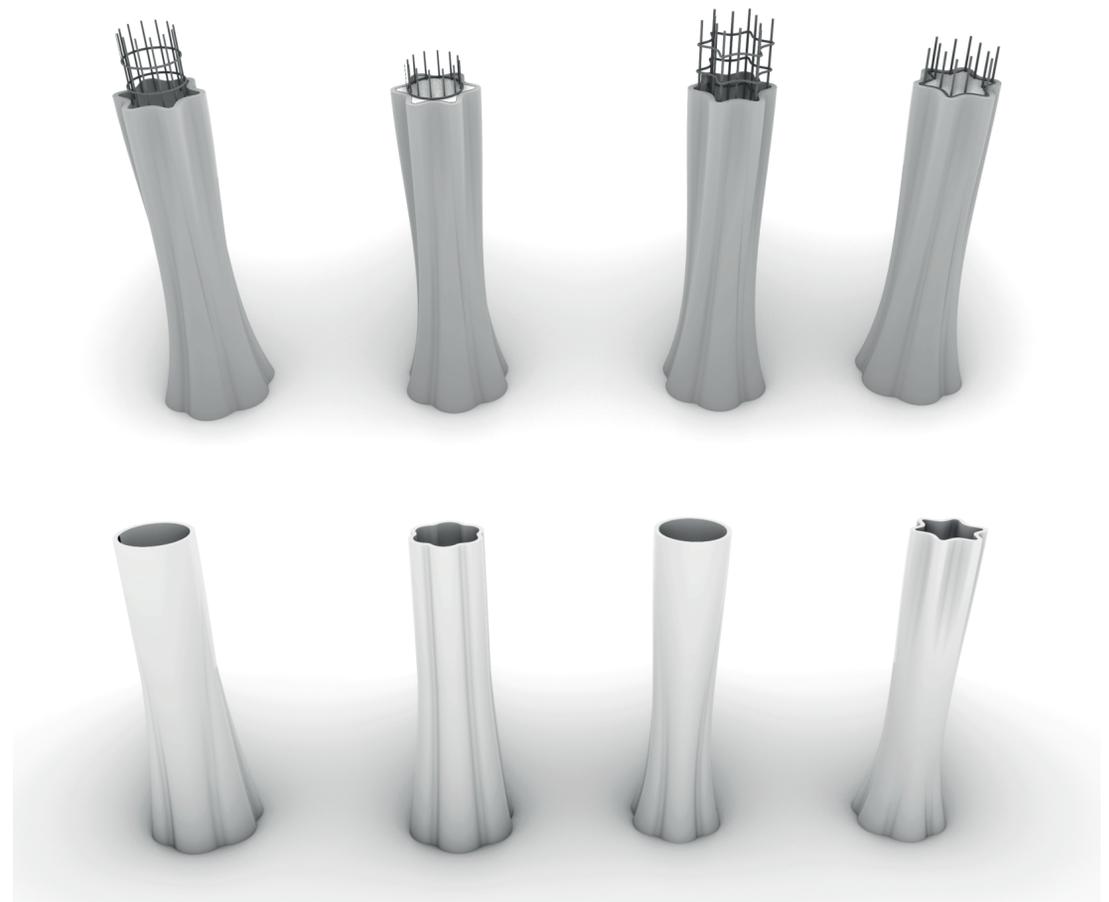
David A. Torreblanca-Díaz,
Andrés Felipe Montoya Tobón
Alejandra María Carmona Duque

Julián David Saldarriaga Londoño
Edgar Alexander Ossa Henao
Ricardo Alberto Camargo Piedrahita
Santiago Gil Durán.

La Arquitectura BioDigital es una fusión entre naturaleza y entornos digitales, genética y cibernética, inteligencia natural y artificial, bioaprendizaje y aprendizaje automático, biofabricación y fabricación digital. La integración entre la Impresión 3D de concreto y el diseño paramétrico está definiendo un nuevo paradigma en arquitectura, con avances relevantes en las últimas décadas, es posible construir geometrías complejas sin encofrado, alta precisión, costos reducidos, menor riesgo de accidentes y mejor productividad.

La propuesta de investigación se basó en un enfoque de Arquitectura BioDigital, el objetivo estuvo orientado a diseñar componentes arquitectónicos basados en la naturaleza a través de una sinergia entre algoritmos digitales y tecnologías de fabricación aditiva para resolver problemas locales en Medellín, Colombia.

La primera etapa estuvo orientada al diseño de columnas, se evidenciaron las ventajas del enfoque BioDigital, se fabricaron geometrías complejas basadas en árboles, las columnas bioinspiradas tuvieron un mejor desempeño estructural que las columnas convencionales. En el proceso de fabricación, las principales fallas se atribuyen a la mezcla de concreto, factor clave en sinergia permanente con la velocidad de impresión, diámetro de boquilla, temperatura ambiente, entre otros. Para mejorar el diseño de columnas, se esperan optimizaciones digitales en el futuro, idealmente con optimizaciones topológicas digitales.



CURVATURAS COMPLEJAS EN COLECTIVO

Ever Patiño
Diana Urdinola

Las formas de la naturaleza construidas a partir de elementos básicos que se repiten están presentes tanto en los sistemas vivos, como en los sistemas inertes. Las células forman pieles, las pieles forman órganos, y los órganos forman individuos; los gránulos de un sedimento, como el suelo, se acumulan hasta formar montículos y montañas. En el primer caso hay una adaptación evolutiva, en el segundo, hay una adaptación a las influencias ambientales como la erosión y la gravedad

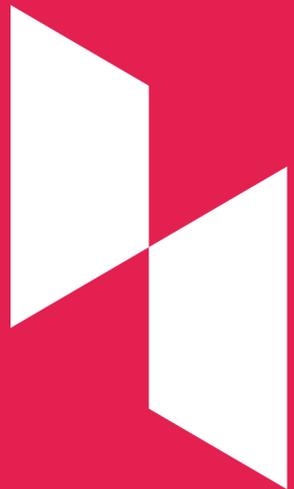
Además, esa repetición de elementos aumenta la complejidad del sistema a medida que se suman más componentes, por tanto, existe una complejidad exponencial, que depende, en primer lugar, de los procesos de auto-organización relacionados con los fenómenos biológicos, físicos y químicos; y en segundo lugar, de la repetición de una regla sencilla que permite la agrupación sinérgica y sistémica de los componentes.

Esto cobra relevancia para el diseño, ya que los colectivos de personas también tienen sistemas de auto-organización, por ejemplo, la manera como definen sus roles funcionales los integrantes de las familias, el modo como los líderes comunitarios desempeñan funciones dentro de las comunidades, o la forma como se organiza un equipo novato de diseño donde no se conocen las habilidades de sus integrantes.

A partir de lo anterior, se construyó de manera colectiva una superficie con curvaturas complejas parecidas a las superficies de los erizos de mar, exoesqueletos de algunos escarabajos, escamas de las alas de la mariposa, algunas hojas y pétalos de flores. En la construcción participaron 85 personas siguiendo reglas de organización como una bandada de estorninos, y se utilizaron 66 varillas de madera maciza. La intención fue demostrar la funcionalidad de los procesos complejos y biológicos, tanto en la organización del colectivo, como en la geometría de una superficie curva generada por la repetición de componentes rectos que cambian de ángulo.

