

Pontificia Universidad Javeriana Cali

Facultad de Creación Y Hábitat

Diseño de Comunicación visual

**La Plaga del Olvido.**

-----

Proyecto de Grado

A. Guillermo Sánchez Fiat

Proyecto Avanzado de Diseño

2026-1

*Insectario*

la yslaga  
del  
olucido.

## Introducción.

-----

El conocimiento científico desempeña un papel fundamental en la comprensión y transformación de la realidad. Sin embargo, una parte significativa de este conocimiento permanece contenida en archivos especializados, publicaciones académicas y lenguajes técnicos que dificultan su circulación y apropiación por parte de audiencias no expertas. Esta situación genera una brecha entre la producción del conocimiento y su acceso por parte de diversos sectores de la sociedad, limitando las posibilidades de comprensión, participación y construcción de significado en torno a contenidos de carácter científico.

En este contexto, el Diseño de Comunicación Visual adquiere relevancia como disciplina mediadora entre el conocimiento especializado y sus públicos. Más allá de la transmisión de información, el diseño permite desarrollar estrategias de representación, interpretación y comunicación que facilitan la comprensión de contenidos complejos mediante experiencias significativas. Desde esta perspectiva, el diseño contribuye a ampliar las posibilidades de acceso, apropiación y circulación social del conocimiento.

La Plaga del Olvido surge a partir del descubrimiento de la *Gargaphia sanchezi*, una especie endémica de insecto registrada y estudiada por el entomólogo colombiano Guillermo Sánchez Gutiérrez. Este hallazgo constituye el punto de partida para una exploración que articula conocimiento científico, memoria familiar y experiencia, con el propósito de reflexionar sobre las formas en que el conocimiento se conserva, se transmite y adquiere nuevos significados a través del tiempo. De igual manera, el proyecto aborda la relación entre memoria, legado y transmisión intergeneracional, estableciendo vínculos entre un contexto científico y una experiencia familiar.

Como respuesta de diseño, el proyecto propone un documental expandido que integra instalación, lenguaje audiovisual y recursos narrativos dentro de un mismo dispositivo espacial y comunicativo. A través de esta estrategia, el relato trasciende los límites tradicionales de la pantalla y se materializa en una experiencia inmersiva que favorece la interacción entre el público y los contenidos presentados. De esta manera, el documental expandido se plantea como una herramienta de mediación orientada a generar nuevas formas de aproximación e interpretación del conocimiento científico.

La propuesta está dirigida principalmente a audiencias no expertas interesadas en experiencias artísticas, audiovisuales y narrativas que faciliten el acercamiento a contenidos especializados desde una perspectiva accesible y sensible. De manera complementaria, el proyecto dialoga con estudiantes de Diseño de Comunicación Visual y Comunicación, cuyas edades oscilan entre los 16 y los 28 años, así como con docentes y académicos vinculados a estas áreas, con edades comprendidas entre los 30 y 50 años. Esta diversidad de perfiles permitió evaluar diferentes formas de mediación y apropiación del conocimiento dentro de contextos académicos y culturales.

El proyecto fue desarrollado desde una perspectiva transdisciplinar mediante la metodología **Materia Viva**, propuesta metodológica formulada para esta investigación a partir de los principios del diseño centrado en el autor (*Author Centered Design*) planteados por Hara (2007). Desde este enfoque, el conocimiento se entiende como un elemento dinámico susceptible de ser reinterpretado a través de distintos lenguajes, contextos y experiencias. En consecuencia, La Plaga del Olvido explora nuevas posibilidades de mediación y traducción del conocimiento científico, contribuyendo a la reflexión sobre el papel del diseño en la

construcción de experiencias significativas que favorezcan el encuentro entre conocimiento, memoria y sociedad.

### **Justificación.**

-----

La Plaga del Olvido surge como una propuesta de investigación-creación que busca explorar nuevas formas de mediación del conocimiento científico mediante estrategias propias del Diseño de Comunicación Visual. La pertinencia del proyecto radica en la identificación de una problemática asociada a la circulación y apropiación del conocimiento especializado, particularmente cuando este permanece contenido en archivos científicos, publicaciones académicas y lenguajes técnicos que dificultan su comprensión por parte de audiencias no expertas. Esta situación limita las posibilidades de interacción entre la producción científica y la sociedad, restringiendo la construcción de significados compartidos alrededor del conocimiento.

Desde esta perspectiva, el proyecto reconoce la necesidad de desarrollar mecanismos de traducción y mediación que permitan ampliar el acceso a contenidos especializados a través de experiencias significativas. En este sentido, el diseño se entiende como una disciplina capaz de articular información, experiencia e interpretación, favoreciendo procesos de comprensión que trascienden la transmisión de datos y promueven formas más profundas de apropiación del conocimiento. Al respecto, Giacomini (2014) señala que el diseño contemporáneo debe centrarse en la experiencia humana y en las relaciones que las personas establecen con los sistemas, objetos y contextos que habitan, incorporando dimensiones emocionales, culturales y simbólicas dentro de los procesos de diseño.

El proyecto toma como punto de partida el descubrimiento de la *Gargaphia sanchezi*, especie endémica registrada y estudiada por el entomólogo colombiano Guillermo Sánchez Gutiérrez. Este hallazgo científico constituye una oportunidad para reflexionar sobre las formas en que el conocimiento se conserva, se transmite y adquiere significado dentro de distintos contextos sociales y culturales. A partir de este caso, la investigación establece un diálogo entre ciencia, memoria y experiencia, incorporando además una dimensión familiar que permite abordar el conocimiento no solo como información especializada, sino también como parte de procesos de construcción identitaria y transmisión intergeneracional.

La memoria constituye uno de los ejes conceptuales centrales del proyecto. Lejos de comprenderse como un mecanismo estático de almacenamiento del pasado, se asume como una construcción dinámica atravesada por procesos de selección, transformación y olvido. En este sentido, Augé (1998) plantea que el olvido no debe entenderse únicamente como una pérdida, sino como una condición inherente a la construcción de la memoria, capaz de transformar las formas en que los sujetos interpretan y resignifican sus experiencias. Esta perspectiva permite abordar la noción de plaga como una metáfora conceptual que vincula los procesos biológicos con las dinámicas de transformación de la memoria y la identidad.

Como respuesta de diseño, la investigación propone un documental expandido que integra instalación, lenguaje audiovisual y recursos narrativos dentro de un mismo dispositivo espacial y comunicativo. Esta aproximación se fundamenta en la noción de cine expandido desarrollada por Youngblood (1970), quien plantea la necesidad de ampliar los límites tradicionales de la imagen audiovisual mediante experiencias que

involucren activamente al espectador en la construcción de significado. Desde esta perspectiva, el relato deja de limitarse a la pantalla y se extiende hacia el espacio, favoreciendo formas de interacción que articulan observación, exploración e interpretación.

