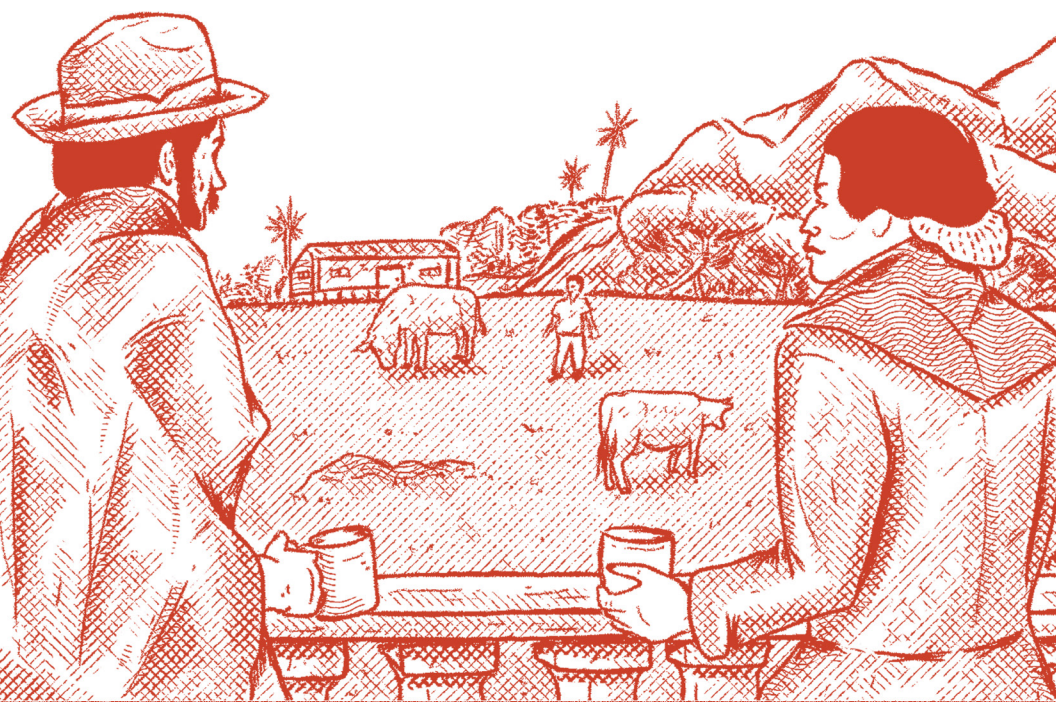


# Saberes Vivos

Un Pasado Presente



Bitácora para realizar Modelo de Experiencia



# **Saberes Vivos**

**Un Pasado Presente**

Esta Bitácora pertenece a:



# Acerca de...

Esta es un guía que explica la manera de efectuar un modelo de experiencia para visibilizar conocimientos patrimoniales sobre un oficio que manifieste las prácticas, expresiones y memorias de una comunidad.

El presente modelo fue ideado en Proyecto Avanzado de Diseño de Comunicación Visual en la Pontificia Universidad Javerina Cali. Realizado por Diego Fernando Mendoza y dirigido por el profesor Fernando Arboleda Aparicio en el primer semestre de 2024. Se ideó como uno que fuera replicable y que contribuyera a que los saberes patrimoniales destaquen y las personas responsables de estos puedan destacar o perpetuar sus quehaceres.

Si deseas conocer como fue el desarrollo de esa experiencia y en general los resultados del proyecto los puedes encontrar aquí:



# Preparar

Antes de iniciar hay un par de sugerencias para el uso de esta guía que es importante que tomes en cuenta:

Esta guía se ha planteado para que puedas escribir, dibujar, imprimir, pintar, rasgar, pegar y cuantas cosas sientas necesarias hacer. No temas dejar volar la imaginación en las posibilidades para intervenir e incentivar la creación.

La curiosidad es inevitable, pero se recomienda no leer detenidamente la guía, mejor ir de a poquitos llenándola y haciendo los ejercicios y experiencias que esta plantea. Avanza hasta que encuentres páginas en blanco.

Esta guía es tanto tuya como de tu usuario al realizar la experiencia, es decir el artesano, artista, relator, actor cultura (...) a quien le estés efectuando el modelo. Por lo que compártela activamente con este.

Finalmente, aquí no hay reglas, solo sugerencias y maneras de hacer. En cualquier punto podrías plantear tus propias alternativas, adelante que este modelo se construye y realimenta constantemente. Comparte esas nuevas formas y vivencias:



En el apartado anterior usamos el termino usuario, se expandirá brevemente. Se trata de las persona o personas a las que dirigirás el modelo.