Fotografías de Felipe Ramírez





EXPERIENCIAS
SOBRE MEDIOS
Y APRENDIZAJES



MARATÓN DE DIBUJO

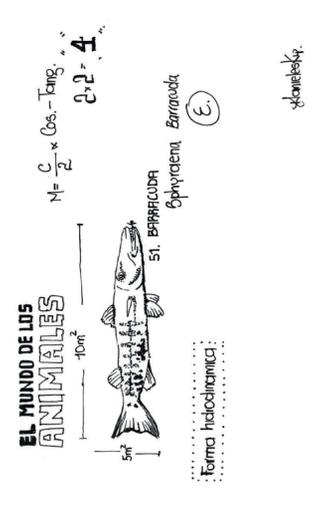
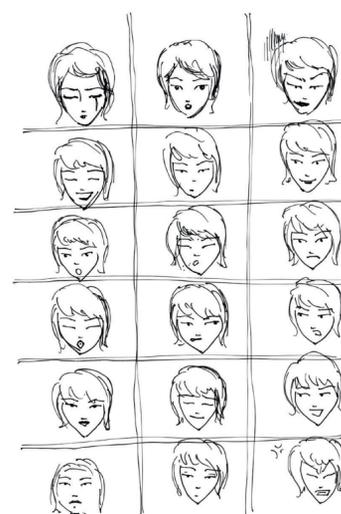
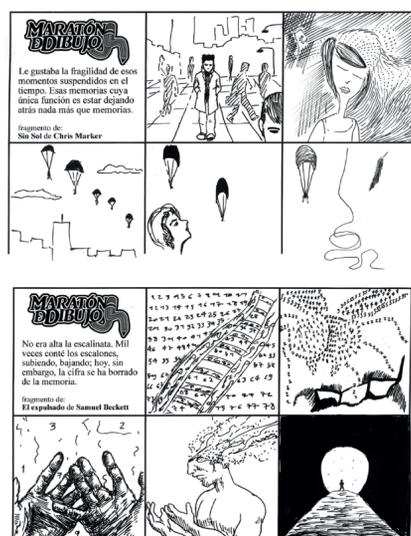
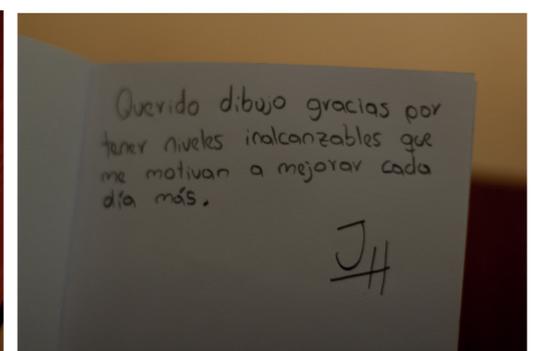
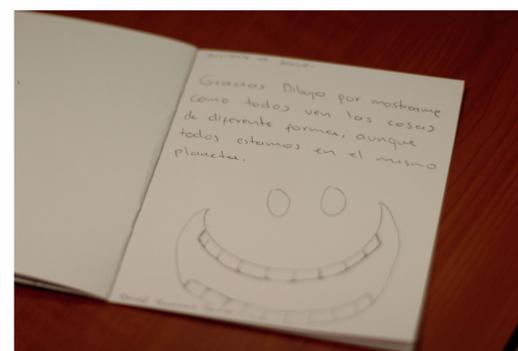
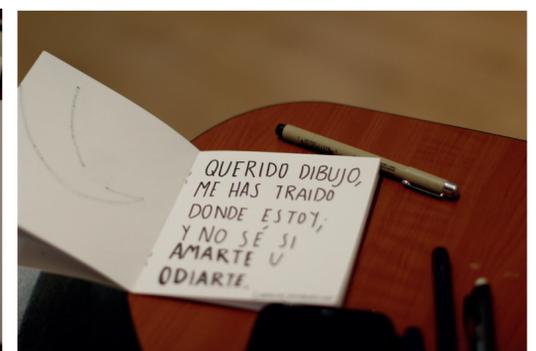
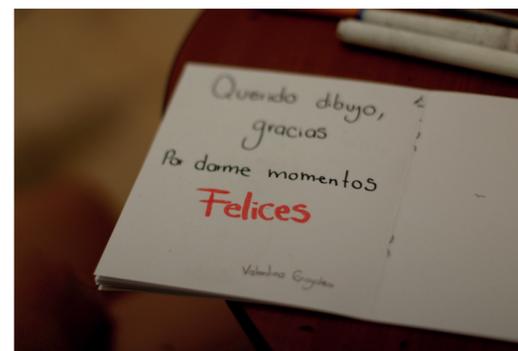
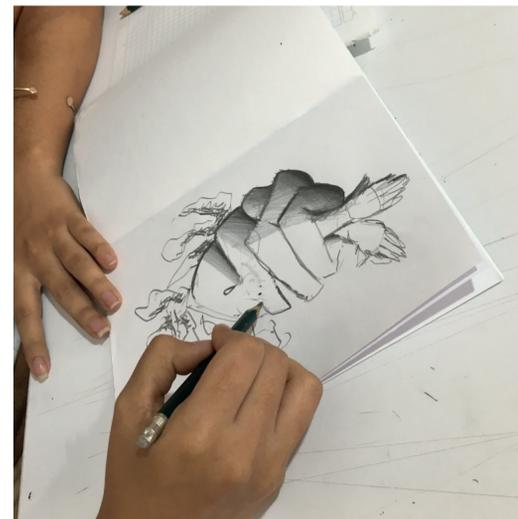
Rodrigo Orozco Papamija

Representar, hacer desde el pensamiento con la indiscutible humildad del papel y lápiz, hacer mediante el dibujo, en una carrera maratónica por intervenir el soporte inmaculado, con nada. La maratón, desde su primera versión, por allá en el año 2010, ha buscado generar espacios de intercambio a través del dibujo, donde un grupo de personas provenientes de distintas disciplinas, edades y ánimos se reúnen con el único interés de dibujar, el proyecto –aunque su nombre pudiera indicarlo– no plantea una competencia entre dibujantes, sino un juego sencillo, una carrera contra el tiempo, una prueba de aguante para superar la tenaz lucha contra la hoja en blanco. Quedan docenas de dibujos, todos hechos desde la improvisación, la memoria, el afecto por el las líneas.

Las versiones 2010 y 2011 de la Maratón de Dibujo, contaron con más de 30 participantes c/u; cada quien produjo 10 dibujos sobre temas específicos del certamen, a saber:

Dibujar los refranes: Dime con quién andas y te diré quién eres; cría fama y échate a la cama. Tira cómica colectiva. Dibujar desde una chocolatina Jet. Listado de géneros musicales: rock, salsa, punk, ska, merengue, heavy, cumbia, pasillo, currulao, pop, electrónica, flamenco, hip hop, reggae, vallenato, ranchera, power-death, speed metal, polka, bachata. Entre otros ejercicios.

La Maratón significa divertirnos dibujando, aprender a dibujar improvisando, dibujar es fruto de sueños y afectos hechos a base de líneas.



TECHNOPOIESIS_FLORECER

Santiago Franco Lopera
Andrés Nevado

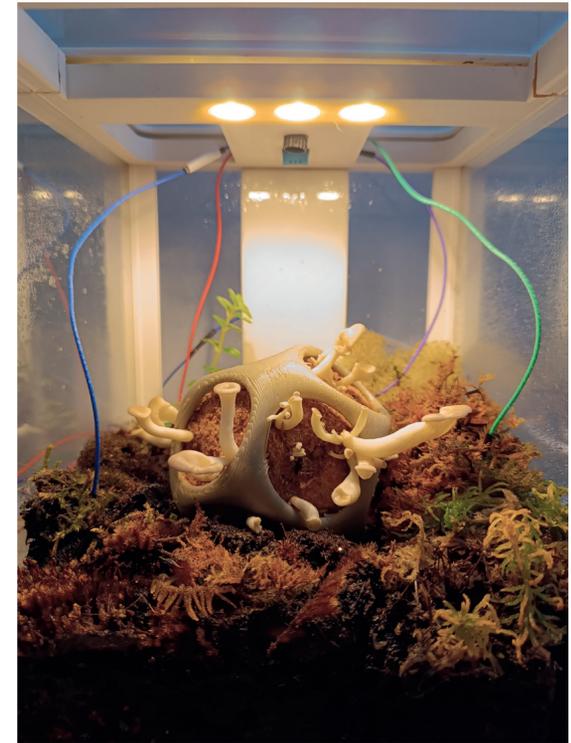
Technopoiesis_Floreecer es una pieza audiovisual construida con el registro en un periodo prolongado de tiempo de los comportamientos y afecciones que suceden en un entorno controlado al cual se ha denominado "Vivario". Dicho entorno aloja especies vegetales pertenecientes al bosque húmedo y micelio de hongos descomponedores de materia lignea.

Estos seres vivos son dispuestos por elección del Artista digital / Bioartista Santiago Franco de la siguiente manera:

- Las especies vegetales son recolectadas en diferentes lugares del bosque con los cuales el artista tiene una conexión emocional profunda y significativa.
- El micelio de hongo es cuidado y preservado por el artista con la intención de incorporarlo en el "Vivario".
- El "Vivario" está diseñado por el artista para poder realizar mediciones de las variaciones galvánicas (pulsos vitales), temperatura y humedad, así como registros visuales orientados a generar un registro de las diferentes manifestaciones de comportamiento de la vida al interior del espacio controlado.
- La información recolectada por medio de sensores y dispositivos de imagen es almacenada y posteriormente procesada para ser insumo de creación visual y sonora.

En colaboración con el artista sonoro Andrés Nevado los datos de impulsos eléctricos recolectados durante la etapa de fructificación del micelio son procesados por medio de lenguaje de programación para usarlos como osciladores que posteriormente generarán frecuencias de sonido en el espectro audible conservando una relación con la temporalidad en la cual ha sido medida y almacenada la información.