La propuesta se materializa en un dispositivo instalativo concebido como un insectario contemporáneo, donde convergen elementos científicos, narrativos y simbólicos. Más que representar información, este espacio busca generar condiciones para la experiencia, permitiendo que los contenidos sean apropiados a partir de la interacción del público con los diferentes elementos que conforman la obra. En relación con ello, Ceja Bravo (2022) señala que las instalaciones contemporáneas operan como sistemas abiertos de significado cuya activación depende de la participación y experiencia del espectador.

Finalmente, el proyecto reconoce la dimensión afectiva como un componente fundamental en los procesos de mediación del conocimiento. Desde esta perspectiva, aprender y comprender no constituyen únicamente procesos cognitivos, sino también experiencias atravesadas por vínculos emocionales y culturales. En concordancia con lo planteado por Hooks (2000), la construcción de conocimiento implica relaciones de cuidado, reconocimiento y participación que favorecen formas más significativas de aprendizaje y apropiación.

En consecuencia, La Plaga del Olvido se justifica como una propuesta de investigación-creación que articula diseño, comunicación, memoria y conocimiento científico para explorar nuevas formas de mediación dirigidas a audiencias no expertas. A través del documental expandido y la instalación, el proyecto busca contribuir a la reflexión sobre el papel del Diseño de Comunicación Visual en la construcción de experiencias sensibles capaces de ampliar las posibilidades de

encuentro, interpretación y apropiación del conocimiento dentro de contextos contemporáneos.

### **Delimitación del problema.**

-----

La comprensión de la problemática abordada en La Plaga del Olvido requiere establecer con claridad los límites conceptuales, contextuales y poblacionales que orientan la investigación. En este sentido, la delimitación del problema permite identificar el fenómeno de estudio, los actores involucrados, el contexto en el que se desarrolla y las condiciones bajo las cuales se plantea la propuesta de diseño. Para ello, se recurre a cinco dimensiones fundamentales: qué, cómo, quiénes, cuándo y dónde. Estas categorías permiten precisar el alcance de la investigación, caracterizar la situación problemática y definir el marco de acción desde el cual se construye la propuesta de mediación entre conocimiento científico, memoria y experiencia.

### ***¿Qué?***

La investigación aborda la dificultad de apropiación y comprensión del conocimiento científico por parte de audiencias no expertas cuando este permanece contenido en archivos especializados, publicaciones académicas y lenguajes técnicos que limitan su acceso e interpretación. Esta situación genera una brecha entre la producción del conocimiento y su circulación social, reduciendo las posibilidades de interacción, comprensión y construcción de significado alrededor de contenidos científicos.

Particularmente, el proyecto se centra en el conocimiento entomológico derivado del descubrimiento de la *Gargaphia sanchezi*, una especie registrada y estudiada por el entomólogo colombiano Guillermo Sánchez Gutiérrez. A partir de este caso, se plantea una reflexión sobre las formas en que el conocimiento se conserva, se transmite y adquiere significado dentro de diferentes contextos culturales y sociales.

### *¿Cómo?*

La problemática es abordada desde el Diseño de Comunicación Visual mediante la creación de un documental expandido que integra instalación, lenguaje audiovisual y recursos narrativos dentro de un mismo dispositivo espacial y comunicativo. Esta estrategia busca transformar contenidos especializados en una experiencia sensible capaz de favorecer procesos de interpretación, participación y apropiación.

La propuesta se desarrolla a partir de la articulación entre conocimiento científico, memoria familiar y experiencia, permitiendo que los contenidos trasciendan los formatos tradicionales de divulgación y se presenten mediante una experiencia inmersiva que involucra activamente al espectador en la construcción de significado.

### *¿Quiénes?*

La propuesta está dirigida principalmente a audiencias no expertas interesadas en experiencias artísticas, audiovisuales y narrativas, así como en contenidos comprensibles y sensibles que faciliten la aproximación a conocimientos especializados. Este público se caracteriza por no poseer formación científica específica, pero sí interés en experiencias culturales y procesos de aprendizaje mediados por el diseño.

De manera complementaria, el proyecto involucra a estudiantes en formación de Diseño de Comunicación Visual y Comunicación, cuyas edades

oscilan entre los 16 y 28 años, así como a docentes y académicos vinculados a estas áreas, con edades comprendidas entre los 30 y 50 años. Estos grupos constituyen una audiencia secundaria que permite evaluar las posibilidades del diseño como herramienta de mediación y construcción de experiencias significativas.

### ***¿Cuándo?***

La investigación se desarrolla durante el periodo comprendido entre los años 2025 y 2026, en el marco del proceso de proyecto de grado de la carrera de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana Cali. Durante este periodo se llevaron a cabo las fases de investigación, conceptualización, diseño, producción, validación y evaluación de la propuesta.

### ***¿Dónde?***

El proyecto se desarrolla en el contexto académico de la Pontificia Universidad Javeriana Cali, institución desde la cual se formula y ejecuta la investigación. Asimismo, toma como fuente principal de estudio el archivo científico asociado al trabajo entomológico de Guillermo Sánchez Gutiérrez y los elementos de memoria familiar relacionados con dicho contexto.

La propuesta fue validada dentro de espacios académicos y expositivos vinculados a la universidad, particularmente en la muestra de proyectos de grado ***Nos Vemos***, permitiendo evaluar la interacción de diferentes públicos con la experiencia propuesta. De esta manera, la investigación se sitúa en la convergencia entre los campos del diseño, la comunicación, la memoria y la divulgación del conocimiento científico.

## **Objetivo general.**

-----

**Plantear** una estrategia a través de un enfoque multimodal, para la puesta en valor del trabajo entomológico del Dr. Guillermo Sánchez G. y su descubrimiento de especies endémicas en Colombia como medio para propiciar reflexiones sobre la memoria y la identidad en audiencias no expertas.

## **Objetivos específicos.**

-----

01. **Analizar** los apuntes entomológicos del Dr. Guillermo Sánchez y las posibilidades de mediación de sus hallazgos sobre especies endémicas, mediante revisión documental, sistematización de información científica y estudio referente a la divulgación, para identificar criterios de traducción y comunicación dirigidos a audiencias no científicas.

02. **Desarrollar** una estrategia multimodal de comunicación, mediante la articulación de recursos narrativos, audiovisuales y simbólicos, para poner en valor el trabajo entomológico del Dr. Guillermo Sánchez de manera comprensible y atractiva para audiencias no especializadas.

03. **Validar** la claridad, pertinencia y capacidad de apropiación de la estrategia multimodal, mediante pruebas de usuarios, prototipos comunicativos y análisis de retroalimentación, para ajustar su efectividad en la divulgación del valor científico, como la activación de reflexiones en torno a la memoria y la identidad, a partir del uso de la metáfora de la plaga.

## **Aliada experta.**

-----

Como parte del proceso de validación conceptual del proyecto, se realizó un espacio de diálogo con Mónica Bravo Pedrosa, docente del Departamento de Comunicación y Lenguaje de la Facultad de Humanidades de la Pontificia Universidad Javeriana. Es magíster en Dirección de Cine por The London Film School [Reino Unido] y cuenta con una amplia trayectoria en el sector audiovisual, con experiencia en documental, formatos experimentales y videoinstalación interactiva.

