



Saberes Vivos

Un Pasado Presente

Diego Fernando Mendoza Bermúdez

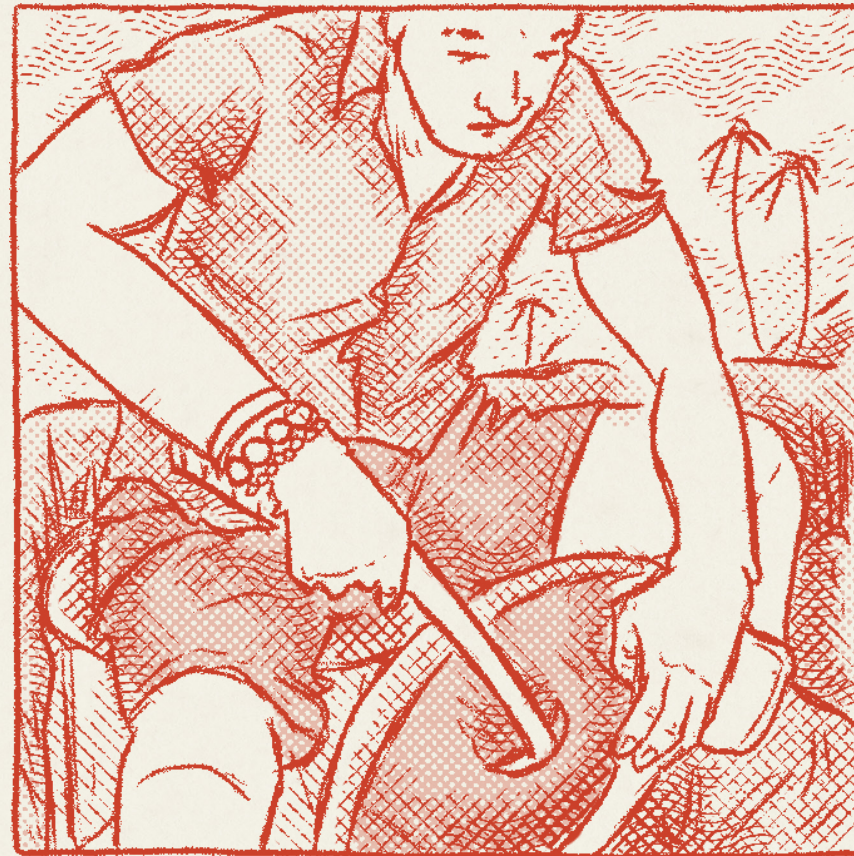
Estudiante Diseño de Comunicación Visual énfasis en diseño editorial
Maestro en Artes Visuales

Director: Fernando Arboleda Aparicio

Proyecto Avanzado en Diseño de Comunicación Visual
Pontificia Universidad Javeriana Cali

2024-1





Índice

Planteamiento	5
Objetivos	10
Experto Temático	12
Usuario	13
Marco de Referencia	15
Metodología	22
Benchmarking	24
Desarrollo del Modelo de Experiencia	28
Requerimientos de diseño	28
Resultados del modelo de experiencia	30
Desarrollo del elemento visibilizador	32
Desarrollo del elemento explicativo	42
Desarrollo del elemento espacial	44
Sistema modelo de experiencia	46
Anexos	48
Referencias	49



Planteamiento

Introducción:

Este proyecto en primera estancia se empezó a configurar como una continuación temática a “Entre Viajes y Pérdidas”, Realizado en Proyecto de grado para Artes Visuales que duró desde 2020 a 2023, con algunas interrupciones y contratiempos. La tesis básica era mediante la investigación-creación, generar un elemento de narrativa gráfica que recopilará las historias de relatos familiares de mi propia familia, pronto me di cuenta que ese relato, a muy grandes rasgos, es bastante común en nuestro contexto. La violencia y los desplazamientos forzados, son desafortunadamente muy habituales en la historia de Colombia. Las grandes ciudades crecieron debido al éxodo de los campesinos desde sus lugares de hábitat. Según el censo nacional de memoria histórica en 2015, se estima que dos millones de personas fueron sometidas a desplazamientos forzados solo durante la época

de La Violencia. ¿Cuántos abuelos, madres, padres e hijos? ¿Cuántas familias sostienen una historia como la de mi familia? Es improbable considerarlo un caso particular, al contrario, se convirtió en un objetivo importante que la propuesta tuviese la intención de generar cierto tipo de identificación, demostrar una forma de entender la memoria y deconstruir la historia. Evitar las barreras que nos alejan de la historia.

El proyecto como mencioné dio como resultado una Novela Gráfica “Un Lugar para Recordar” lanzada en FilCali a finales de 2023. Al finalizar el proyecto y emprender uno nuevo para Diseño de Comunicación Visual se reconoció una oportunidad para trabajar en estas problemáticas de poca visibilización de relatos de memoria colectiva, que desembocan en saberes patrimoniales, como lo son claramente las

mismas historias y relatos, pero también la música, la cocina, la danza, entre diversos otros. Por lo que el proceso que llevó a desarrollar el libro se quiere sistematizar y ser aplicado a otros casos.

Justificación:

La memoria colectiva se teje a partir de relatos familiares y comunitarios que encierran historias profundamente arraigadas en periodos históricos significativos que pasan de generación en generación. Esta memoria incluye saberes vivos, tradiciones, expresiones y técnicas que en ocasiones son relegadas al olvido, testimonios vivos que trascienden generaciones, llevando consigo la carga de experiencias que moldean la identidad de un grupo social. Esta amenaza de olvido aparece de diferentes maneras por ejemplo,

en la estandarización y homologación en casos de la música tradicional, llegan nuevos géneros gracias a la globalización y urbanización que consigo además genera que rituales y fiestas tradicionales se vean afectadas. También se ven afectadas por el desplazamiento forzado en el proceso perdiendo idiomas y dialectos tradicionales. Y en la industrialización que suele reemplazar las manos artesanas y serializar los procesos ancestrales. Un ejemplo real en Colombia es por ejemplo el carnaval de barranquilla, que se ha transformado hacia el profesionalismo y la comercialización del mismo (*Velasco, 2012*) o las prácticas orales y musicales realizadas en San Basilio de Palenque en que la amenaza se encuentra en el conflicto armado, la situación económica y la discriminación social (*Velasco, 2012*). Es claro que para conservar el patrimonio vivo debe surgir por parte del grupo

social en cuestión "hay que partir del conocimiento de la realidad social en el territorio y no potenciar una visión ficticia sobre la significación de Estos que suponga una marginación de aquellos grupos menos poderosos, las identidades pueden originarse en las instituciones dominantes y solo se convierten en tales si los actores sociales las interiorizan y construyen su sentido en torno a esta interiorización." (*Rosas, 1999, citado por Martín, 2010*). En este sentido, la construcción de un modelo de experiencia se erige como una herramienta fundamental para visibilizar y comprender la complejidad de estos relatos, perdurando así los saberes que existen detrás de estos.

El presente proyecto se propone como un ejercicio de co-creación para no perder el significado detrás

del saber que parte de las historias de vida de diversos grupos y/o individuos para la perpetración de estos saberes y el apoyo a estos en sus procesos desde respuestas de diseño de comunicación visual.