Son personas que posean y ejerzan saberes vivos y que cuenten con el deseo de compartir sus historias familiares, aprender de las experiencias de otros, fortalecer la identidad cultural y contribuir a la preservación del patrimonio cultural inmaterial. Con necesidad de herramientas y recursos para visibilizar sus oficios de forma creativa y visual.

Es importante que el usuario esté dispuesto y emocionalmente involucrado por compartir sus saberes vivos, pues la perpetuación de estos debe de nacer desde las mismas personas y/o miembros de la comunidad

Este usuario puede ser, pero no se limita a:

Artesanos  
Artistas (Música, Danza, Teatro)  
Actores culturales  
Relatores (Tradición oral)

Definido este concepto ¿Cuál es tu usuario? Nómbralo a él y a su saber vivo, quizás viste que en la primera página de esta bitácora había un espacio para poner a quien pertenecía. Al lado de tu nombre (ponlo si no lo has puesto). Escribe el nombre(s) de tu usuario y ese saber vivo que se visibilizará.



```

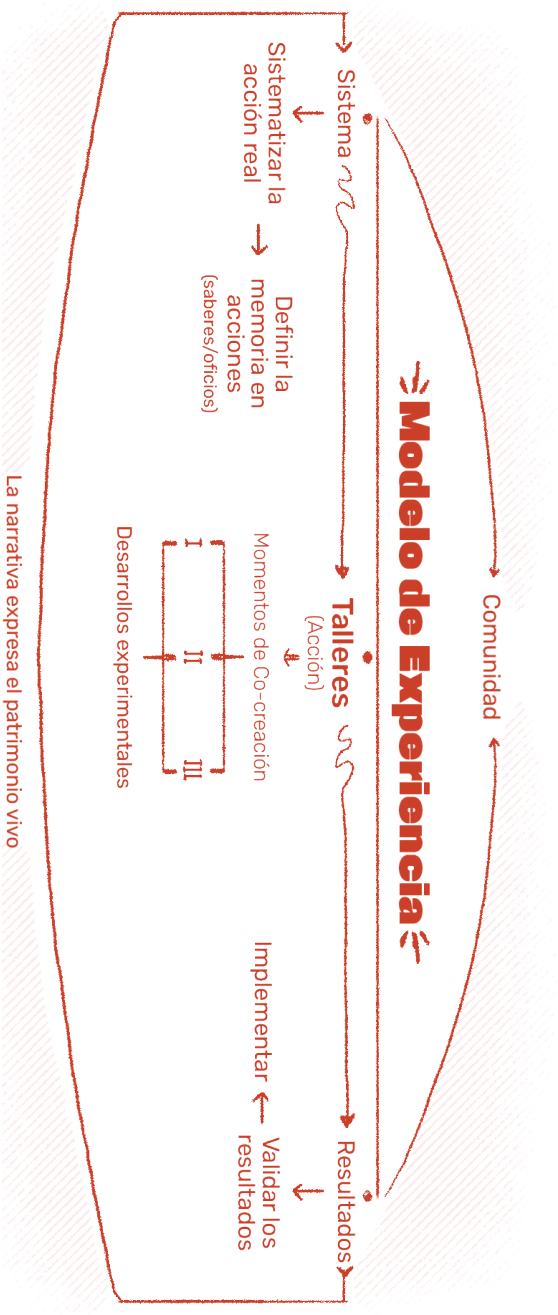
graph TD
    T1[Talleres] --> R1[Resultados]
    R1 --> S1[Sistematización]
    S1 --> T2[Talleres]
    T2 --> R2[Resultados]
    R2 --> S2[Sistematización]
    S2 --> T3[Talleres]
    T3 --> R3[Resultados]
    R3 --> S3[Sistematización]
    S3 --> T4[Talleres]
    T4 --> R4[Resultados]
    R4 --> S4[Sistematización]
    S4 --> T5[Talleres]
    T5 --> D[... ]

```

La base del modelo está en los talleres, desarrollos experimentales y sobre todo experienciales. Énfasis en el factor co-creativo. Se trata de involucrar profundamente al usuario en estas actividades así como tu también te involucrarás en sus actividades.

Esta apropiación colectiva se traduce en iniciativas que responden a necesidades y expectativas reales, aumentando las probabilidades de adopción y permanencia en el tiempo.