Su participación permitió contrastar las decisiones relacionadas con la construcción de la experiencia y las posibilidades del documental expandido como estrategia de mediación. A partir de sus observaciones, se fortaleció la articulación entre instalación, lenguaje audiovisual y narrativa, destacando la importancia de concebir la experiencia como un elemento central para la activación de contenidos y la construcción de significado por parte de la audiencia.

Los aportes realizados contribuyeron a consolidar la propuesta como un dispositivo experiencial capaz de transformar contenidos especializados en una experiencia sensible, favoreciendo procesos de interpretación, apropiación y reflexión en audiencias no expertas.

## **Ruta Metodológica.**

-----

**Materia Viva**, una metodología proyectual formulada para abordar procesos de investigación-creación desde una perspectiva transdisciplinar. Su construcción se fundamenta en los principios del diseño centrado en el autor (*Author Centered Design*) planteados por Kenya Hara (2007),

entendiendo el diseño como una práctica de exploración capaz de generar conocimiento a partir de la experiencia, la observación y la construcción de significado.

Materia Viva concibe el conocimiento como una materia dinámica que se transforma constantemente mediante su interacción con distintos contextos, disciplinas y formas de interpretación. Por esta razón, la metodología no responde a una secuencia estrictamente lineal, sino a un sistema de relaciones en el que investigación, definición, ideación, prototipado y validación se articulan de manera continua durante todo el proceso proyectual.

La estructura metodológica se compone de seis etapas: **Espectro**, **Germen**, **Rastro**, **Suspensión**, **Encapsulación** y **Membrana**, las cuales permitieron orientar el desarrollo de La Plaga del Olvido desde la construcción conceptual inicial hasta la validación de la experiencia con las audiencias.

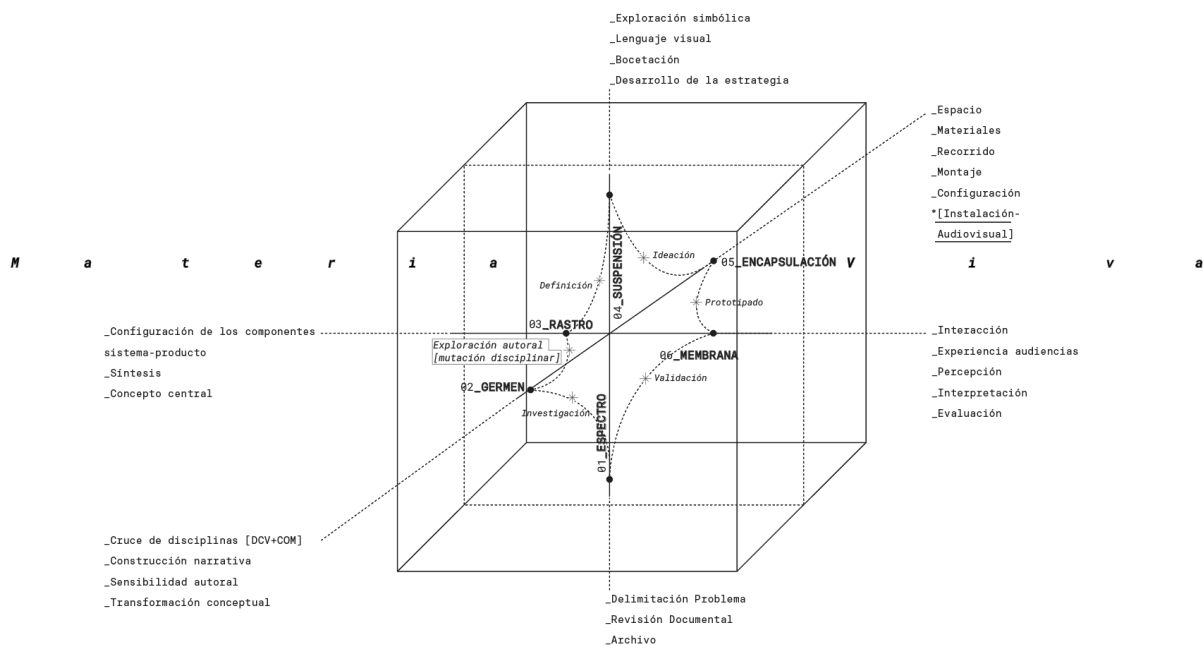


Fig. 01.M. Materia viva, Elaboración propia (2026).

[\*Metodología\_Design Thinking + DCA\_ACD [Author Centered Design] Kenya Hara [2007]]

## **01. Espectro.**

Es la etapa de aproximación al fenómeno de estudio. En esta fase se desarrollaron procesos de delimitación de la problemática, revisión documental y análisis de archivo, con el propósito de comprender el contexto de la investigación y reconocer las principales tensiones relacionadas con la divulgación del conocimiento científico. Esta etapa permitió establecer el marco de referencia desde el cual se construyó la propuesta proyectual.

## **02. Germen.**

Corresponde al momento de gestación conceptual del proyecto. Durante esta fase se produjo la articulación entre Diseño de Comunicación Visual y Comunicación, integrando la construcción narrativa, la sensibilidad autoral y los procesos de transducción conceptual como mecanismos para la generación de significado. A partir de estas relaciones surgieron las primeras aproximaciones conceptuales que dieron origen a la propuesta.

## **03. Rastro.**

Esta etapa estuvo orientada a la configuración de los componentes estructurales del proyecto. En ella se definieron el sistema producto, los principales hallazgos derivados de la investigación, los insights obtenidos durante el proceso y el concepto central que orientó la construcción conceptual y narrativa de la propuesta.

## **04. Suspensión.**

Corresponde al momento de exploración y desarrollo estratégico. Durante esta fase se realizaron procesos de exploración simbólica, construcción de lenguaje visual, bocetación y formulación de estrategias

de diseño. La suspensión permitió evaluar, reorganizar y transformar los hallazgos obtenidos previamente para consolidar una dirección proyectual coherente con los objetivos de la investigación.

#### **05. Encapsulación.**

Esta etapa se centró en la materialización de la propuesta. Comprendió la definición de aspectos relacionados con el espacio, las materialidades, los recorridos, el montaje y la configuración final del sistema instalativo y audiovisual. La encapsulación permitió traducir los planteamientos conceptuales y estratégicos en una experiencia tangible para los usuarios.

#### **06. Membrana.**

Corresponde a la fase de interacción entre la propuesta y sus audiencias. En esta etapa se desarrollaron procesos de validación orientados a evaluar la experiencia, la percepción, la interpretación y los niveles de apropiación generados por el proyecto. Asimismo, permitió identificar oportunidades de mejora y valorar la capacidad de la propuesta para mediar contenidos especializados mediante experiencias significativas dirigidas a públicos no expertos.