Planteamiento del Caso:

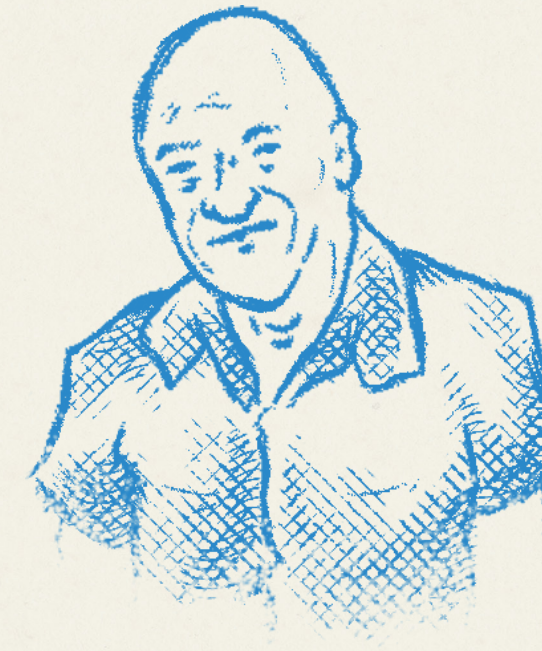
El patrimonio cultural inmaterial o Patrimonio vivo que incluye a los saberes vivos (el conocimiento sobre el hacer) se ve constantemente sujeto a interacciones que amenazan su ya de por sí fragilidad, los ya mencionados conflictos armados que desencadenan en desplazamientos forzados, bastante comunes lamentablemente en Colombia. La gentrificación, profesionalización e industrialización de procesos ancestrales que se limitan a imitar perdiendo en esa marcha gran

cantidad de su significado para el grupo étnico, volviéndolo un souvenir exclusivo para las masas. Es importante resaltar a las personas y grupos que poseen estos saberes vivos, interesa más para el perpetuamiento, el proceso y su significado que el producto en sí. Esta solo es posible de la mano de las personas y solo si estas tienen el deseo de transmitir sus patrimonios vivos y las narrativas que las subyacen. Para esto se decidió trabajar de la mano del maestro Luthier Addo Obed Possú Dinas.

El maestro Addo, desde pequeño en Santander de Quilichao descubrió su pasión por el ritmo y la percusión proveniente del litoral pacífico. Se escabulle en los ensayos de orquestas de música pacífica como Cauca Grande, para sentir el golpe rítmico del tambor y dejar volar su imaginación preguntando qué habrá dentro de esos tambores.

Ya en Cali cursando sus estudios en el instituto popular de cultura, su pasión lo hizo ir a Guapi, municipio colombiano en el litoral pacífico del departamento del Cauca, a aprender la luthería tradicional de los grandes maestros ancestrales de la región. A su llegada, construye una red para la comercialización y construcción de instrumentos en colaboración con la comunidad de Bajo Dagua y Bajo Calima.

La luthería del Pacífico colombiano, heredada de la tradición africana y desarrollada por las comunidades afrodescendientes de la región, es un saber vivo fundamental para la identidad cultural del Pacífico y su expresión musical. A pesar de la importancia cultural de la luthería del Pacífico, este saber vivo se enfrenta a diversos desafíos que amenazan con su desaparición, la



falta de reconocimiento como una forma de arte o un oficio con valor cultural, lo que limita sus oportunidades. Y la migración de las comunidades afrodescendientes del Pacífico a las ciudades pone en riesgo la transmisión intergeneracional del saber ancestral ocasionando que se pierda el interés por la luthería al desconocer su valor cultural y oportunidades como las que puede brindar el maestro Addo, por eso se decide trabajar en colaboración y co-creación con el maestro para lograr un fortalecimiento y visibilizar este saber.

Objetivos

Objetivo general:

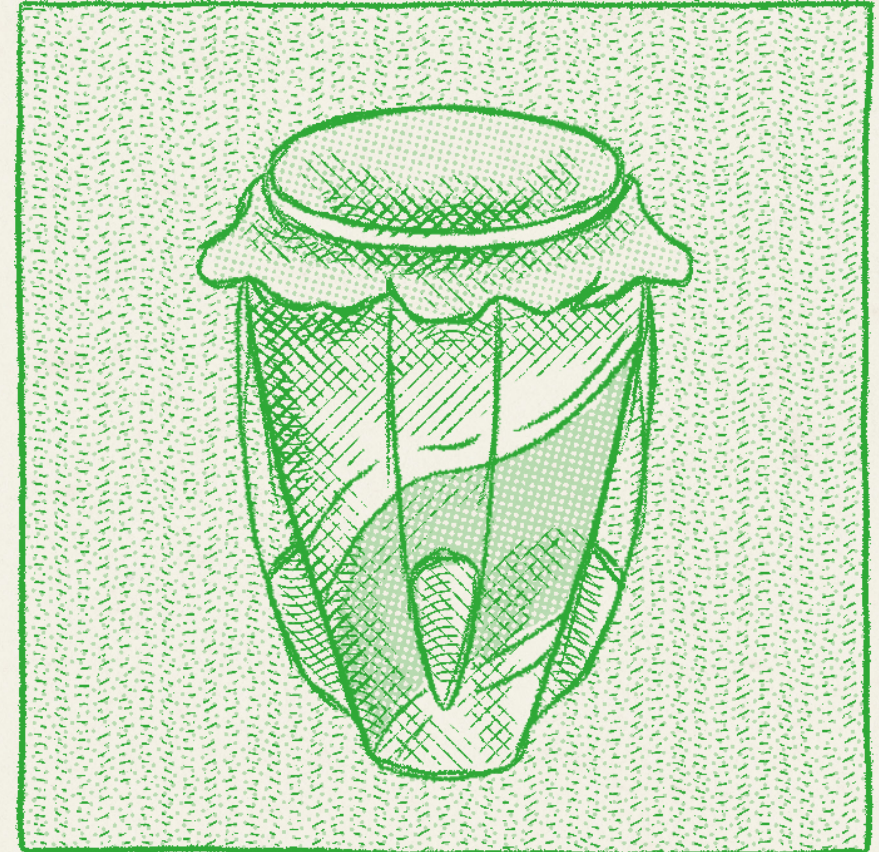
Construir un modelo de experiencia mediante procesos de co-creación para visibilizar saberes vivos relacionados a la memoria colectiva y cultural.

Objetivos Específicos:

Identificar mediante talleres las distintas formas en las que se expresan las narrativas de saberes vivos para establecer enfoques efectivos y áreas de oportunidad.

Sistematizar el modelo de experiencia en el caso del maestro luthier Addo Possú, para co-crear un elemento de diseño de comunicación visual que fomente el fortalecimiento en procesos de reconstrucción de memoria colectiva y saberes vivos.

Desarrollar una sistema de diseño de comunicación visual co-creada con el maestro luthier Addo Possú para visibilizar sus saberes vivos en torno a la construcción de instrumentos para la música que acompaña la cultura del suroccidente colombiano.



Experto Temático

Manuel Enrique Sevilla Peñuela

Docente de la facultad de creación y hábitat de la Pontificia Universidad Javeriana Cali, investigador de cultura y patrimonio específicamente con músicos tradicionales de la costa Caribe, Nariño, norte del Cauca y sur del Valle. Actualmente se encuentra realizando gestión de proyectos para el Festival Petronio Álvarez y New Orleans Jazz and Heritage Festival. En este último trabaja actualmente, en conjunto con el maestro Addo Obed Possú para llevarlo junto a su equipo de lutheria.