La obra propone la posibilidad de creación interespecie mediada por elementos tecnológicos además que busca generar diálogos sobre conceptos tales como identidad, intimidad, la vida y la ecología.



QR - Video

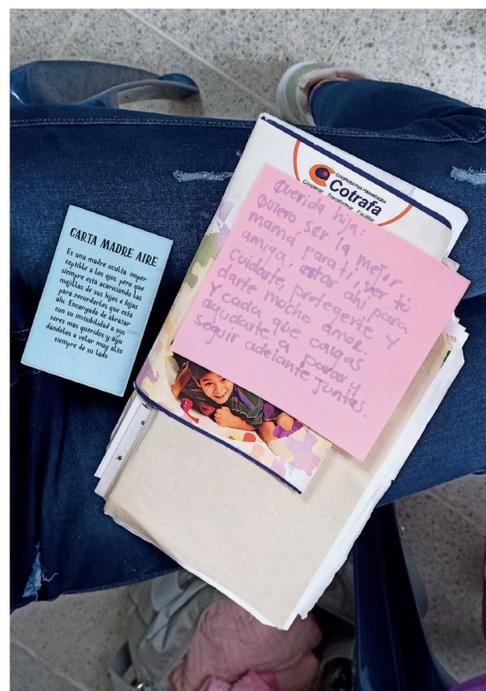
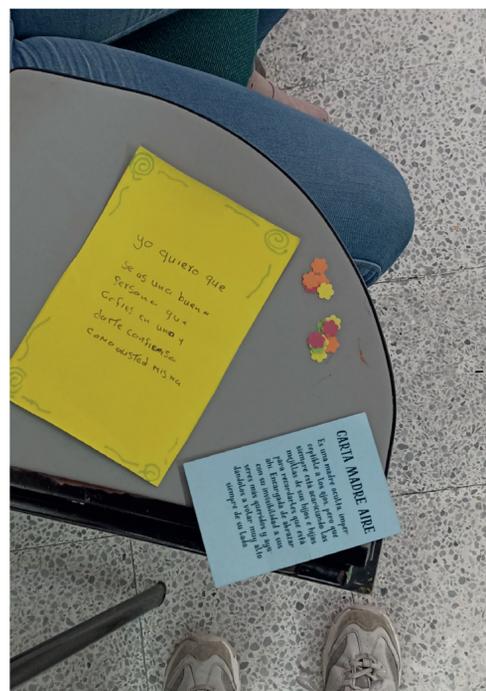
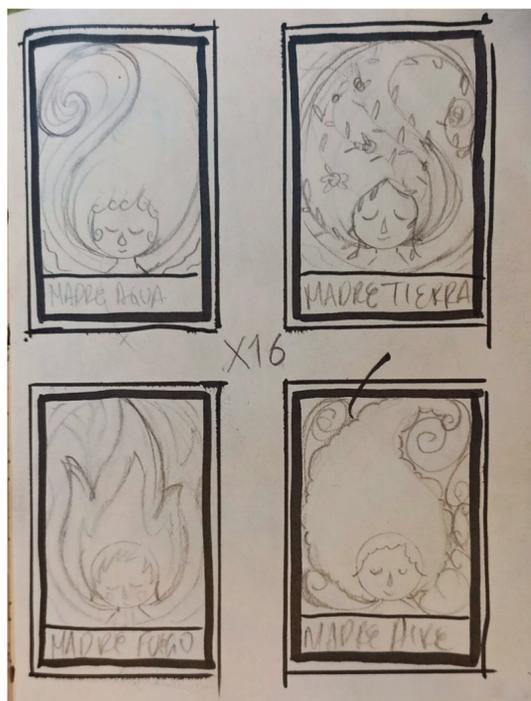
CARTAS MADRES DE LA NATURALEZA

Laura Marcela Álvarez Arias

Las Cartas Madres Naturaleza es un material educativo enfocado en la promoción de la reflexión en torno a la crianza humanizada y vínculos afectivos sanos desde el reconocimiento del rol maternal desde la etapa gestacional hasta los dos años de vida del bebé.

Fue creado para los encuentros grupales de “Crianza con Sentido” de la Modalidad Familiar del programa Buen Comienzo, específicamente para la temática del mes de junio del 2022 llamada “Buen trato y vínculos afectivos”. Se diseñaron 16 cartas divididas en 4 elementos de la naturaleza representados cada uno por una figura femenina maternal con características metafóricas alusivas a éstos. Cada grupo de cartas cuenta con la ilustración de la personificación del elemento y su descripción que responde a “¿cómo se comporta esa madre desde sus características elementales?” y “¿cómo se relaciona con sus hijos e hijas elementales?”

Cada participante obtuvo una carta por medio de la cual, con un mensaje escrito dedicado a su bebé, le contaron cómo usarían dicho elemento, metafóricamente hablando, para fortalecer sus vínculos y generar ese entorno óptimo para su desarrollo integral. El resultado obtenido se evidenció no sólo en los textos construidos sino desde la reflexión oral permanente en encuentros posteriores.



MODELO DE SUBJETIVACIÓN: NARRATIVA FIJA Y DINÁMICA

Daniel Martínez Molkes
 Carlos Alfonso Vargas Cuesta
 Fredy Alexander Niño Morales
 Rodrigo Lombana Riaño
 Carlos Enrique Cogollo Romero
 Jorge Arturo González Castro

Asistentes de investigación:
 Manuela Montoya Mejía
 Mabel Xiomara Leon Rincon
 Ana Sofia Vacca Torres
 Eidy Sofia Bernal Suarez

La propuesta “Modelo de Subjetivación: Narrativa Fija y Dinámica” surge como un dispositivo para conectar a los jóvenes con el patrimonio material, inmaterial y natural a partir de una mediación comunicativa, con la cual se busca propiciar la relación entre el joven y el patrimonio no desde la verticalidad (discurso dominante) sino desde la horizontalidad (diálogo).

En ese sentido, el modelo propone la exploración de formas de narración en escenarios educativos como un recurso de encuentro dialógico que fomente en los jóvenes la interacción y conocimiento del patrimonio desde lo individual. Esta apuesta que demanda de diferentes acciones de investigación (trabajo de campo, focus group, testeos) para analizar los sentires y pensamientos de los jóvenes en relación al patrimonio.

En consecuencia, se logra concluir la necesidad de desarrollar una acción comunicativa desde el diseño para valorar el patrimonio, apelando a una estructura de mediación comunicativa que permita articular dos tipos de narrativa: fija (escenario de simulación) y dinámica (variables de interacción) en una situación que simula un caso de investigación patrimonial que deberá ser resuelto por un detective (joven), quien haciendo uso de estímulos (apertura, tamiz y enunciación) aprenderá a apropiarse del patrimonio.