#### **Marco conceptual.**

-----

El desarrollo de La Plaga del Olvido se fundamenta en un conjunto de conceptos que permiten comprender las relaciones entre conocimiento científico, memoria, experiencia y mediación desde el Diseño de Comunicación Visual. Estas categorías orientan la construcción conceptual de la investigación y establecen el marco de referencia para la formulación de la propuesta proyectual.

### **Conocimiento científico y mediación.**

El conocimiento científico permite comprender e interpretar la realidad a partir de procesos sistemáticos de investigación. Sin embargo, su circulación suele verse limitada por el uso de lenguajes especializados. En este contexto, la mediación se entiende como el conjunto de estrategias que facilitan la traducción e interpretación de contenidos complejos para audiencias no expertas. Desde el diseño, este proceso busca generar experiencias significativas que favorezcan la apropiación del conocimiento (Giacomin, 2014).

### **Memoria y olvido.**

La memoria se comprende como un proceso dinámico de construcción y reconstrucción de significados, mientras que el olvido forma parte de dicha construcción al permitir seleccionar, transformar y resignificar experiencias. Según Augé (1998), memoria y olvido operan de manera complementaria en la configuración de la experiencia humana y la construcción de identidad.

### **Documental expandido.**

El documental expandido amplía las formas tradicionales de representación documental mediante la integración de diferentes medios, espacios y experiencias. Esta perspectiva permite que el relato trascienda la pantalla y se despliegue en dispositivos que favorecen la participación activa del espectador y la construcción de nuevas formas de interacción con los contenidos (Youngblood, 1970).

### **Instalación y experiencia.**

La instalación se entiende como un dispositivo espacial capaz de propiciar experiencias de interacción, exploración e interpretación. Su significado se construye a partir de la relación entre el espacio, los elementos que lo conforman y la participación de la audiencia (Ceja Bravo, 2022). Desde esta perspectiva, la experiencia involucra tanto dimensiones cognitivas como afectivas, favoreciendo procesos de apropiación y construcción de significado (Hooks, 2000).

### **Diseño centrado en el autor.**

El diseño centrado en el autor (*Author Centered Design*) propone que la experiencia, sensibilidad y perspectiva del diseñador constituyan una fuente legítima de conocimiento dentro del proceso proyectual. Desde este enfoque, el diseño se convierte en una herramienta para explorar, interpretar y comunicar experiencias con alcance colectivo (Hara, 2007).

### **Transdisciplinariedad y transducción conceptual.**

La transdisciplinariedad permite integrar conocimientos provenientes de diferentes campos para abordar fenómenos complejos desde múltiples perspectivas. En este contexto, la transducción conceptual consiste en transformar conceptos y conocimientos entre distintos lenguajes, formatos y medios, facilitando nuevas formas de comprensión, interpretación y comunicación dentro del proceso de diseño.

### **Requerimientos de Diseño.**

-----

A partir de los hallazgos obtenidos durante la investigación y del proceso de conceptualización desarrollado en la metodología Materia

Viva, se establecieron una serie de requerimientos orientados a garantizar la coherencia conceptual, narrativa y experiencial de la propuesta. Estos criterios funcionaron como lineamientos para la toma de decisiones durante el diseño y la materialización del sistema producto, asegurando que cada uno de sus componentes respondiera a los objetivos planteados por la investigación.

En primer lugar, se definió la mutación disciplinar como un requerimiento fundamental, evidenciando la integración entre Diseño de Comunicación Visual y Comunicación como eje estructurante del proyecto. Esta articulación permitió vincular procesos de mediación, construcción narrativa y experiencia dentro de una misma propuesta.

En relación con la configuración del espacio, se estableció el requerimiento de desarrollar un dispositivo espacial entendido como un sistema capaz de organizar la experiencia y orientar el recorrido de la audiencia. Más allá de su función expositiva, el espacio debía propiciar relaciones entre los diferentes elementos narrativos y favorecer procesos de exploración e interpretación.

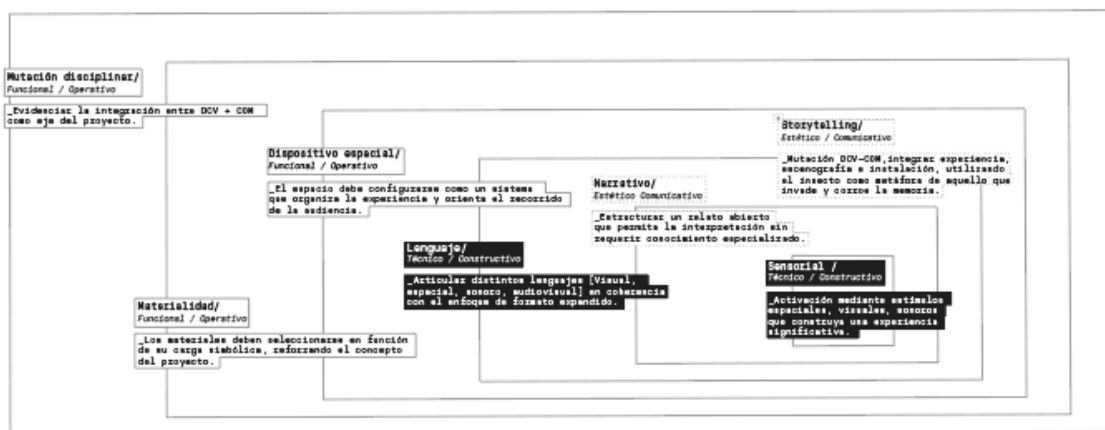
Desde la dimensión material, se determinó que las materialidades seleccionadas debían responder a una carga simbólica coherente con el concepto central del proyecto. Por esta razón, la elección de objetos, soportes y acabados se realizó considerando su capacidad para reforzar las relaciones entre memoria, archivo, conocimiento y experiencia.

En cuanto a la dimensión comunicativa, se definió la necesidad de construir un lenguaje visual que integrara recursos audiovisuales, espaciales, sonoros y gráficos bajo una lógica común. Este lenguaje debía facilitar la comprensión de la propuesta y fortalecer su carácter de documental expandido.

Asimismo, se estableció un componente **narrativo** orientado a estructurar un relato abierto que permitiera la participación activa de la audiencia sin requerir conocimientos especializados previos. Este criterio buscó favorecer procesos de interpretación personal y construcción de significado.

Finalmente, se incorporó una dimensión **sensorial** orientada a la activación de múltiples estímulos dentro de la experiencia. La interacción entre imágenes, sonidos, materialidades y recorridos fue concebida como un mecanismo para generar experiencias significativas que fortalecieran la apropiación del conocimiento y la construcción de vínculos con la memoria y la identidad.

Estos requerimientos constituyeron los criterios de diseño que orientaron la construcción del sistema producto y permitieron materializar los objetivos de la investigación en una propuesta coherente con los principios conceptuales y metodológicos del proyecto.