Doctorado University of Toronto
Ph.D. in Antropology
Enero de 2001 - Noviembre de 2006
Indios pero no tanto: Indians but not quite Indians: Indigenous identity among the Yanaconas of Popayan (Colombia)

Maestría/Magister University of Toronto
Social Cultural Anthropology
Enero de 1999 - 2000

Pregrado/Universitario Universidad del Valle
Comunicación Social y Periodismo
Enero de 1992 - 1997

Usuario

La caracterización del usuario se realizó utilizando las herramientas de análisis en el contexto, entrevista al Maestro Addo Obed Possú. Posteriormente se realizó un tarjeta persona o User Persona, finalmente el perfil del usuario es:

Personas que posean y ejerzan saberes vivos con deseo de compartir sus historias familiares, aprender de las experiencias de otros, fortalecer la identidad cultural y contribuir a la preservación del patrimonio cultural 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)

A continuación, se presenta la tarjeta persona usada para caracterizar al usuario, con base a la entrevista y la observación en el contexto.

Tarjeta Persona



Aurelio Riascos

“La música del Pacífico es el latido de mi corazón.”

Músico tradicional del Pacífico colombiano. Nació en Timbiquí, Cauca. Desde niño, Don Aurelio se enamoró de la marimba, un instrumento ancestral que vibra con el alma del Pacífico. Don Aurelio enseña a niños y jóvenes a tocar la marimba, a cantar las alabaos y a bailar los ritmos tradicionales del Pacífico.

Comportamiento:

- Se levanta temprano en la mañana y se dirige a la playa a despachar a su sobrino al trabajo.
- Disfruta de conversar con sus vecinos y amigos sobre la historia de sus antepasados.
- Se toma muy en serio su responsabilidad de transmitir la tradición musical del Pacífico a las nuevas generaciones.
- Siempre está dispuesto a compartir con los demás.

Frustraciones:

- No poder mostrar su talento musical a un público más amplio.
- Le resulta difícil acceder a recursos económicos para reparar o comprar instrumentos musicales, así como para financiar proyectos culturales.
- Le preocupa el desinterés que algunas jóvenes generaciones muestran por la música tradicional del Pacífico.
- Le preocupa que la cultura del Pacífico se esté perdiendo debido a la globalización y la influencia de otras culturas.
- A veces siente que la música del Pacífico y los músicos tradicionales como él no son reconocidos por su importante papel en la cultura colombiana.

Oportunidades:

- Transmitir su pasión por la música del Pacífico a las nuevas generaciones tejiendo lazos con otros actores patrimoniales.
- Su música contribuye a la preservación de la cultura del Pacífico documentando su vida y obra para preservar su legado para las futuras generaciones.
- Compartir sus conocimientos musicales con las nuevas generaciones a través de talleres y escuelas de música.

Objetivos:

- Promover la música del Pacífico en Colombia y en el mundo.
- Celebrar la diversidad cultural del Pacífico.
- Asegurar que los músicos del Pacífico reciban una remuneración justa por su trabajo.
- Contribuir a la construcción de un futuro mejor para la región del Pacífico.

Marco de Referencia

Memoria Colectiva, Cultura, Identidad Cultural y Patrimonio:

¿A qué me refiero con memoria colectiva? Un término bello que a diferencia que la memoria histórica tiene un sentido mucho más cercano a las personas y más significativo para ellos. Fue acuñada por primera vez por Maurice Halbwachs en “Los marcos sociales de la memoria” (1925), se trata pues del tejido social del pasado, definido como el conjunto de recuerdos, ideas y valores compartidos por un grupo que se transmiten de generación en generación, moldeando la identidad. Esta construcción que podemos caracterizar de dinámica, selectiva y socialmente elaborada, se manifiesta en eventos conmemorativos, monumentos históricos y tradiciones culturales en general elementos patrimoniales que desempeñan funciones en la identidad grupal y la proyección hacia el futuro. Ricoeur (2000) complementa el término distinguiendo entre la memoria como

experiencia vivida y la memoria como narración. La primera es el recuerdo individual, mientras que la segunda es la forma en que se articula y transmite esa experiencia a otros. Esta narración es fundamental para la construcción de la identidad, tanto individual como colectiva. Se trata de una memoria selectiva es decir que no se recuerda todo el pasado, sino solo aquellos eventos, personajes y saberes que son considerados relevantes que además, se encuentran en constante cambio, interpretándose y adaptándose a la hibridación cultural (Canclini, 1990) y lo que es interesante a la hora de hablar de relatos familiares, no existe una única memoria colectiva, sino que hay tantas memorias como grupos sociales existen. En ese orden de ideas, los saberes patrimoniales se transmiten no sólo a través de objetos y lugares, sino también, y sobre todo, a través de relatos. Estos

son los que dan forma a la memoria y la hacen para las nuevas generaciones. Los relatos familiares ayudan a comprender quiénes somos y de dónde venimos. Nos dan un sentido de pertenencia y nos permiten construir nuestra identidad.

Muchos colombianos tienen historias familiares similares, como la de mi familia, ligadas a la violencia y el desplazamiento forzado. La narración más allá de pertenecer a la memoria de cada familia puede llegar a identificar a individuos y familias con historias similares. De eso precisamente trata la visualización y la construcción de aquello que llaman tejido social.

Ahora bien hablamos de saberes patrimoniales, quizá antes de establecer su definición debería concretar primero que la cultura se puede ver

como un conjunto de valores, creencias, prácticas y tradiciones compartidas por una sociedad, mientras que la identidad cultural se refiere al sentido de pertenencia a una cultura específica. (Molano, 2007), si bien no son conceptos estáticos, me refiero a que han sufrido gran cantidad de variaciones y ampliaciones, que se puede deber a que el mismo está en constante cambio, influenciado por cambios sociales, económicos y políticos, así como por el contacto con otras culturas. En las memorias colectivas y la narración memorial se transmiten esta identidad cultural que se ve implicado como ya vimos en el desarrollo tanto individual como colectivo, así como su papel en la construcción de la sociedad. Sin embargo, en un mundo globalizado, la identidad cultural enfrenta desafíos debido a la influencia de otras culturas y a la conexión mundial.

Retomemos el patrimonio cultural que no se limita a una simple colección de objetos o monumentos del pasado. Se define por aquello que una sociedad considera digno de ser conservado por su valor cultural, histórico o simbólico (prats, 1999). Este valor no es algo inherente a los objetos en sí mismos, sino que se les atribuye a través de un proceso social de selección y legitimación. Es decir, la sociedad es la que decide qué elementos son relevantes para su identidad y memoria colectiva, y por lo tanto, deben ser protegidos y transmitidos a las generaciones futuras. Es importante decir que aunque los elementos materiales son objeto de patrimonio cultural, también lo son los inmateriales como lo son la música, danza, cocina, cuentos y en general saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional. El llamado patrimonio cultural inmaterial o patrimonio vivo "...se refiere

a las prácticas, expresiones, saberes o técnicas transmitidos por las comunidades de generación en generación." (Unesco, 2003). Dentro de esa definición se encuentran los seres vivos referido a los conocimientos ancestrales y patrimoniales para hacer un oficio o una actividad artística, más allá del resultado intenta resaltar la tradición, significado e importancia para el grupo social en cuestión.

"La política cultural respecto del patrimonio no tiene por tarea rescatar sólo los objetos "auténticos" de una sociedad, sino los que son culturalmente representativos. Nos importan más los procesos que los objetos, y nos importan no por su capacidad de permanecer "puros", iguales a sí mismos, sino porque "representan ciertos modos de concebir y vivir el mundo y la vida propios de ciertos grupos sociales" (Canclini, 1999).

Se trata entonces de un patrimonio que está ligado en gran manera con la identidad cultural por lo que hace parte de ese tejido social, de esa memoria colectiva que se expresa en relatos y narrativas familiares al ser transmitida de generación en generación, aunque sus raíces se encuentran en el pasado se adaptan y transforman a la contemporaneidad y finalmente hablamos de un patrimonio frágil. A diferencia del patrimonio material que puede ser conservado por personas ajenas al grupo social en cuestión, las dinámicas de la perpetración del patrimonio vivo dependen del interés del grupo en cuestión, el cual en ocasiones se ve enfrentado a cambios como los expresados en la justificación.