La co-creación, acompañada de un diseño de comunicación visual efectivo, fortalece a las comunidades, genera soluciones duraderas y transforma positivamente realidades.



Lo expuesto en la página anterior en forma de mapa mental. Gírame 90 grados a la derecha



Una vez explicado lo básico para entender la forma de realizar el modelo parece que esta todo preparado para empezar...

Una última pregunta:

¿Cuál es tu usuario?

¿Otra vez? Sería el primer pensamiento al anfrotar esa pregunta pero si, es hora de profundizar en ese usuario, quizá la pregunta adecuada sea:

¿Conozco a mi usuario?

Independiente de la respuesta es aquí donde inicia el viaje, la aventura que llevará a todos los que esten involucrados con esta bitacora a una experiencia, que se espera que disfruten mucho y forme lazos que den resultados que más allá del objeto quede en el recuerdo de los involucrados.

(Un espacio vacío tan grande merece una intervención ¿Un dibujo? ¿Una foto del día que empezó este viaje? Ustedes decidirán)

# Conocer

El primer desarrollo experiencial que se plantea tiene que ver con conocer y empatizar con el usuario y con su oficio.

Aquí se sugiere un trabajo de campo haciendo una visita a los diferentes espacios donde su usuario ejerce el oficio, sea un taller, estudio, campo, mercado. Esto con la intención de generar un espacio cómodo para que las narrativas sobre los saberes vivos puedan salir en modalidad de relatos y anécdotas.

Mediante una conversación, en la que subyace una entrevista intenta recopilar la mayor información que pueda ser utilizada y sistematizada en el modelo. Recuerda que estos desarrollos nutrirán tu propia ejecución del modelo y más adelante se contemplarán en la ejecución de nuevos talleres.

Busca a responder preguntas cómo:

¿Cuál es la historia de mi usuario?

¿Cuál es la historia de ese saber vivo?

¿A qué comunidad pertenecen ambos?

¿Cuál es el proceso de ejecución de este saber vivo?

¿Cuáles son las necesidades y requerimientos que el diseño de comunicación visual podría solucionar y cómo?

Cada caso es diferente y cada caso merece preguntas específicas, antes de realizar este primer desarrollo experiencial, fórmulas aquí:

Es momento de iniciar, las páginas a continuación están a tu disposición, escribe en ellas los detalles, anécdotas y respuestas a estas preguntas. Haz rayones pega fotos.... ya sabes, el espacio es tuyo. ¡Nos vemos más adelante!



# Co-Crear

¡Hola! ¿Cómo estuvo la etapa de conocer? ¿Consideras que necesitas hacer más experiencias de esa fase? Pues adelante, realiza cuantos creas necesarios afortunadamente esta Bitácora cuenta con hojas de más en la parte del final, busca una hoja completamente naranja a la que le sigue hojas en blanco esperándote para ser llenadas.

Continuemos con el momento Co-crear en el que se empezarán a materializar la narrativa de los saberes vivos de tus usuarios.

Se plante como resultados del modelo 3 elementos:

## 1. Elemento Visibilizador:

Cartel que representa el proceso del saber vivo. Un elemento que se puede dar o vender como un objeto de deseo que exalta el oficio. Se plantea que este cartel sea impreso en alguna técnica de impresión poco tradicional para que cargue con más valor único y de pieza artística digna de colección.

Además, el cartel en si es una excusa pues, el proceso para realizar este cartel (especificado al detalle en la siguiente página) será de manera colaborativa a nivel conceptual y si lo quieres de configuración. Se trata de una de las experiencias más significativas del modelo.

## 2. Elemento Explicativo:

Un producto editorial en la cual se profundice explicativamente en los elementos, pasos y saberes que hay detrás del oficio del usuario en cuestión. Aquí lo dejamos a ti si consideras mejor que sea un editorial impreso, web, redes sociales, objetual (...) Depende de las necesidades y requerimientos de tu usuario.

## 3. Elemento Espacial

Este es un producto con características más libres y que dependen del usuario plenamente. Se describiría como una propuesta que muestre los resultados del saber vivo. Este elemento está relacionado con el espacio en el que se pueden mostrar estos resultados.

Estas sin embargo son propuestas y puedes modificarlos y agregar las que sientas necesarias para seguir esas necesidades de los usuarios. El modelo así lo plantea, si notaste cada elemento es más ambiguo que el anterior por esa razón. Si se recomienda que el primer elemento permanezca como se indica pues detrás de este hay una experiencia que es valiosa vivir.