XI  
 "Mentiro / Constructivo"  
 XI  
 "Funcional / operativo"  
 XI

Fig. 02. Diagrama de requerimientos de diseño.

## Sistema producto.

-----



Fig. 03. Diagrama de conceptualización del proyecto.

El sistema producto de La Plaga del Olvido fue concebido como un dispositivo de mediación orientado a aproximar contenidos científicos a audiencias no expertas mediante una experiencia que articula instalación, lenguaje audiovisual y narrativa. Su desarrollo respondió a los hallazgos obtenidos durante el proceso de investigación, particularmente aquellos relacionados con la circulación del conocimiento científico, la memoria familiar y las posibilidades del documental expandido como estrategia de comunicación.

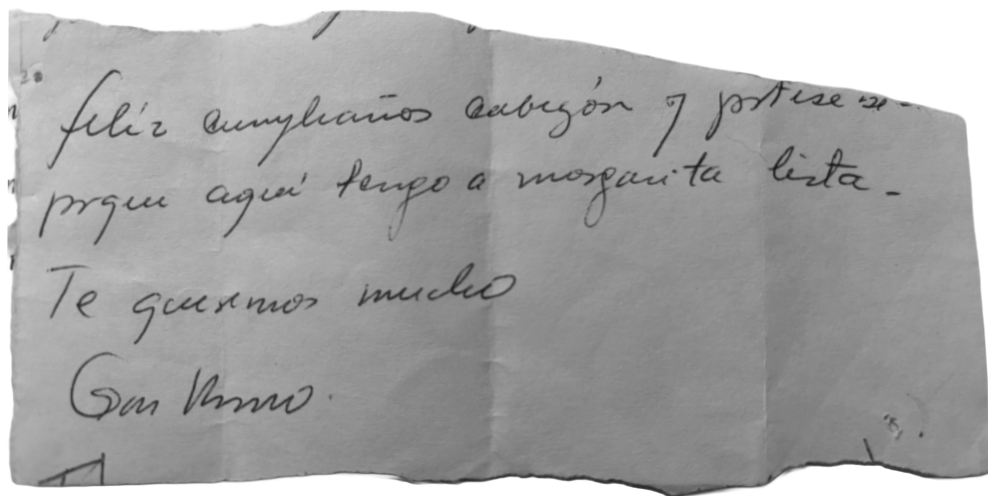
La propuesta se configuró a partir de la integración de diferentes componentes espaciales, visuales, materiales y narrativos que, en conjunto, permitieron construir una experiencia inmersiva en torno al trabajo entomológico del Dr. Guillermo Sánchez Gutiérrez y al descubrimiento de la *Gargaphia sanchezi*. Desde esta perspectiva, el sistema producto fue entendido como un entorno de observación e interpretación donde los contenidos científicos podían ser experimentados más allá de los formatos tradicionales de divulgación.

## Identidad visual.

La identidad visual del proyecto fue desarrollada a partir del archivo personal y científico del Dr. Guillermo Sánchez Gutiérrez,

tomando como punto de partida los rasgos presentes en su escritura manuscrita. Este proceso permitió construir una identidad vinculada directamente con la memoria material del archivo, transformando elementos originalmente asociados al registro científico en componentes gráficos capaces de representar visualmente la propuesta.

La construcción del **logotipo** surgió de la extracción y reinterpretación de formas presentes en la caligrafía del investigador, estableciendo una relación directa entre la identidad visual y el origen conceptual del proyecto. De esta manera, el signo gráfico no solo cumple una función identificadora, sino que también opera como una extensión simbólica del archivo que da origen a la investigación.



*Fig. 04.* Carta de la cual se extrajo la tipografía del logotipo.

*Fig. 05. Logotipo.*

### **Paleta cromática.**

La selección cromática respondió a las características visuales encontradas dentro del archivo científico y familiar. Los tonos [#212121 Y #ffffff] utilizados fueron definidos a partir de referencias presentes en documentos históricos, registros entomológicos, fotografías y material de archivo, permitiendo construir una atmósfera visual asociada a la observación, la memoria y el paso del tiempo.

La paleta busca generar contraste entre los elementos científicos y los componentes narrativos de la propuesta, favoreciendo la construcción de una experiencia visual coherente con los conceptos de memoria, archivo, transformación y olvido.

### **Sistema tipográfico.**

La propuesta tipográfica fue concebida para garantizar legibilidad y coherencia visual dentro de los distintos soportes del proyecto. Su

selección respondió a la necesidad de equilibrar la rigurosidad asociada al conocimiento científico con una experiencia de lectura accesible para públicos no especializados.

El sistema tipográfico permitió estructurar jerarquías de información, fortalecer la identidad visual y facilitar la navegación de los usuarios a través de los diferentes componentes físicos y digitales que conformaron la experiencia.

- Basier Square Mono
- Roboto Mono
- Archivo

### **Diseño especial.**

El espacio fue concebido como un insectario expandido donde convergen archivo, memoria y conocimiento científico. Su configuración respondió a la necesidad de construir un recorrido que permitiera a los usuarios establecer relaciones progresivas entre los distintos contenidos presentados.

La disposición de los elementos favoreció procesos de observación, exploración e interpretación, integrando componentes audiovisuales, gráficos y materiales dentro de una experiencia unificada. El recorrido fue diseñado para que cada elemento funcionara como un punto de activación narrativa, contribuyendo a la construcción gradual de significado por parte de la audiencia.

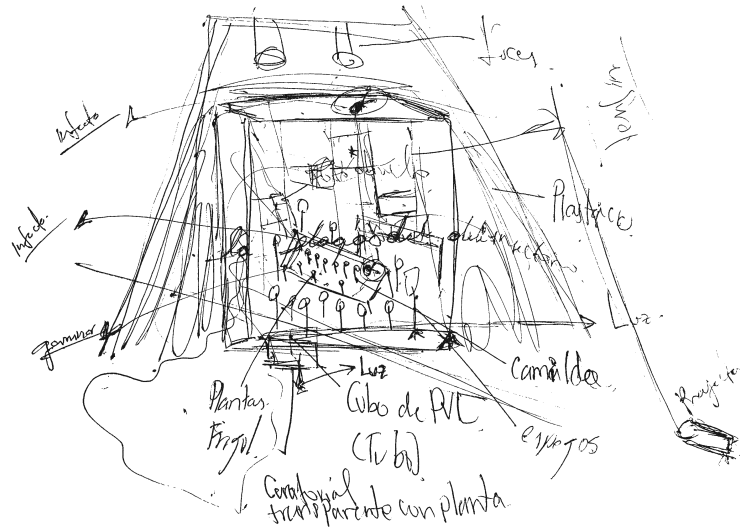


Fig. 06. Dispositivo expositivo "Insectario".

### Materialidades.

La selección de materiales se realizó considerando tanto criterios funcionales como simbólicos. Cada material fue elegido en función de su capacidad para reforzar los conceptos centrales del proyecto y contribuir a la construcción de una experiencia coherente.