El Patrimonio vivo se puede subdividir (Martín, 2010) en Tesoros humanos vivientes, que incluye

testimonios, narraciones, saberes y experiencias personales. tradiciones y expresiones orales similar al anterior pero más enfocado a saberes más comunes en el grupo social como canciones, cuentos, mitos y leyendas. Celebraciones festivas y rituales, música, danza y teatro. Sobre la naturaleza y el universo, referido a medicina tradicional, rituales naturales. Y finalmente Artesanías.

Música, Tradición y Lutheria del Pacífico:

La música del Pacífico colombiano constituye un gran entramado de tradiciones ancestrales y culturales mezclados constantemente con practicas contemporáneas. Su origen se remonta a las prácticas musicales de los pueblos indígenas que habitaban la región, cantos, danzas y ritmos ceremoniales celebraban la fertilidad, la lluvia,

la caza y otros aspectos de su cosmovisión con la llegada de los esclavos africanos sus ritmos y melodías, caracterizados por la polirritmia y la improvisación, se mezclaron con las tradiciones indígenas, dando origen a nuevos géneros como el currulao, el bunde y la chirimía. La influencia africana se aprecia en la utilización de instrumentos como la marimba de chonta, los tambores, las bombos y el guasá, así como en la expresividad corporal y vocal. A lo largo de los siglos, la música del Pacífico experimentó una constante evolución con la llegada de nuevos grupos poblacionales.

Se incorporaron instrumentos como la guitarra, el violín y el acordeón, enriqueciendo la paleta sonora de la región. Géneros como el bambuco, el torbellino y la jota surgieron. En la actualidad, la música del Pacífico continúa evolucionando y adaptándose

a los nuevos tiempos. Surgen nuevos géneros como la salsa choke y el reguetón del Pacífico, que fusionan los ritmos tradicionales con elementos de la música urbana. Actualmente Festivales como el Petronio Álvarez y el Festival del Currulao Aurelio Martínez, se encargan de visibilizar y celebrar esta tradición musical y cultural.

Respecto a los instrumentos y su construcción como la que hace el maestro Addo Obed Possú "La madera fue escogida por los ancestros africanos probando la consistencia de cada madera y sonoridad..." (Fundación Katanga, 2022) La materia prima proviene de zonas geográficas como el Manglar, Llanura (parte baja de las montañas) y cimas, hablamos de a nivel del mar entre el piso basal (0 a 1000 msnm) y piso de cordillera o andino (1000 a 3000 msnm). En la construcción de los

instrumentos se usan especies como Cedro, Balso, Aguacatillo, Guadua, Palma de Chonta o Chanul. Estos materiales se usan en la construcción de instrumentos que serán descritos a continuación tomando como referencia el libro escrito por Fundación Katanga dirigida por el Maestro Addo Possú en 2022 "Preludio de la luthería pacífica: Libro uno":

- Bombo Macho y Hembra: Construido con balso macho se usa en grupos de marimba, el bombo macho con un sonido más fuerte se encarga de la marcación, y el hembra o arrullador suma alegría a la tonada con su replicar.
- Cununo: Igualmente usado en grupos con marimba, en la tonada y el currulao. De troncos de Balso o Cedro al cual se le hace un proceso

de vaciado y la membrana de cuero de chivo. Dan notas de carácter melancólico, muy característica de la música pacífica por tener relación con arrullos y cantos fúnebres.

- Marimba de Chonta: Su ancestro directo el Balafón un instrumento de origen africano. Su construcción es a partir de chonta gualte o chonta de chontaduro, juga amarillo y guadua. Es el instrumento que otorga la melodía a la música pacífica consiste de un armazón de madera que sostiene unas tablillas que generan notas melódicas.
- Guasá: Instrumento largo, cilíndrico hecho de guadua, en su interior posee unos paralelos de chonta y se le introduce semillas. Es usado a modo de maraca acompañando las ceremonias



El Viaje para: Construir un modelo de experiencia mediante procesos de co-creación para visibilizar saberes vivos relacionados a la memoria colectiva y cultural.

Identificar mediante talleres las distintas formas en las que se expresan las narrativas de saberes vivos para establecer enfoques efectivos y áreas de oportunidad.

Sistematizar el modelo de experiencia en el caso del maestro luthier Addo Possú, para co-crear un elemento de diseño de comunicación visual que fomente el fortalecimiento en procesos de reconstrucción de memoria colectiva y saberes vivos.

Desarrollar una sistema de diseño de comunicación visual co-creada con el maestro luthier Addo Possú para visibilizar sus saberes vivos entorno a la construcción de instrumentos para la música que acompaña la cultura del suroccidente colombiano.



PREPARAR

Establecer los alcances y límites del proyecto
Investigar y analizar el Contexto
Proponer el caso específico para ser el Cocreador (es)

CONOCER

Definir la Oportunidad
Definir Usuario/beneficiario -Cocreadores
Conocer caso específico (Empatizar)

CO CREAR

Requerimientos de diseño
Ejecutar los requerimientos DCV
Sistematizar la experiencia

VALIDAR

Validar el modelo experiencial
Co-crear el elemento DCV (la memoria del proyecto)

TAREAS

HERRAMIENTAS

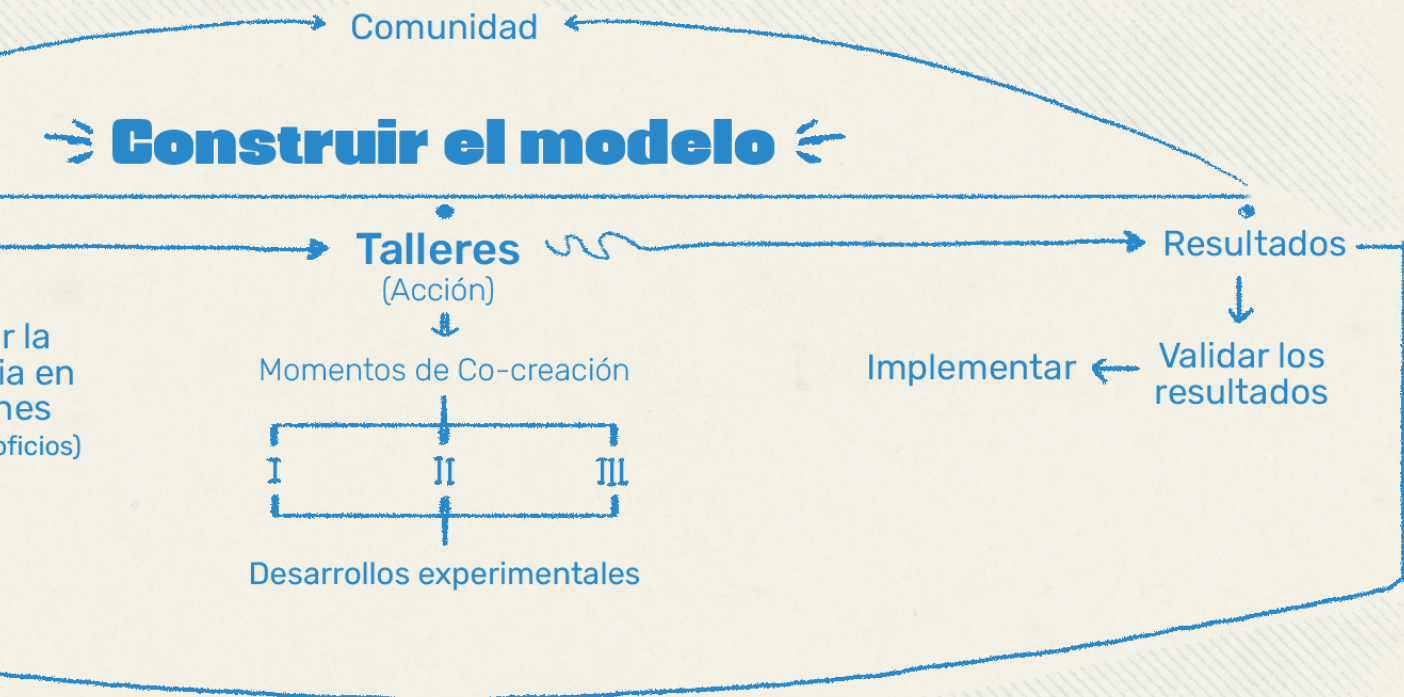
Brief
Observación del contexto
Benchmarking
Taller G