Prototipo interactivo audiovisual Narrativa fija



Prototipo interactivo impreso



QR - Proceso Modelo Comunicativo



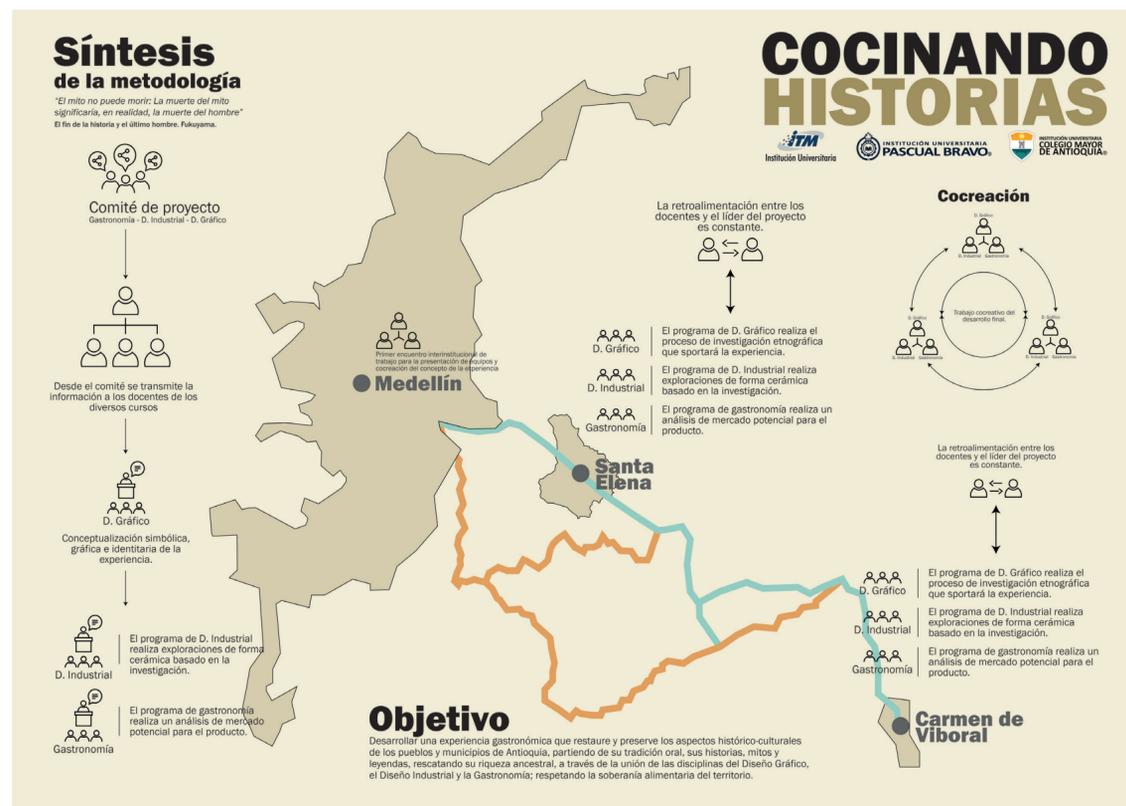
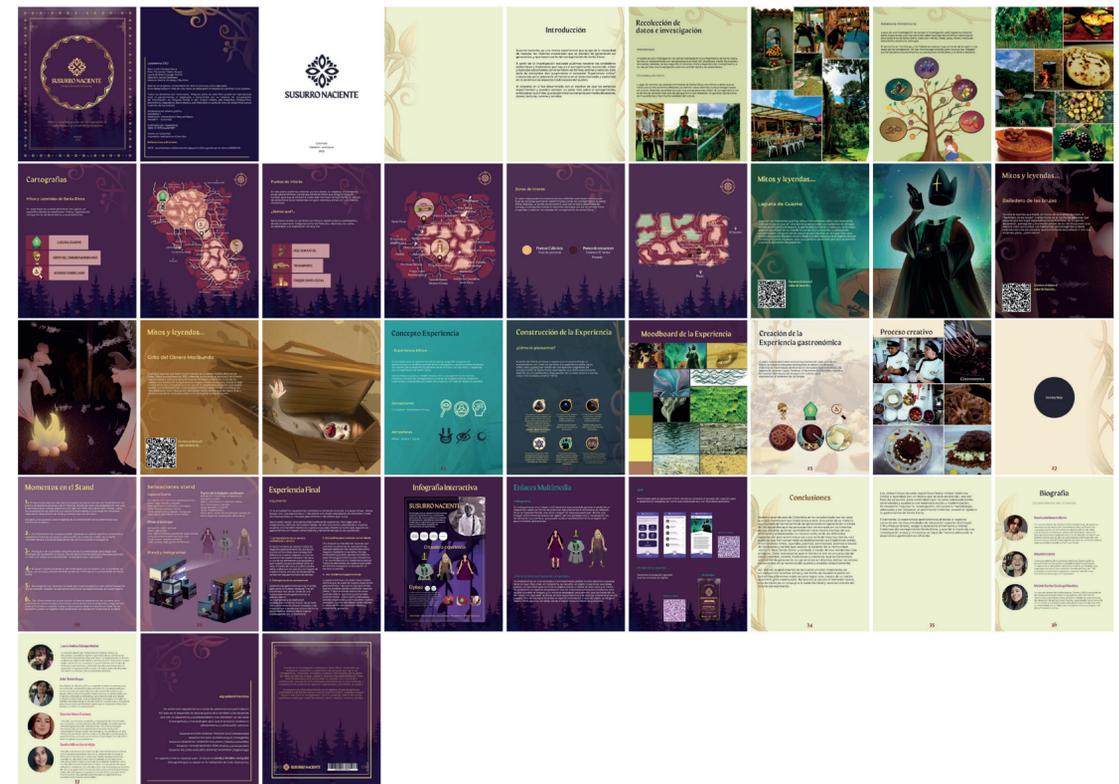
QR - Prototipo Academia Detectives del Patrimonio

COCINANDO HISTORIAS: UNA FUSIÓN DE DISEÑO Y GASTRONOMÍA EN ANTIOQUIA

Camilo Rivera Vasquez
Daniela Jaramillo Hoyos

Ante un territorio colombiano pluriétnico y multifacético, "Cocinando Historias" emerge como un proyecto dedicado a reconstruir y preservar la memoria de Antioquia, específicamente de Santa Elena y San Pedro de los Milagros. A través de la unión de disciplinas como Diseño Gráfico, Industrial y Gastronomía, busca revivir la tradición oral, historias, mitos y leyendas, enlazándolos con la soberanía alimentaria de la región. Inspirado por la cita de Fukuyama, "El mito no puede morir: La muerte del mito significaría, en realidad, la muerte del hombre", la iniciativa rinde homenaje a la riqueza ancestral del territorio.

A través de una sinergia académica, los estudiantes de la I.U. Colegio Mayor dan vida a esta memoria culinaria, mientras que el ITM se encargan de plasmar la esencia de estas historias en cerámica. Ambos entregables, alimentados por la investigación exhaustiva del programa de Diseño Gráfico de la I.U. Pascual Bravo, buscan rescatar, preservar y celebrar la inmensa riqueza cultural de Antioquia.

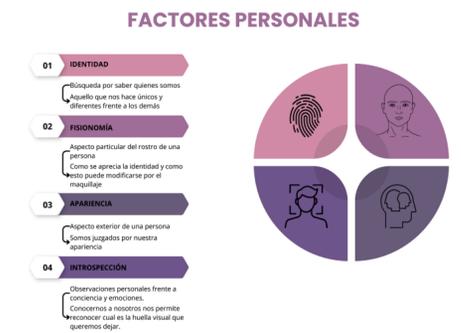


RARE BEAUTY BEYOND MAKEUP

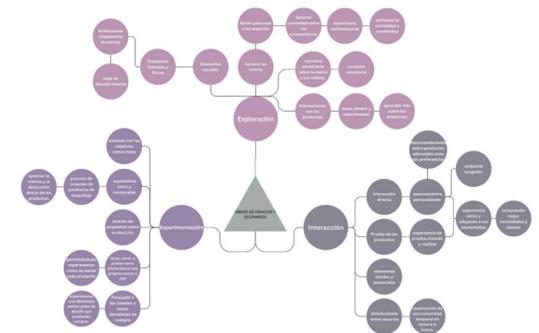
Angie Lorena Ramirez Contreras
Jorge Arturo González Castro

El proyecto se enfoca en una tienda pop-up efímera para impulsar la marca Rare Beauty, buscando establecer una conexión sólida entre la marca y sus seguidores. El espacio estará ubicado en el parque El Country, reconocido por sus actividades recreativas y de aprendizaje. Cuenta con un área de 124 metros cuadrados divididos en tres secciones. La primera sección exhibe información de la marca, sus campañas y productos; posteriormente se presenta un laboratorio donde se puede experimentar con el producto "Tinted Lip Oil", explorando multiplicidad de bases vegetales, texturas y aromas. Por último, la tienda, proporciona un asesoramiento personalizado que permite elegir productos que satisfagan las necesidades específicas de los clientes.

Se busca fomentar hábitos mentales saludables que contribuyan al bienestar físico y emocional de los consumidores, crear un espacio seguro y acogedor en el ámbito de la belleza donde las personas puedan explorar su singularidad de manera auténtica, promocionando la autoexpresión y el bienestar emocional. En ese sentido, el escenario de intercambio comercial propuesto propicia partir de un relato, la construcción de experiencias narrativas tanto significativas como divergentes a fin de posibilitar diferentes tipos de vínculo con la subjetividad (necesidades, deseos, expectativas, preferencias) de un comprador y/o consumidor.



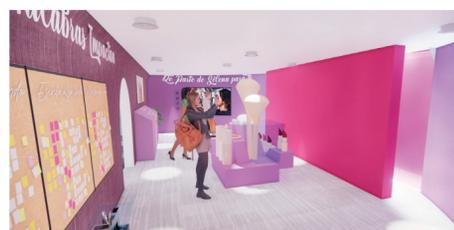
COMPRESIÓN DE VARIABLES



RELACIÓN CON NARRATIVAS DIVERGENTES

AUTOEXPRESIÓN Y BIENESTAR EMOCIONAL Y "CONEXIÓN CON LA MARCA Y EL PRODUCTO"

Los productos son una extensión de la propia identidad. Para estos, cada elección de compra es un acto de autoconocimiento y afirmación, una forma de conectar al mundo que nos rodea y en el que vivimos. El diálogo entre la conexión emocional con las marcas, a su vez, las marcas tienen la capacidad de crear vínculos profundos con los consumidores a través de historias poderosas y valores compartidos.