Las superficies, soportes y elementos expositivos fueron utilizados como recursos narrativos capaces de establecer vínculos entre el archivo científico, la memoria familiar y la experiencia del visitante. De esta manera, la materialidad dejó de cumplir únicamente una función estructural para convertirse en un componente activo dentro de la construcción de significado.



Fig. 07. Materiales.

## **Estrategia de divulgación**

-----

Con el propósito de promover la asistencia a la exhibición y ampliar el alcance de la propuesta, se diseñó una estrategia de divulgación basada en acciones de comunicación directa y de bajo costo, orientadas principalmente a la comunidad académica de la Pontificia Universidad Javeriana Cali.

La estrategia se desarrolló bajo una lógica **BTL**, priorizando canales de comunicación cercanos y de alta afinidad con las audiencias identificadas durante la investigación.

### **Canales de comunicación**

Los principales canales utilizados fueron:

- Correos electrónicos dirigidos a docentes y directivos académicos.
- Difusión mediante grupos y canales institucionales de WhatsApp.
- Estrategias de voz a voz entre estudiantes, docentes y colaboradores.
- Circulación de piezas digitales a través de redes y espacios de comunicación vinculados a los programas de Diseño de Comunicación Visual y Comunicación.

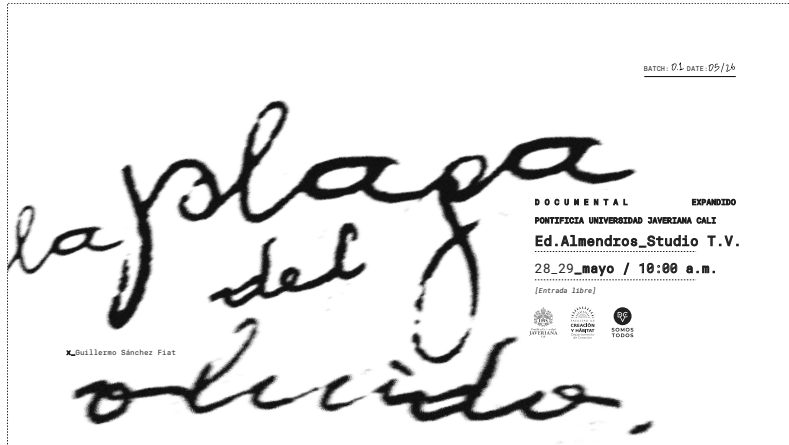


Fig. 08. Identidad visual, invitación.



Fig. 09. Correo de invitación a docentes, Secretaría de Comunicación y Lenguaje.



Fig. 10. Correo de invitación a docentes, Secretario de Diseño de Comunicación Visual.

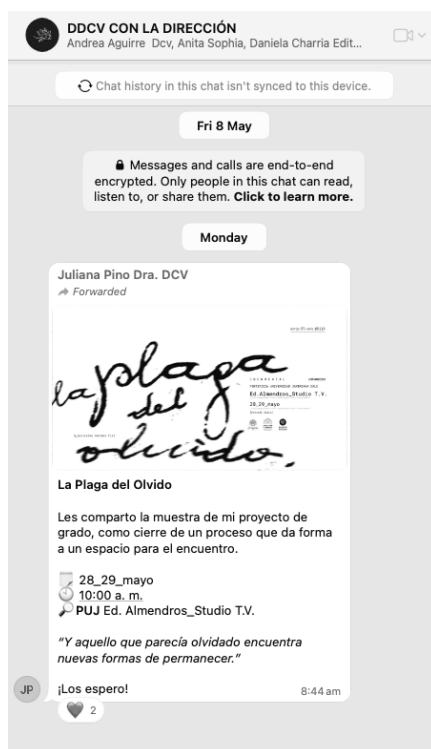


Fig. 11. Invitación a estudiantes de la carrera de DCV via WhatsApp institucional.

## Desarrollo de la estrategia

La estrategia se implementó de manera progresiva durante las semanas previas a la exhibición. Las piezas de comunicación fueron diseñadas para despertar curiosidad alrededor del concepto de La Plaga del Olvido, enfatizando la experiencia inmersiva y el carácter interdisciplinar de la propuesta.

Las acciones de difusión permitieron generar reconocimiento dentro de la comunidad universitaria y facilitar la participación de estudiantes, docentes y visitantes durante la muestra. Asimismo, contribuyeron a consolidar una red de circulación que favoreció la visibilidad del proyecto y su posterior proceso de validación con audiencias.

## **Validación del sistema producto.**

-----

Con el propósito de evaluar la pertinencia, coherencia y capacidad de mediación del sistema producto desarrollado, se diseñó un proceso de validación compuesto por dos momentos complementarios. **La primera fase estuvo orientada a la valoración especializada mediante la participación de expertos en arte, estética y teoría de las artes. La segunda se desarrolló con la audiencia durante la exhibición del proyecto,** permitiendo identificar percepciones relacionadas con la comprensión de los contenidos, la integración de los lenguajes utilizados y la experiencia general de los participantes.

### **Validación con expertos**

La primera instancia de validación se realizó con la participación de **Carlos Fernando Quintero V., artista e historiador del arte, y Severo Emilio Ugarte C., doctor en Filosofía Estética y Teoría de las Artes.** Esta fase tuvo como objetivo contrastar la solidez conceptual de la propuesta, así como evaluar la relación entre los componentes narrativos, audiovisuales, espaciales y simbólicos que conforman el sistema producto.

Los aportes realizados por los expertos permitieron identificar una adecuada articulación entre concepto, forma y experiencia, destacando la coherencia existente entre los diferentes elementos que integran la propuesta. Asimismo, se reconoció que la combinación de múltiples lenguajes fortalece la experiencia inmersiva y amplía las posibilidades de interpretación por parte de la audiencia, favoreciendo lecturas diversas sin comprometer la claridad conceptual del proyecto.

De igual manera, los expertos resaltaron el carácter transdisciplinar de la propuesta, señalando que la integración entre

Diseño de Comunicación Visual, Comunicación, memoria, archivo y conocimiento científico contribuye a la construcción de una estructura conceptual sólida y coherente. También se destacó la capacidad del diseño para operar como un sistema de organización del conocimiento, permitiendo que los contenidos especializados sean reinterpretados a través de recursos espaciales, audiovisuales y narrativos.

Las observaciones obtenidas durante esta fase permitieron reafirmar la pertinencia de la estrategia proyectual y fortalecer decisiones relacionadas con la construcción de la experiencia, la configuración del espacio y la articulación de los distintos lenguajes presentes en la instalación.

### **Validación con audiencia**

La segunda fase de validación se desarrolló durante la exhibición del proyecto mediante un formulario digital de Google Forms [<https://forms.gle/zU22ikdXyUPCn5Ps8>] accesible a través de un código QR dispuesto dentro de la instalación. Este instrumento fue diseñado con el propósito de recopilar percepciones relacionadas con la claridad conceptual de la propuesta, la integración de los diferentes lenguajes utilizados y la capacidad del sistema producto para generar comprensión y construcción de significado.