Entrevista (Conversación)
Taller Introdutorio (Rompe hielos)
Mapa de empatías

Talleres de Cocreación
Brainstorming
Journey map
Mapa Mental

Evaluación por parte del usuario
Taller de Experiencia
Entrevista
Focus Group

*Basado en metodología Protothinking y Diseño centrado en el usuario.



La narrativa expresa el patrimonio vivo

Benchmarking

Se analizaron cinco proyectos con un objetivo en rescatar, visibilizar o fortalecer proyectos culturales u patrimoniales inmaterial. Tomando en cuenta los siguientes criterios:

Relevancia: El impacto a la hora de ser aplicado el proyecto.

Grado de interpretación: Cuando se ha involucrado a la comunidad en cuestión como co-creadores en la propuesta.

Sostenibilidad en el tiempo: Como fue su transformación y duración en el tiempo.

Diseño de Comunicación Visual: Como se ha realizado la disciplina en los diferentes proyectos. Los proyectos seleccionados fueron:

La Linterna Resiste: Proyecto que surgió en torno a la imprenta La Linterna como una forma de defender la cultura artesanal y la memoria histórica de Cali ante su inminente cierre. Haciendo una estrategia de Comunicación visual y de formación.

Festival Petronio Álvarez: Festival cultural que se celebra anualmente en la ciudad de Santiago de Cali, Colombia, durante el mes de agosto. Reconocido como el festival de cultura afro más importante de Latinoamérica. Su objetivo principal es exaltar la riqueza cultural del Pacífico colombiano, especialmente la música folclórica de esta región, la cual tiene una fuerte influencia afrodescendiente. En el festival, se presentan diversos grupos musicales, ferias gastronómicas y de artesanías, y en general es un festival entorno a toda la cultura del litoral pacífico.

Red Tejiendo Historias: Iniciativa que busca fortalecer la comunicación y el intercambio de experiencias entre comunicadores, periodistas y narradores indígenas y no indígenas de América Latina. La red se basa en la cocreación de historias, con el objetivo de visibilizar las realidades de los pueblos indígenas y promover el respeto por sus derechos.

Rutas de la Artesanía Chilena: Iniciativa desarrollada entre 2019 y 2022 por el profesor Domingo Arancibia de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile. Su objetivo principal era visibilizar y fortalecer el trabajo de los artesanos y artesanas de tres localidades chilenas: Chimbarongo: Reconocida por la artesanía en mimbre. Pomaire: Famosa por la artesanía en greda. Pelequén: Experta en la artesanía en piedra rosada.

Se trataba de hacer un recorrido de talleres y puntos de venta de artesanías en mimbre en Chimbarongo, involucrando a la comunidad.

El Museo al aire libre de los 5 sentidos: Proyecto realizado en la ciudad de Sicilia, Italia para llevar el patrimonio vivo a la ciudad en un museo. Los visitantes experimentan la ciudad con los cinco sentidos, Vista: Belleza arquitectónica, sitios históricos, paisajes. Olor: Cocina local, ingredientes frescos, flores. Gusto: Platos tradicionales, delicias locales, ofertas de mercado. Tacto: Texturas de edificios, elaboración artesanal de productos artesanales.

Matriz de doble entrada

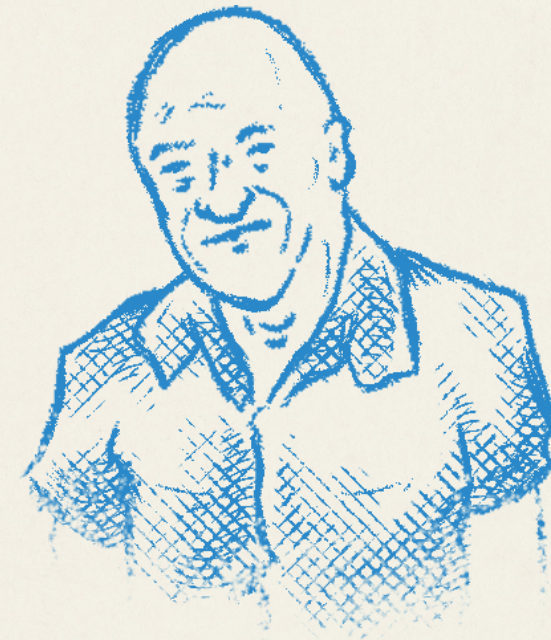
	Relevancia (Impacto)	Grado de participación (Co-creación)	Sostenibilidad en el tiempo	Diseño de Comunicación Visual	TOTAL
La Linterna Resiste Estrategia de visibilización y transformación para impedir el cierre de la impreta tradicional La Linterna	5	4	5	5	19/20
Festival Petronio Álvarez Festival que exaltar la riqueza cultural del Pacífico colombiano	5	5	4	4	18/20
Red Tejiendo Historias iniciativa para fortalecer y visibilizar las realidades de los pueblos indígenas y promover el respeto por sus tradiciones	3	4	3	3	13/20
Rutas de la artesanía Chilena Proyecto para visibilizar y fortalecer el trabajo de los artesanos y artesanas de tres localidades Chilenas	4	5	3	3	15/20
Museo al aire libre de los cinco sentidos Revitalizar el patrimonio cultural y la economía local de la localidad a través de una forma de turismo innovadora	5	4	4	3	16/20
TOTAL	22/25	22/25	18/25	18/25	

Conclusión

Se reconoce que la participación activa de los usuarios y comunidades en la creación de soluciones genera un mayor compromiso e identificación con los mismos. Esto se traduce en un impacto inicial más fuerte, ya que las personas se sienten parte de la iniciativa y se apropian de ella. Al involucrar a los diferentes actores desde el inicio las soluciones responden a sus necesidades y expectativas reales. Esto aumenta la probabilidad de que las iniciativas se adopten y se mantengan en el tiempo. El diseño de comunicación visual juega un papel crucial para dar forma a las estrategias co-creativas. Permite comunicar de manera clara y memorable los objetivos, valores y beneficios de los proyectos.

Para lograr un impacto sostenible, las estrategias visuales deben ser únicas, relevantes y memorables. Deben evitar la homogeneización y la institucionalización excesiva, que pueden diluir el mensaje con todo los demás sistemas visuales que existen.

Descripción de los requerimientos



Los requerimientos fueron realizados según la metodología en la etapa de Conocer/Co-crear y siguiendo la metodología de construcción del modelo en la etapa de desarrollo de talleres experimentales. Se plantea un primer taller. Con el fin de conocer, empatizar y entender la situación del maestro Addo y la fundación que lidera llamada Katanga.