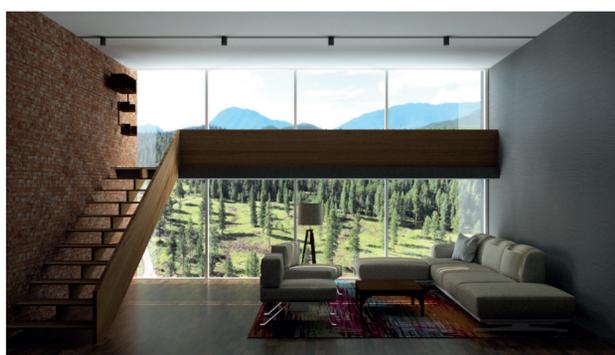
EL ESPÍRITU DEL HOGAR

Diana María Agudelo Rivera

Desde decoración navideña, recrear un espacio en medio de la nieve, embrujar la casa, adornarla para una fiesta de cumpleaños, hasta transformarla según el estilo pop o la tendencia retro de los años 70s, los estudiantes de Animación 3D 1 de la facultad de Diseño de la Corporación Universitaria Remington, trabajaron a partir de un mismo modelo 3D de una sala, y desarrollaron lo que llamamos " El espíritu del hogar".

Partiendo de la idea de que no habitamos los espacios sino los objetos, este ejercicio académico muestra cómo un mismo entorno doméstico puede adquirir distintas personalidades y comunicar diferentes sensaciones a través del uso del color, los materiales, las texturas y el ambiente exterior.

Es así como desde la creatividad y las características visuales que determinan corrientes artísticas o temáticas de ficción, se juega con la gravedad, con la disposición de objetos decorativos básicos y se logra por medio del modelado 3D en el programa 3ds Max, mostrar a través del "Concept Art" el espacio doméstico como un lugar de experiencias, que no es rígido ni estático, donde todo es posible ya que es susceptible de adaptarse a las necesidades y gustos de las personas.



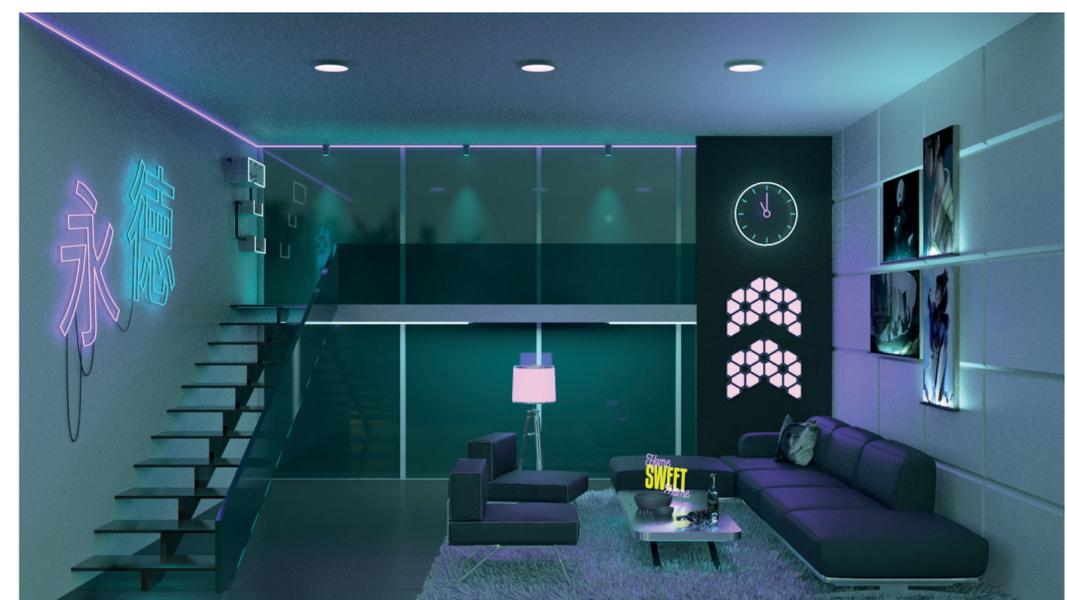
"El espíritu del hogar"

Práctica académica durante sesión sincrónica en modalidad virtual de la asignatura Animación 3D-2, correspondiente al séptimo semestre de la carrera profesional en Diseño gráfico de la Corporación universitaria Remington.

Plataformas: Moodle, Miro y Microsoft Teams
Duración de la sesión: 2 horas
Tiempo de desarrollo posterior: Una semana

- 1 Metodología de la sesión**
Suministrar archivo 3D
La docente envía a los estudiantes un archivo de un espacio interior correspondiente a la sala de una casa por medio de un modelo en blanco realizado por ella en el programa 3Ds Max.
- 2 La iluminación del espacio**
Durante la sesión se muestra diferentes tipos de iluminación para espacios interiores dentro del programa 3ds max usando el motor de render Arnold, con el fin de contrastar los desarrollos visuales de la escena a partir del uso de las luces.
- 3 Concept Art:**
Por medio de la herramienta miro, de manera grupal se realiza una lluvia de ideas acerca de diferentes conceptos para decorar y ambientar el espacio, según los intereses de los estudiantes participantes en la actividad. Resultaron conceptos como: Fiesta Candy, Casa embrujada, Casa Pop Art, vivienda de los 70s, Casa Cyberpunk, entre otros. Los estudiantes recopilaron imágenes de referencia a manera de Moodboard sobre el concepto elegido.
- 4 Definir la paleta de color de la escena:**
Se define la paleta de color que será usada en la ambientación del espacio a partir del moodboard y de la propuesta de objetos y accesorios adicionales que el estudiante incluirá en la escena.
- 5 Ajuste de materiales, texturas y proporción**
Cada participante envía avances del diseño del espacio para realizar correcciones y ajustes en cuanto a los materiales usados y aplicación de texturas y los acabados resultantes para lograr un render de gran calidad.
- 6 Entrega de la propuesta en un render en perspectiva frontal**
Los estudiantes envían un render de 1920 x 1080 con el espacio finalizado según el concepto elegido y desarrollado.

"El espacio debe ser un lugar de experiencias"



MAL DE OJO. UNA HISTORIA DE CINÉFILOS Y DESFIGURADOS

Alejandro Villa Ortega
Juan Pablo Parra Arcila

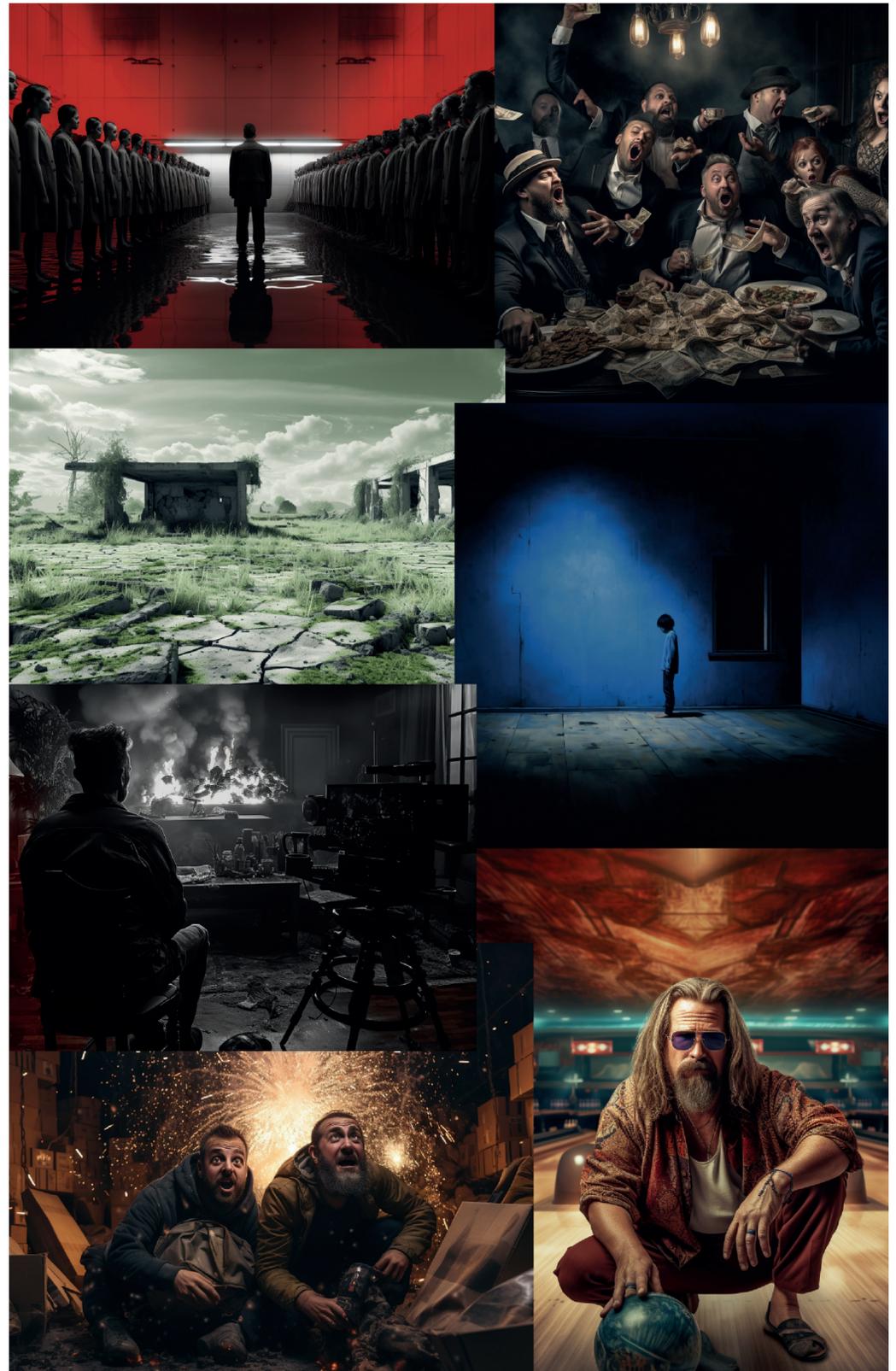
La creación del cineclub Desenfoque representó para el Departamento de Diseño del ITM, la consolidación de un espacio propicio para la reflexión de diferentes temas a partir del cine.