Los resultados obtenidos evidenciaron una valoración positiva respecto a la relación entre los elementos presentes en la instalación y los contenidos abordados. Los participantes identificaron conexiones claras entre los componentes espaciales, materiales y audiovisuales, reconociendo que estos permitían traducir conceptos asociados a la memoria, la observación científica, la transformación y la experiencia personal. Asimismo, señalaron que la propuesta lograba articular de

manera coherente los diferentes elementos que conformaban la experiencia, permitiendo una lectura integral del proyecto.

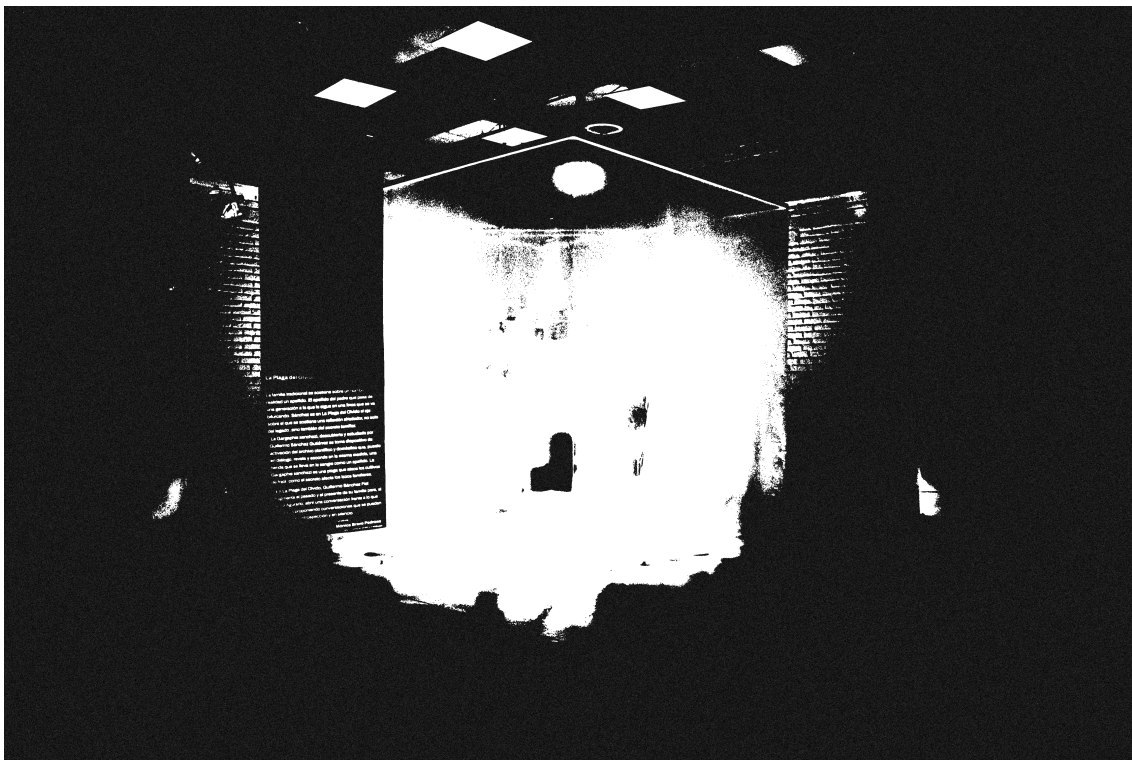
En relación con la estructura general de la propuesta, las respuestas indicaron que existía una adecuada integración entre espacio, narrativa, materialidad y componente audiovisual. Los participantes percibieron que los distintos elementos contribuían de manera conjunta a la construcción de una experiencia inmersiva, favoreciendo la comprensión del contenido y facilitando el acercamiento a un tema especializado desde una perspectiva más accesible y sensible.

Respecto a la integración de lenguajes, la audiencia destacó la relación complementaria entre las dimensiones espacial, audiovisual y narrativa. Se identificó que cada lenguaje cumplía una función específica dentro del recorrido expositivo, permitiendo ampliar la comprensión del contenido y fortaleciendo la construcción de una experiencia unificada. Del mismo modo, se reconoció que la interacción entre estos recursos favorecía diferentes niveles de interpretación y aproximación al proyecto.

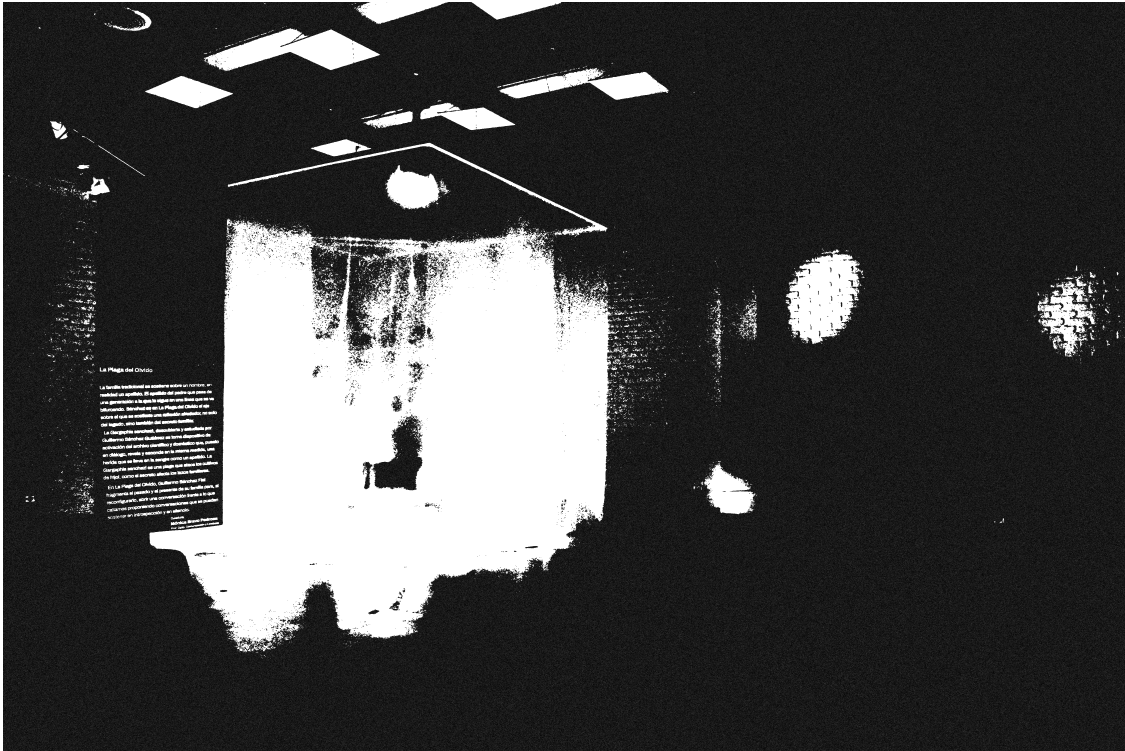
Finalmente, los participantes señalaron que la combinación de estos lenguajes contribuía significativamente a la construcción de significado, permitiendo transformar información científica compleja en una experiencia sensorial e interpretativa. Las respuestas también evidenciaron que la presencia de elementos relacionados con la memoria familiar, el archivo y la narrativa personal facilitaba la apropiación de los contenidos, generando conexiones entre el conocimiento científico y las experiencias individuales de los usuarios.