Este primer Taller fue realizado el día Marzo 1 2024 en el taller del maestro en barrio Meléndez, Cali en el cual se definieron los requerimientos de diseño en conjunto como un sistema visual con alto nivel gráfico/ilustrativo, Debido a la conclusión del benchmarking que refleja la oportunidad de diferencia a través de medios artístico-gráficos. Que represente y visibilice la acción de luthería del Maestro Addo. En tres niveles: Narrativo, Explicativo y Espacial.



Anexo 1: Registro primer taller en fundación Katanga.

Requerimientos de Diseño

Necesidad	Requerimiento	Tipo	D/O	Descripción
Visibilizar la labor de luthería del maestro Addo Possú	Sistema visual gráfico que destaque por el uso de ilustración y acabado poco común	E/C T/P	O	*Cartel *Infografía *Publicación editorial
Dar a conocer el proceso, tradición y productos del maestro luthier Addo Possú	Estrategia museográfica interactiva	E/C	O	*Propuesta de diseño experiencia en museo
Explicar el proceso de construcción, tradiciones sobre la luthería del litoral pacífico	Lenguaje gráfico claro y llamativo	E/C F/O	O	*Diseño señalético museográfico *Infografías
Evidenciar el sistema de experiencia realizado	Expresar de manera simple el sistema de experiencia propuesto y memoria del proyecto	E/C T/P	D	*Manual de memoria del proyecto *Publicación narrativa gráfica

Resultados del Modelo de Experiencia

Dentro de la etapa metodología de co-crear se realizó un segundo momento de desarrollo experiencial el día 8 de marzo 2024, haciendo una visita a los diferentes espacios donde ejerce su oficio el maestro Addo; el Taller de secado y vaciado en la vía Cali-Jamundí, el Taller de Carpintería en el barrio Meléndez y el antiguo Taller ahora cede de la fundación Katanga igualmente en el barrio Meléndez. Con la intención de generar un espacio cómodo para que las narrativas sobre los saberes vivos del maestro pudieran salir en modalidad de relatos y anécdotas.

Asimismo, se materializaron esos requerimientos de diseño perfilándolos en tres productos ya definidos, que serán el resultado de diseño de comunicación visual del modelo de experiencia. Estos productos se plantean como piezas independientes entre sí pero que se relacionen en momentos concretos. Además, cada una pretende

atender una oportunidad particular para el caso del maestro Addo y fundación Katanga.

A continuación, se especifican estos productos:

1. Elemento Visibilizador:

Un Cartel impreso tamaño medio pliego (50 cm x70 cm) que represente al maestro Addo y el proceso de creación de un tambor (luthería). Un elemento que atiende a las oportunidades que ha tenido y tiene la fundación de participar en ferias, en las cuales se puede dar o vender como un objeto de deseo que exalta el oficio. Se plantea que este cartel sea impreso en serigrafía para que cargue con más valor único y de pieza artística digna de colección.

El proceso para realizar este cartel (especificado al detalle en el siguiente capítulo) será siguiendo la metodología y sobre todo el modelo planteado. Haciendo de manera colaborativa a nivel conceptual



Anexo 2: Registro segundo taller en fundación Katanga.

con el maestro Addo. Finalmente, el cartel debe tener una manera para acceder a la segunda pieza de comunicación visual, mediante un código QR o algún escaneo de imagen.

2. Elemento Explicativo:

Un producto editorial que se encuentre en la web, en la cual se profundice explicativamente en los elementos, pasos y saberes que hay detrás de la luthería que ejerce el maestro Addo. Se escoge un ambiente digital por la facilidad de acceso, facilidad de cambios (al idioma o a sus elementos), por contraste con el producto número uno y por poder incluir multimedia en el futuro.

Se propone que funcione como un PDF interactivo generado desde el programa Adobe InDesign.

3. Elemento Espacial

Gracias a que el espacio en el barrio Meléndez, donde se encuentra la sede de la fundación, posee un patio sin uso que se convertirá en un museo que visibilice los procesos y saberes de la luthería de la región pacífica y claro la forma como el maestro Addo la aplica. Se propone realizar la propuesta visual de este, desarrollo narrativo, desarrollo señalético y desarrollo organizativo de piezas.

Este producto se le reserva la característica de propuesta por tiempos de ejecución de este proyecto de grado y porque se reconoce que es el producto más complejo de ejecutar sin un presupuesto completo. Se ejecutan las partes posibles desde el área de diseño de comunicación visual.

Procedimiento para realizar el taller para crear el Cartel

Para realizar el Cartel, que además se estableció como la pieza que iba a dar el lineamiento gráfico a seguir para el resto de los productos, se decidió seguir con el modelo experiencial realizando un 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 sonido, al ser el componente principal en el saber vivo del maestro Addo. De nuevo se quiere crear un ambiente propicio para la creación. Seguidamente un ejercicio de texto (oratoria y narrativa) y de dibujo/gráfica en la que intervino el taco grabado/xilografía (materialidad cercana al hacer del maestro). El segundo momento se trata de una experiencia participativa en la que se imprimirá conjuntamente el cartel, invitando al maestro a conocer los procesos y saberes que hay detrás de esta pieza.



Desarrollo del momento I del taller

El momento I del taller: Experiencia Orientativa, empezó sus dos primeras actividades el 28 de marzo 2024. En Acumulaciones taller. El transcurso del taller se llevó según el procedimiento descrito anteriormente.

Romper el Hielo: Se le pidió al maestro Addo que trajese al taller alguno de los instrumentos del pacífico que ha hecho. Para esta primera actividad como insumo se usó el sonido, utilizando los instrumentos para realizar un momento musical dirigido por el maestro Addo, en el que enseñó a tocar el cununo y conjuntamente se ejecutó una canción. En este espacio además el maestro empezó a contar el proceso de luthería del instrumento.

Concretar la idea y el concepto: Siguiendo ese

ambiente anecdótico se pasó a la actividad posterior, en la cual mientras el maestro contaba sus saberes se iba haciendo ejercicios de dibujo y grabado. Si bien el maestro no es cercano al dibujo y no lo considera como una habilidad se le expreso que no se trataba de la experticia si no de la experiencia y de los elementos gráficos que podrían resultar. Posteriormente se pasó el dibujo a un borrador, El borrador se puede usar como matriz de taco grabado para hacer sellos, se trata de un ejercicio que se suele hacer en primeras sesiones de grabado.

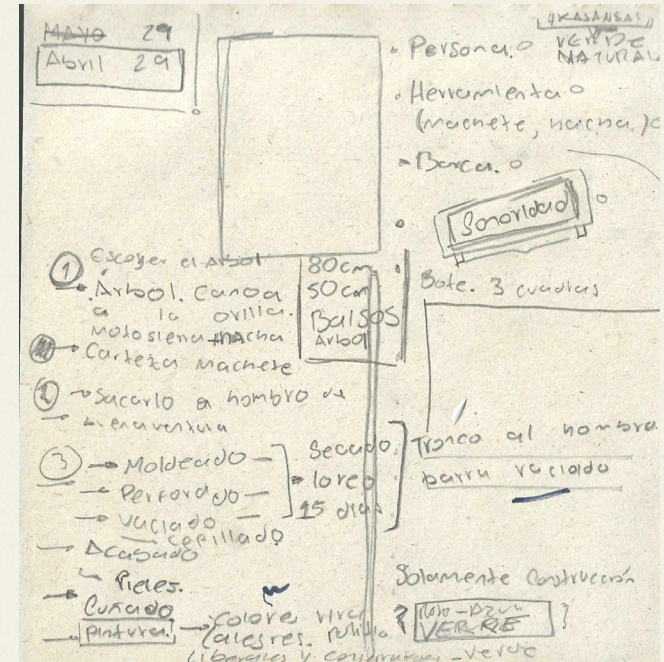
Finalmente se construyó el boceto desde la narrativa proporcionada por el maestro Addo, dando como resultado el primer boceto y los lineamientos conceptuales detrás de este.