La denominación desenfoque obedece a una razón intencionada, disponiendo del término para generar en la audiencia la capacidad de desprenderse de creencias, sesgos y prejuicios. La obra que se presenta es una representación narrativa de lo que la experiencia del cineclub ha significado.

El desarrollo de esta narración parte de un misterio que experimenta el personaje principal de la trama. Este punto de partida despliega una serie de encuentros con diferentes personajes y situaciones extraídos de las obras que han sido programadas en Desenfoque. Para la materialización de esta historia se utiliza un fanzine que irá indicando en algunas instancias, el tránsito hacia una serie de grabaciones relevantes para la revelación del misterio. Es así que la propuesta se enmarca en una creación multiplataforma posibilitando la interacción de los participantes en diferentes medios



QR - Video



NIEBLAS SONORAS

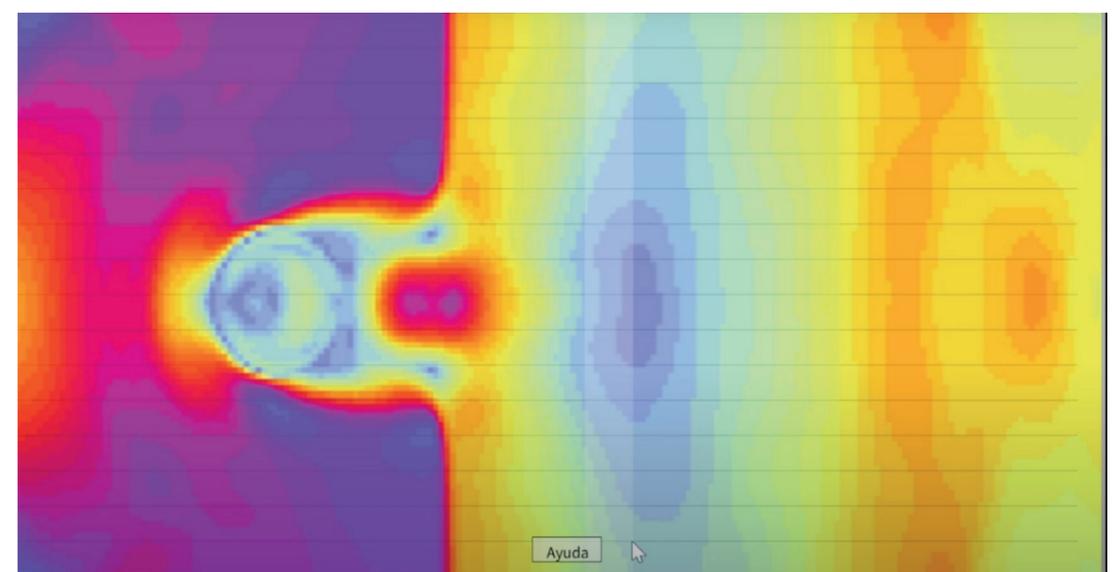
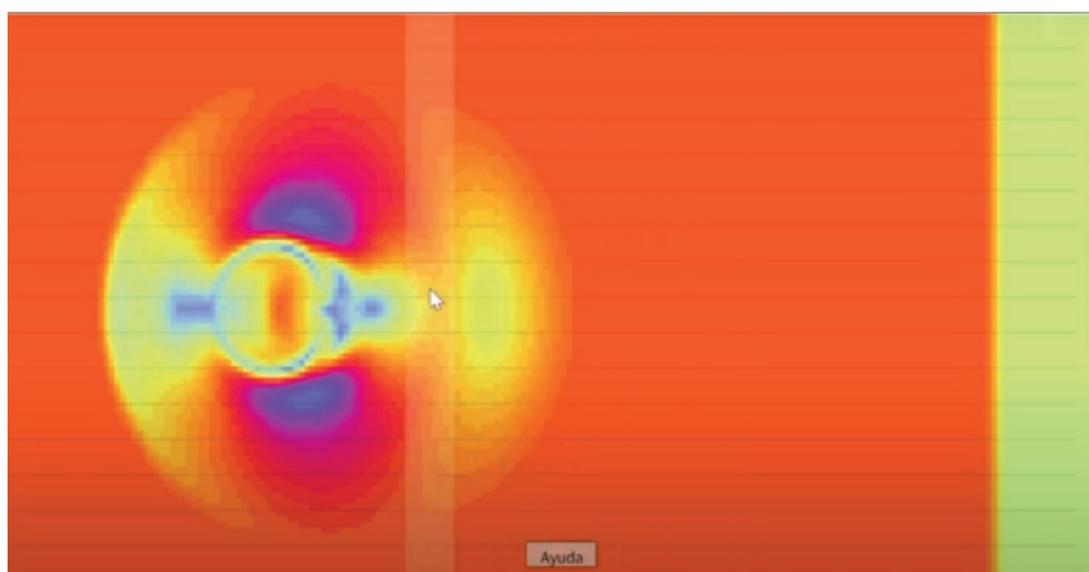
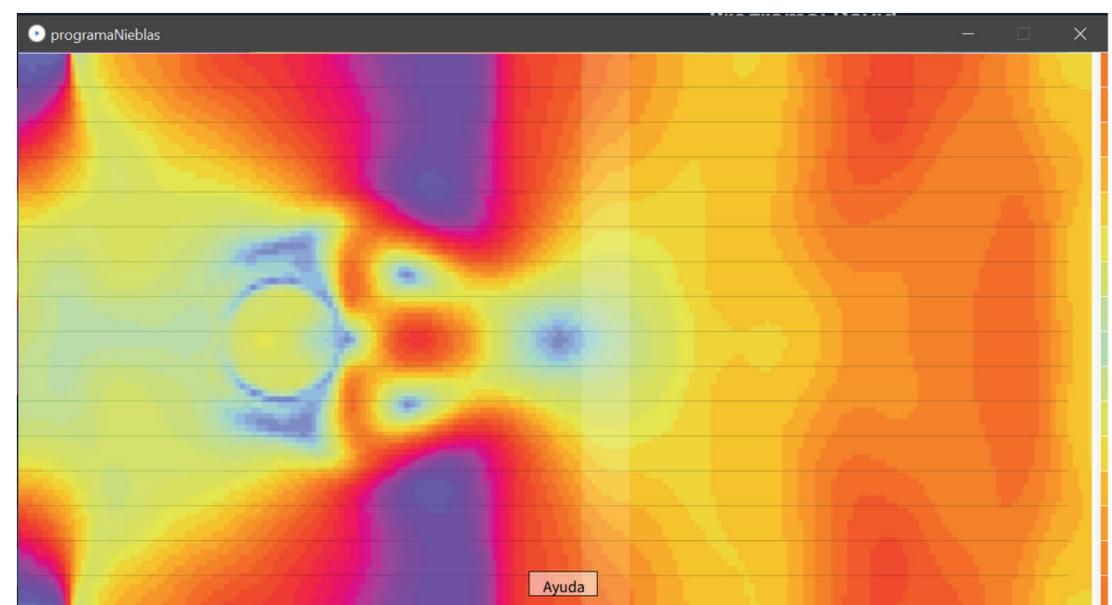
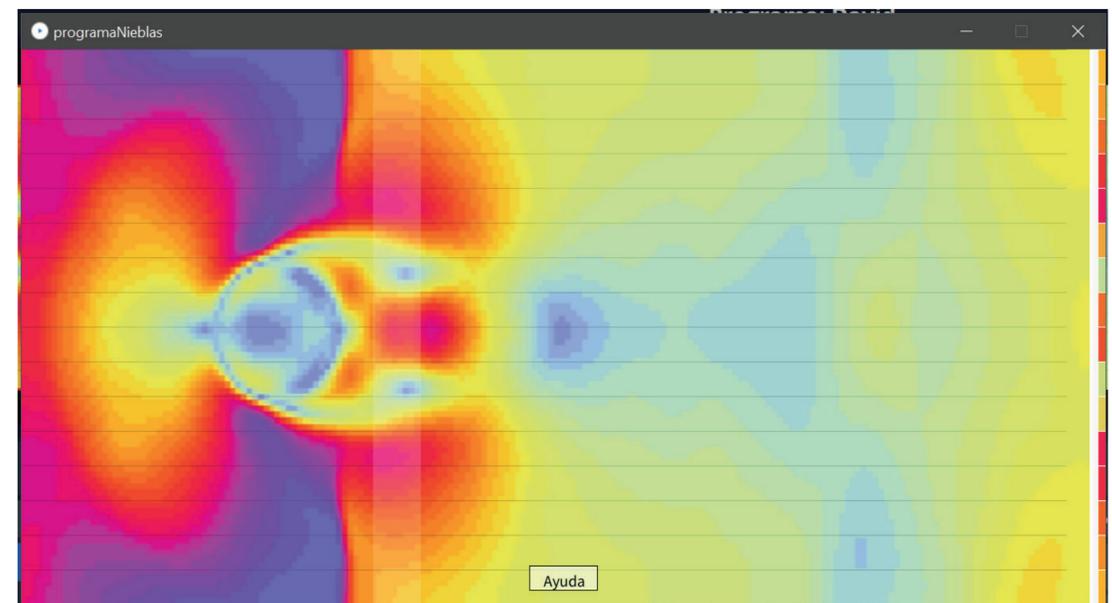
José Julián Cadavid Sierra
 Jairo Madrigal Argáez
 David Bermúdez Taborda