*Fig. 12.* Audiencia presente en el dispositivo.



*Fig. 13.* Dispositivo espacial-Narrativo.



*Fig. 14.* Insectario.

Hallazgos proyecto [Lpdo].

-----

**0.1. El conocimiento científico requiere estrategias de mediación para facilitar su apropiación por parte de audiencias no expertas.**

La investigación evidenció que gran parte de los contenidos científicos permanecen restringidos a contextos especializados, lo que limita su comprensión y circulación fuera de entornos académicos.

**0.2. La experiencia favorece procesos de interpretación más significativos que la transmisión informativa aislada.**

Se identificó que la articulación entre recursos espaciales, audiovisuales y narrativos permite generar vínculos más cercanos entre las audiencias y los contenidos abordados.

**0.3. La memoria constituye un mecanismo efectivo para conectar el conocimiento especializado con experiencias cotidianas.**

La incorporación de elementos asociados a la memoria familiar facilitó la construcción de relaciones entre el conocimiento científico y las experiencias personales de los participantes.

**0.4. El archivo puede funcionar como un dispositivo de activación narrativa más allá de su función documental.**

La investigación permitió reconocer que los archivos científicos y familiares no solo conservan información, sino que también posibilitan la construcción de relatos, interpretaciones y nuevas lecturas sobre el pasado.

**0.5. El documental expandido amplía las posibilidades de mediación del conocimiento.**

La integración entre instalación y lenguaje audiovisual permitió explorar formas alternativas de comunicación que favorecen la participación activa de la audiencia en la construcción de significado.

**0.6. La experiencia espacial influye en la manera en que las audiencias se relacionan con los contenidos.**

Los procesos de validación mostraron que la disposición de los elementos, los recorridos y las interacciones propuestas inciden directamente en la comprensión y apropiación de la experiencia.

**0.7. La articulación entre Diseño de Comunicación Visual y Comunicación fortalece la construcción de propuestas transdisciplinares.**

La integración de ambas disciplinas permitió abordar la problemática desde perspectivas complementarias, enriqueciendo tanto la construcción conceptual como la materialización de la propuesta.

**0.8. Las narrativas personales pueden funcionar como un puente para la comprensión de contenidos complejos.**

El vínculo entre el descubrimiento científico de la *Gargaphia sanchezi* y la memoria familiar permitió generar puntos de acceso más cercanos para la interpretación del proyecto.

**0.9. La dimensión afectiva desempeña un papel relevante en los procesos de apropiación del conocimiento.**

Se identificó que las experiencias que involucran elementos emocionales y simbólicos favorecen la construcción de significado y la recordación de los contenidos presentados.

**0.10. El diseño posee potencial como herramienta para la construcción de experiencias de divulgación científica.**

Los resultados obtenidos evidencian oportunidades para continuar explorando el uso de estrategias experienciales y narrativas en procesos de comunicación y apropiación del conocimiento.

**Conclusiones proyecto [Lpdo].**

-----

El sistema producto desarrollado en La Plaga del Olvido permitió materializar una propuesta de mediación orientada a aproximar contenidos científicos a audiencias no expertas mediante la articulación de recursos audiovisuales, espaciales y narrativos. A través de la integración entre documental expandido e instalación, la propuesta exploró formas alternativas de comunicación que trascienden los modelos tradicionales de divulgación, favoreciendo escenarios de interpretación y construcción de significado desde la experiencia.

Los resultados obtenidos durante las instancias de validación evidenciaron la capacidad del sistema para despertar interés, promover

la exploración autónoma y generar conexiones entre los contenidos presentados y las experiencias personales de los participantes. En particular, la incorporación de elementos vinculados a la memoria familiar, el archivo y la narrativa permitió ampliar las posibilidades de acercamiento a un conocimiento especializado que, en otros contextos, podría resultar distante para públicos no familiarizados con el ámbito científico.

Desde la perspectiva disciplinar, el proyecto permitió reconocer el potencial del Diseño de Comunicación Visual como campo de mediación entre conocimiento, experiencia y cultura. Más allá de la representación de información, la propuesta evidenció la capacidad del diseño para construir dispositivos que favorecen procesos de interpretación, participación y apropiación, contribuyendo a la generación de experiencias significativas en torno a contenidos complejos.

No obstante, el desarrollo del sistema también permitió identificar oportunidades de mejora que podrían fortalecer futuras iteraciones de la propuesta. Entre ellas se encuentra la ampliación de los procesos de validación con públicos más diversos, la incorporación de instrumentos complementarios para medir los niveles de comprensión y apropiación del contenido, y el fortalecimiento de los mecanismos de interacción dentro de la experiencia. Asimismo, resulta pertinente continuar explorando las posibilidades del documental expandido como estrategia de mediación en otros contextos de divulgación y comunicación del conocimiento.

En este sentido, La Plaga del Olvido constituye una aproximación proyectual que aporta a la reflexión sobre las posibilidades contemporáneas del diseño para generar puentes entre conocimiento especializado y sociedad, evidenciando el valor de las experiencias

sensibles como herramientas para ampliar las formas de acceso,  
interpretación y circulación del conocimiento.



## **Bibliografía.**

-----

**\_Augé, M.** [1998]. Las formas del olvido. Gedisa.

**\_Ceja Bravo, M.** [2022]. La instalación artística: referente para el análisis de los espacios contemporáneos.

**\_Desvallées, A., & Mairesse, F.** [Dirs.]. [2010]. Conceptos claves de museología. Armand Colin / ICOM.

**\_Fernández Rabadán, M.** [2022]. Diseño emocional y diseño de experiencias.

**\_Giacomin, J.** [2017] 'What Is Design For Meaning?', Journal of Design, Business and Society, 3 [2], pp. 167-190 [24].

**\_Hara, K.** [2007]. Designing design. Lars Müller Publishers.

**\_Hooks, B.** [2000]. All about love: New visions. William Morrow.

**\_Marchán Fiz, S.** [1994]. Del arte objetual al arte de concepto.  
Akal.

**\_UNESCO, & Consejo Internacional de Museos [ICOM].** [2007]. Cómo administrar un museo: Manual práctico. UNESCO.

**\_Sucari, J.** [2012]. El documental expandido: Pantalla y espacio.  
Editorial UOC.

**\_Youngblood, G.** [1970]. Expanded cinema. E. P. Dutton.