Anexo 3: Registro Experiencia Orientativa.



Boceto principal del cartel



Lineamientos Narrativos



Grabado realizado por el maestro Addo

Narrativa Cartel

La tercera actividad, Configurar, se realizó después del primer taller en este se estableció la narrativa del cartel basado en la experiencia del maestro con la construcción del instrumento y sus pasos principales según los resultados (Boceto y lineamientos) expuestos a continuación:



Escoger y cortar el árbol, probablemente Balso. El tronco después se corta en pedazos más pequeños.



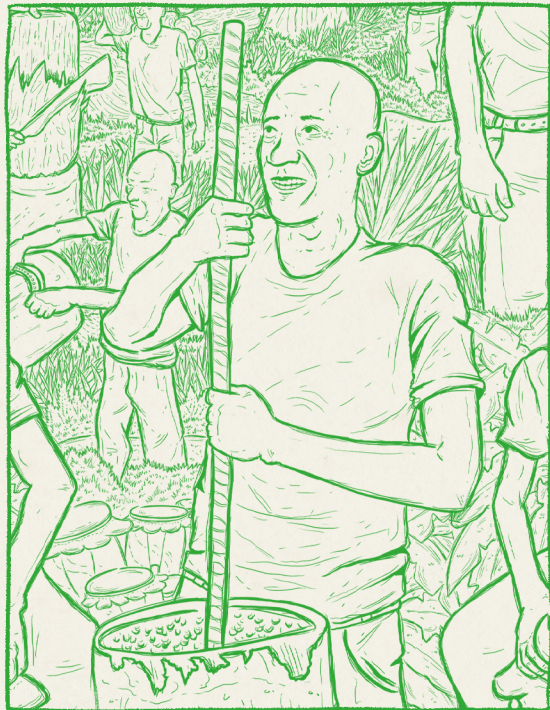
Los troncos se cargan en una canoa y se sacan del territorio (Dagua o Guapi) por río.



Cuando el río no avanza hacia la dirección deseada los troncos se cargan al hombro y se prosigue su salida a través de trochas.



Los troncos son pelados retirándoles su corteza con un machete, además se le empieza a dar forma al tambor.



Con una barra de hierro se vacía el interior del tronco, esta acción fue reconocida por el maestro Addo como una de la más representativas.



Sosteniendo con ambas manos una herramienta afilada se perfila el tronco, haciendolo liso y terminandole de dar forma



Ya con la madera lista se hace el tensado, una vez se tenga la piel seca de cabra usualmente.

Construcción del Cartel

Siguiendo la narrativa de la construcción de un cununo se empezó a trabajar en la versión final del cartel, haciendo uso como la describió Bordes (2017) de la "...narración continua repitiendo varias veces a los protagonistas, que conservan un código cromático estricto y van trazando una ruta por los espacios descritos." Se trata de en una misma viñeta (espacio temporal) mostrar todas las acciones de un personaje repitiendo a ese personaje, entendiendo como una acción continua, parte de un proceso.

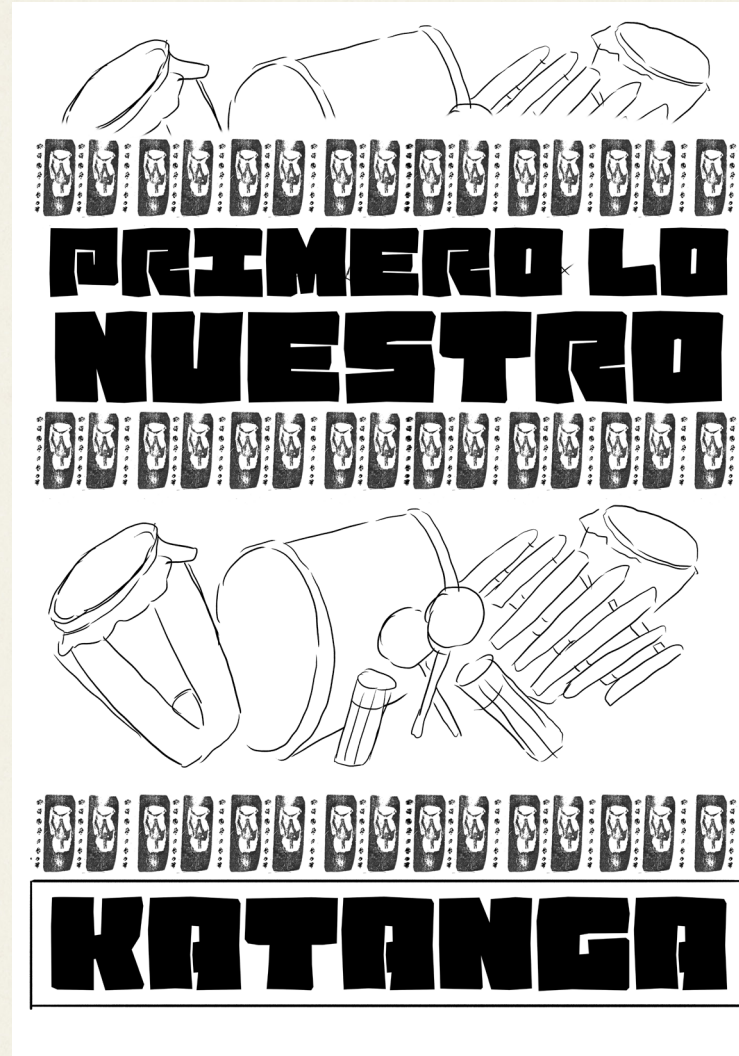
Al tener la intención de ser impreso en serigrafía se realizó a dos tintas, por presupuesto y para exaltar las posibilidades de la técnica. La tinta principal contiene esa narrativa descrita anteriormente. La segunda tinta (o tinta complementaria) se compone de cuatro elementos: Una frase representativa de la fundación, el nombre de esta (Katanga), el sello realizado por el maestro Addo a modo de trama y los instrumentos ya finalizados, para hacer una contraposición entre ambas tintas de proceso de luthería - Instrumento finalizado.



Boceto + Primera línea fina del dibujo



línea fina del dibujo + indicios de expresión



Propuesta segunda tinta (La frase no es la definitiva)



Propuesta de funcionamiento de ambas tintas

Cartel Finalizado

Una vez finalizada la primera versión del cartel, se procedió a hacer la validación. En esta se le presentó al maestro Addo y al personal cercano a fundación Katanga quienes dieron sus comentarios. Entre estos cambios a la ubicación de la tipografía

Una vez realizados los cambios se presentó la versión final del cartel con la aprobación se podría pasar al segundo momento: experiencia participativa.



Segunda tinta modificada



Cartel Finalizado

Desarrollo del momento II del taller

La experiencia participativa se llevó acabo el día 23 de abril 2024. Esta experiencia estaba enfocada a la participación del maestro en la impresión del taller mediante un taller de serigrafía. En este se enseñaron las dos fases del proceso serigráfico. En el Revelado se mostró el proceso de revelado, la emulsiónada del marco, el secado y lavado. Y la Estampación en la cual se muestra el proceso de impresión, prepresa, entelado, registro e impresión.