La Niebla sonora es una obra basada en un medio de expresión digital, en el que se usa el audio no hablado como herramienta para la transmisión de información, para lo cual se toman datos numéricos de cualquier naturaleza y son traducidos a señales acústicas. Para este caso, se tuvo acceso a una serie de imágenes, resultado de simulaciones numéricas del comportamiento dinámico de fluidos que interactúan con elementos que funcionan como obstáculos, creando así variaciones de presión y velocidad que visualmente se representan con cambios en una escala de color. Por medio de lenguajes de programación, los autores extraen los datos numéricos que representan la escala de color RGB y brillo de diferentes regiones en la pantalla, logrando así traducirla en una serie de sonidos a los que le son modificados parámetros como la intensidad, el panning, y el espectro. De esta forma, se logró la creación de un software, el cual es la herramienta principal para la creación de la presente experiencia sensible.

Nieblas sonoras, es una reflexión de los autores, acerca de las posibilidades de representación sensible y dinámica, de información estática, abriendo así posibilidades creativas para el diseño de experiencias sonoras, basados en datos obtenidos de la naturaleza, o que buscan mediante una simulación, aproximarse a un fenómeno presente en esta.



QR - Video

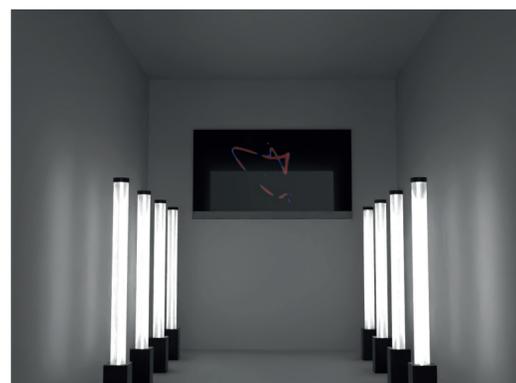
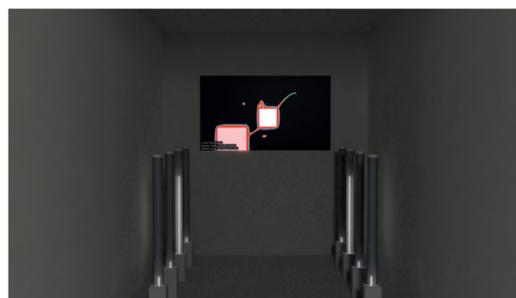
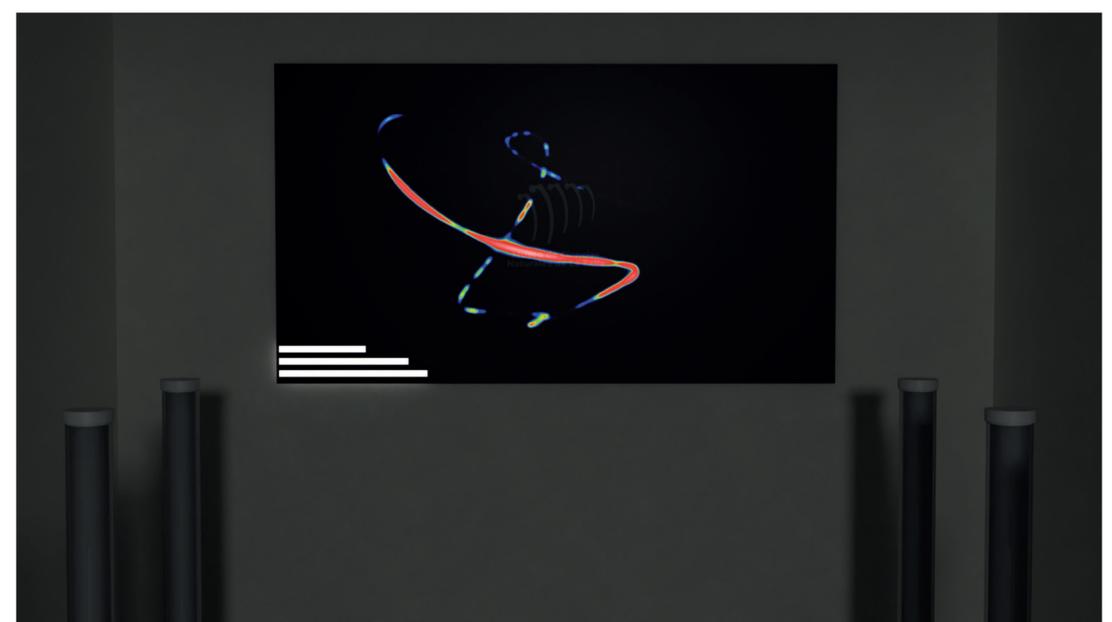
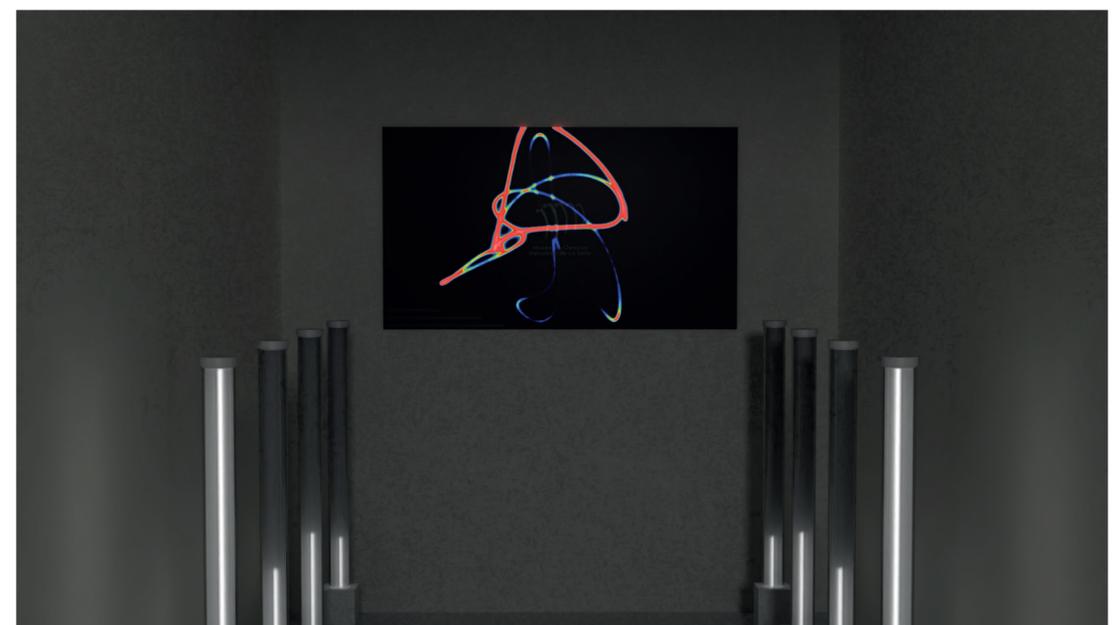