De igual manera si después de leer esto o en cualquier momento de la ejecución del modelo consideras que sería mejor retomar nuevamente las experiencias de conocer, adelante, estos pasos nos son una camisa de fuerza ir y volver es una acción natural.

Este espacio se a reservado para escribir ideas y modificaciones o a los elementos. Así como también es el lugar para plantear nuevos elementos:

# Co-Crear...

## El elemento visibilizador

Para realizar el elemento visibilizador, el Cartel, que además se establece como la pieza que va a dar el lineamiento gráfico a seguir para el resto de los elementos.

Para esto se va a realizar un gran desarrollo experiencial taller dividido en dos momentos:

Una Experiencia orientativa, en la cual se definiría el concepto del cartel, a través de ejercicios creativos en los que intervendrían el asuto del oficio, texto (oratoria y narrativa) y dibujo/gráfica.

El segundo momento se trata de una experiencia participativa en la que se imprimirá conjuntamente el cartel, invitando al usuario a conocer los procesos y saberes que hay detrás de esta pieza. (Pero se explicara este segundo momento más adelante).

Retomando la Experiencia orientativa tiene como objetivo concretar la idea y concepto de la pieza y da como resultado el cartel. Esta transcurre en tres momentos:

### 1. Romper el Hielo:

Este momento es con el que inicia la experiencia orientativa la idea principal es que el usuario se sienta cómodo y logre expresar un poco de lo que es su oficio saber vivo.

Por ejemplo si se tratara de un músico sería una ejercicio en el que interviene el sonido, haciendo una tonada o un breve taller de como tocar el instrumento. Si

fuera un cocinero el elemento sería entonces la gastronomía haciendo muestras de la comida o un taller de cocina.

Este momento además de probablemente ser un ambiente anecdótico, se plantea para generar conocimiento en ambas vías y establecer un término de igualdad. Todos en esa experiencia aprenderán cosas nuevas.

### 2. Concretar la idea y el concepto:

Siguiendo ese ambiente propicio para la creación se pasa al ejercicio contrario, sumergir al usuario en la disciplina del diseño.

Esta es a través de una experiencia creativa. Mientras el usuario cuenta sus saberes y narrativas se ira haciendo ejercicios de dibujo y gráfica. Si bien quizá algunos usuarios reconocerán que no son cercano al dibujo y no lo considera como una habilidad, se debe expresar que no se trata de la experticia si no de la experiencia y de los elementos gráficos que podrían resultar.

#### ¿Qué dibujo?

Empieza por dibujar los elementos cercanos al oficio del usuario y cuanto te vayas sumergiendo en la narrativa dibuja aquellas imágenes visuales que consideren relevantes.

#### ¿Solo dibujo?

El dibujo es una acción natural de los seres humanos. No por

eso la única forma de plantera este taller CREATIVO. Aquí también pueden intervenir ejercicios fotográficos, teatro, pintura, escultura, collages (...) Las posibilidades son infinitas, se trata de insumos para la co-creación para descubrir aquellos elementos, imágenes y acciones que se traducirán en el cartel.

En el transcurso de este taller es importante que se empiece a visibilizar como se va a ver ese cartel, el resultado de este segundo momento es el boceto del cartel.

### 3. Configurar:

Este momento se puede hacer con o sin la presencia del usuario su parte de co-creación ya estuvo presente en el momento anterior aquí solo se configura el cartel. Pero si así lo consideras incluye al usuario en este momento también. Aquí se trata de traducir ese boceto a la versión final del cartel. Usando la técnica que mejor te parezca.

Ten en cuenta que después se hará una Experiencia participativa en la que intervine la impresión del cartel por lo que para ahorrar insumos se recomienda pensar en que técnica de impresión se hará.

Finalmente, para cerrar la experiencia ese cartel se debe validar con el usuario.