AUDIOREACCIONES

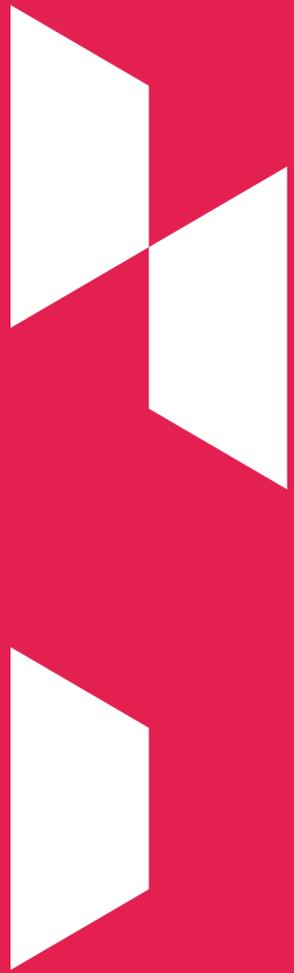
Santiago Franco Lopera
Danny Zurc

Los murciélagos son animales que utilizan el ultrasonido para buscar alimento, estas frecuencias no son perceptibles para los humanos. Estos organismos han sido estigmatizados por la humanidad como seres que encarnan el terror, ignorando que estos prestan servicios ecosistémicos que son fundamentales para nuestra existencia. Por lo anterior, un artista digital (Ms. (c)) y una bióloga (Ph.D (c)) se articulan para comunicar la importancia de estos mamíferos a partir de la interpretación de los chillidos ultrasónicos de 13 especies que se encuentran en bosques de Colombia. Como base teórica se hizo una exploración del concepto "territorio cognitivo" a partir de los autores Maturana Romesín y Varela (2004), y Capra (1996), entre otros. Los sonidos empleados provienen del Banco de Sonidos de la Biodiversidad "Ocaína Cua" del Museo de Ciencias Naturales de La Salle del Instituto Tecnológico Metropolitano. Con lo anterior, se concibe una obra en el marco de la investigación-creación.

El resultado se define como una creación de un espacio virtual interactivo. Para la producción técnica se empleó el software de programación creativa TouchDesigner (by Derivative, Inc.), el software de edición DaVinci Resolve (Blackmagic Design), y el software de modelación 3D Blender/Cinema 4D (Blender Foundation 2002).



QR - Video



EXPOSICIÓN EFÍMERA PARA
LA ESCUELA INTERNACIONAL

EXPOSICIÓN EFÍMERA PARA LA ESCUELA INTERNACIONAL

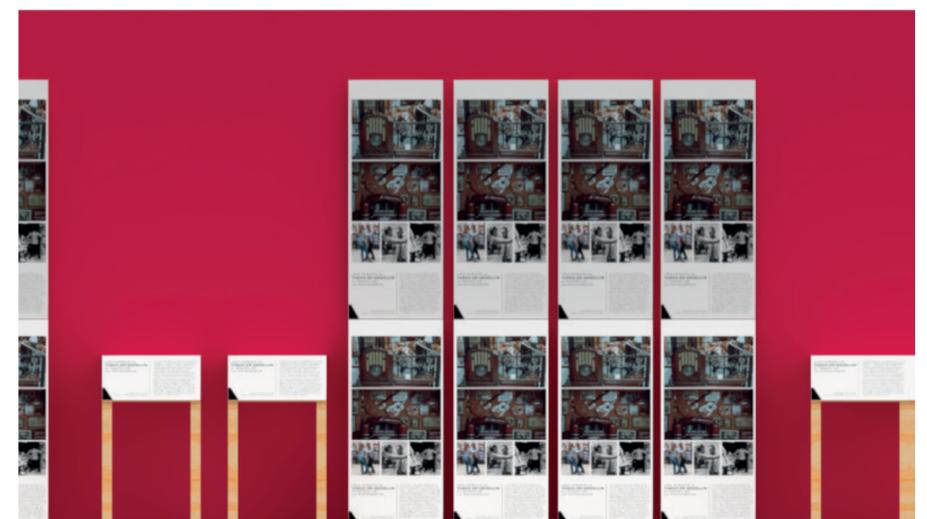
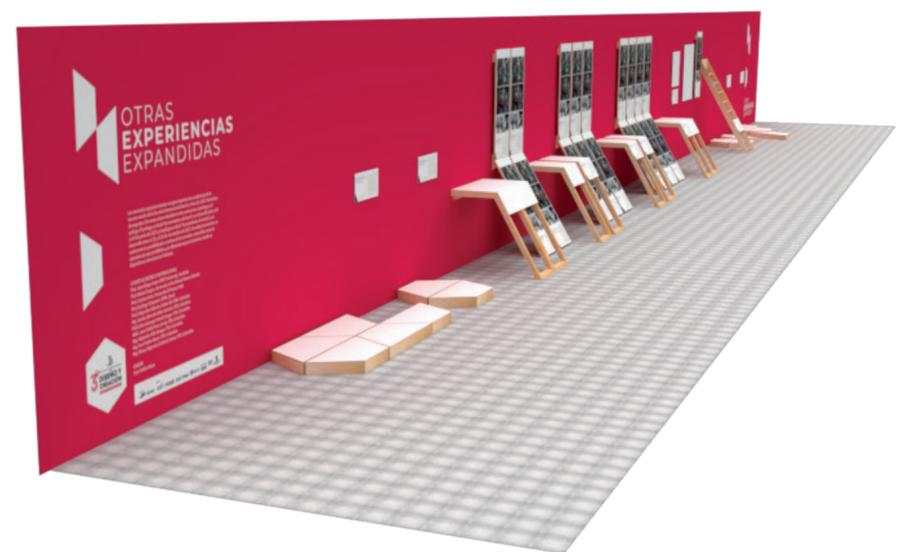
Ever Patiño
Diana Urdinola

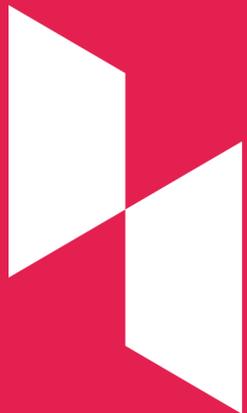
Para su versión presencial, el desarrollo del sistema expositivo utilizó la propiedad de modularidad del ángulo de 120° para proponer un mobiliario flexible que se adapta a diferentes características y dimensiones del espacio. El ángulo oblicuo posibilitó construir un paisaje dinámico, con accidentes visuales, que se integran sin mayores intervenciones a la pared y el suelo del lugar. Así mismo, el diseño arquigráfico y el manejo del color aportan a transformar un espacio anodino en una sala de exposiciones efímera.

En este caso específico contábamos con un corredor angosto de transición, que conecta un espacio exterior con un espacio interior, donde el principal requerimiento era sólo intervenir una de las paredes sin afectar la circulación de las personas. Para cumplir con el objetivo, se configuró el sistema de manera que se extendiera la pared, rompiendo con su homogeneidad.

Cuatro tipos de mueble conforman el sistema: un soporte de piso para las obras de gran volumen o que necesitan un maniquí para ser exhibidas; un soporte-exhibidor para las obras que contengan una muestra física de un tamaño mediano; un soporte de pared para las obras procesuales o que no presenten muestras físicas; y un soporte especial para exhibir telas, superficies o láminas.

Por otro lado, para su versión virtual, se utilizó la plataforma Spatial para diseñar un espacio neutro, tranquilo y abierto, para que las obras y las piezas gráficas le dieran vida y dinamismo.





Institución
Universitaria
Reacreditada en Alta Calidad