Mapa mental para el desarrollo de la Experiencia Orientativa

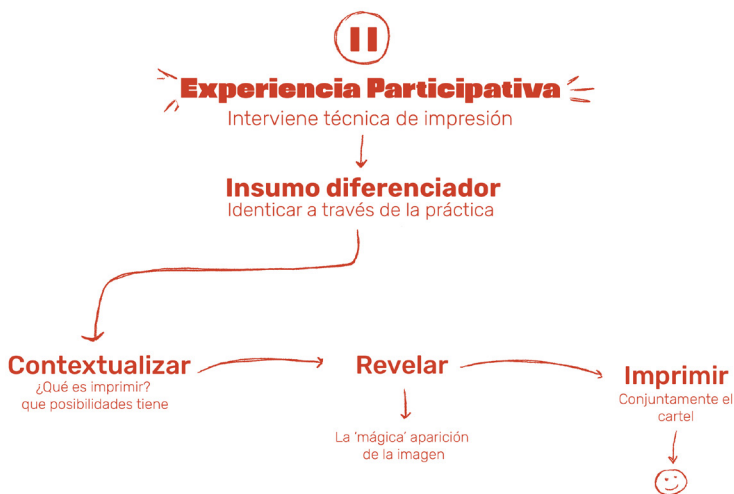


Antes de realizar la Experiencia Orientativa se consideró pertinente explicar la Experiencia Orientativa, debido a su cercanía. Esta consiste básicamente en incluir al usuario en el proceso de impresión del cartel, sentir propio el cartel al hacer parte de gran parte del proceso de este. Y de brindar experiencias nuevas y fascinantes.

Identificar mediante la práctica.

Independientemente de cuál sea la técnica de imprimir el cartel asegúrate de que tu usuario pueda estar presente de alguna manera y hacer parte del proceso, entender cómo es que se fija la imagen en el papel.

Este proyecto provee de una forma de realizar esta Experiencia Orientativa se reconoce que imprimir conlleva unos gastos usualmente altos, por lo que Saberes Vivos Un Pasado Presente cuenta con una alianza con Taller Incendiario de la ciudad de Cali, taller de serigrafía en el cual ya se ha realizado esta experiencia siguiendo los momentos de esta: Contextualización, Revelado e Impresión.



Mapa mental para el desarrollo de la Experiencia Participativa



¡Escanea este código para contactar con Taller Incendiario y pedir un taller de Experiencia Participativa!

Es momento de iniciar, las páginas a continuación están a tu disposición en ellas pon todo lo que resulte de ambas experiencias. ¡Nos vemos más adelante!

# Go-Crear...

## El elemento Explicativo

¡Hola! ¿Cómo quedó ese cartel?

Después de esa experiencia no queda mucho más por guiar, probablemente ya has retroalimentado el modelo de tal forma que funciona a tu manera. Se puntualizará brevemente los elementos que faltan, pero su forma de proceder es similar al desarrollo experiencial del elemento visibilizador.

Como se mencionó el elemento explicativo se puede realizar en un producto editorial este es descendiente del cartel. Pues narra textualmente la narrativa del cartel. Este producto editorial se propone que este en la web y se accede a este a través de un código QR que se entrega junto al cartel. Este editorial tiene tres ítems; Breve historia del usuario, Proceso del saber vivo y breve descripción de los resultados de este.

Las ventajas principales de que sea web son la facilidad de acceso, la facilidad de actualización y la posibilidad de ser multimedia.

Pero si consideras otras formas más viables o mejores después de un análisis del contexto y necesidades de tu usuario ¡adelante con eso!

Es momento de iniciar, las páginas a continuación están a tu disposición para planear ese elemento explicativo. No olvides sentarte de nuevo con tu usuario



# Co-Crear...

## El elemento Espacial

¡Hola! Estamos próximos a terminar, a menos de que tengas más elementos en cuyo caso esta bitácora te seguirá acompañado, recuerda que tiene páginas extras después de la página naranja.

Esperamos que esta bitácora posea ya más intervenciones de ustedes de las que brinda por si sola.

¿Ya tienen algo planeado para el elemento espacial? Aquí es donde cabe esa necesidad que aún no se ha resuelto, quizá sea un exhibidor, diseño de piezas infográficas, un museo (...) las posibilidades son infinitas y por eso este elemento es tan ambiguo, reconoce la diferencia en las necesidades y requerimientos de cada usuario. Recuerda en principio esta es una propuesta que muestra los resultados del saber vivo. Este elemento está relacionado con el espacio en el que se pueden mostrar estos resultados.

Por cierto, no olvides pasar por la última página.













# Validar

¡Hola!

¿Ya llegaste hasta acá? O  
¿Abriste la bitacora por el final?  
Bueno el tiempo de las narrati-  
vas no siempre es líneal. Sea por  
el motivo que sea este es el final  
del viaje.

Gracias por haber hecho uso de  
esta bitácora y del proyecto que  
representa. Solo queda un último  
momento, validar tanto el Modelo  
de Experiencia que efectuaste  
como esta bitacora, nos encanta-  
ría conocer no solo tu valoración  
sino los resultados de tu modelo:







**Un Pasado Presente**