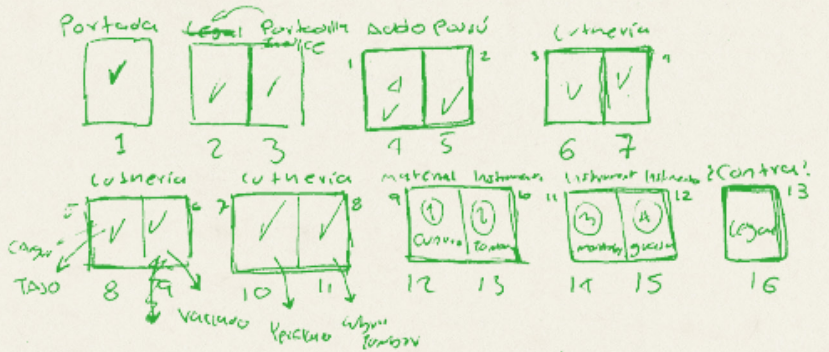


Anexo 4: Registro Experiencia Participativa.

Esta experiencia se realizó con el objetivo de 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.

Producto editorial web

Como se mencionó este producto editorial es descendiente del cartel. Pues narra textualmente la narrativa del cartel. Se accede a este a través de un código QR que se entrega junto al cartel. Este editorial tiene tres ítems; Breve historia del maestro Addo y de Fundación Katanga, Proceso de luthería del litoral pacífico colombiano y descripción de los instrumentos. Para la construcción de esta se tomó la información resultante de la experiencia taller realizada para el elemento visibilizador y el libro de la fundación "Luthería Pacífica Libro uno".



- Addo Obel Passú. (4-5)
- El Proceso de la luthería. (6-11)
- los materiales (12) 7.
- los instrumentos. (13-15 ó 16)
- Porro-Corno-Navimba-Gusú
- El Cartel trata de la explicación de sus elementos

Derrotero publicación



Aplicativo del producto editorial Web titulado "Raíces Afrocolombianas Luthería Katanga"



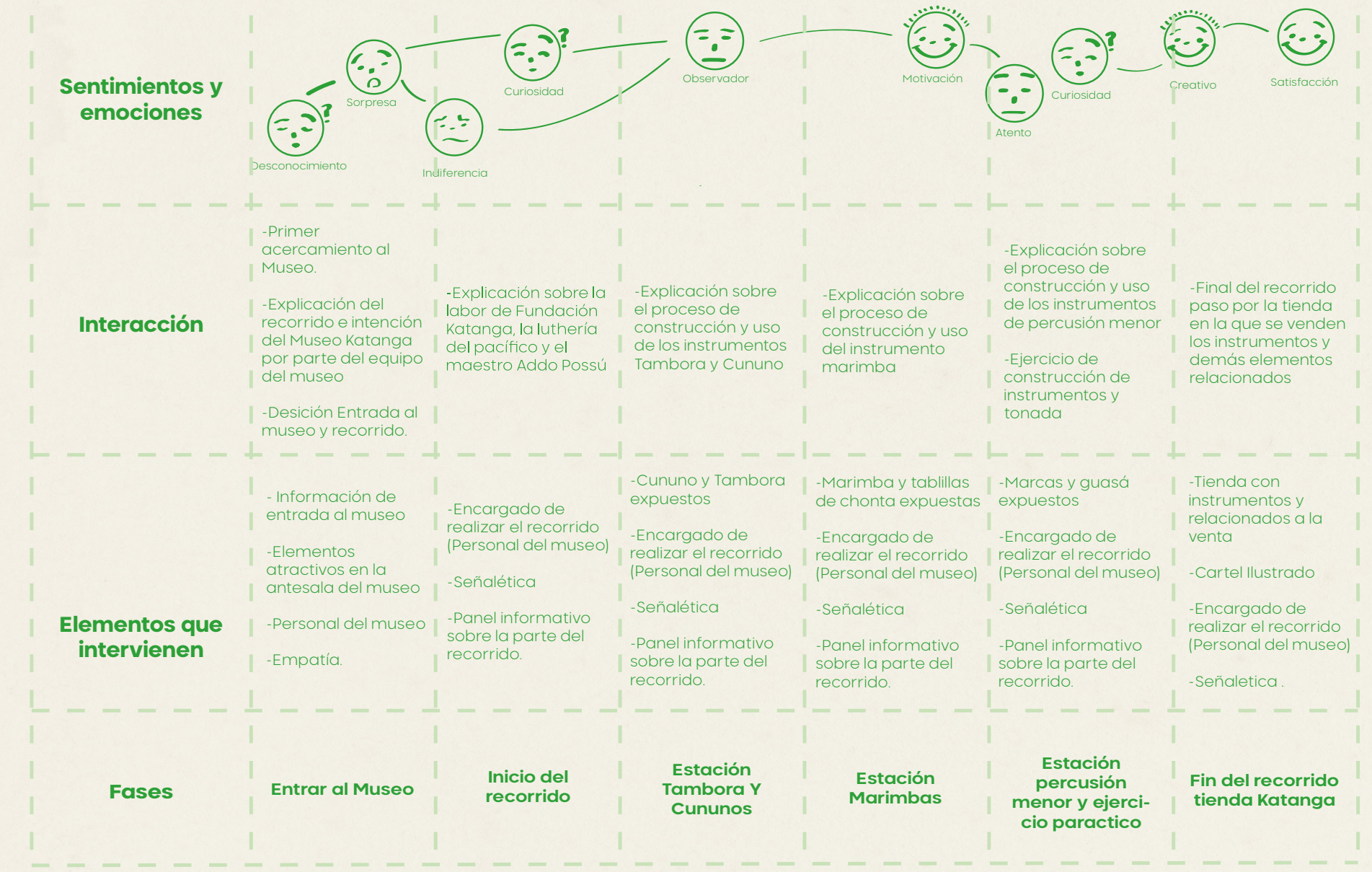
Anexo 5: Raíces Afrocolombianas Luthería Katanga.

Propuesta visual museografica

El elemento espacial, que es un elemento que varía según el actor al cual se le efectuó el modelo de experiencia se configura como una propuesta visual que muestre el proceso y resultados del saber vivo, se relaciona con elementos en el espacio tridimensional. En el caso del maestro Addo se estableció como una propuesta de desarrollo visual museográfico, para la propuesta de museo de Fundación Katanga. Para esto se retomó las visitas realizadas al espacio de la fundación en los días 1 y 8 de Marzo de 2024. Para entender la disposición del espacio, las necesidades señaléticas y planear un Journey Map. De este resaltar que se establece la importancia de no ser un espacio de museo tradicional de observación y contemplación exclusivamente si no que tendrá un factor experiencial pudiendo a los asistentes construir un instrumento de percusión menor y participar en una experiencia de tocada musical.



Propuesta Señalética del momento bombos



Journey Map de experiencia en el Museo

Sistematización Modelo de Experiencia

Finalmente, se estableció el modelo de experiencia en un producto tipo bitácora que funcione tanto como memoria del desarrollo del proyecto, con los elementos, pasos, estrategias y metodologías ya mostradas anteriormente. Y que funcione como guía, con modalidad tipo cuaderno de campo para realizar el modelo con otros actores.

Esta Bitácora, tiene la intención (como bitácora que es) de que se escriba, dibuje, raye, pegue, imprima los elementos que los actores consideren relevantes a la hora de efectuar el Modelo de Experiencia.

Como es un modelo circular que se nutre de los desarrollos experimentales esta bitácora contemplara la construcción y evolución de este mismo.



Anexo 6: Bitácora de Modelo de experiencia para visibilizar saberes vivos



A través de el siguiente código QR se accese a los anexos:



Listado de Anexos por nombre:

- Anexo 1: Registro Primer Taller Fundación Katanga*
- Anexo 2: Registro Segundo Taller Fundación Katanga*
- Anexo 3: Registro Experiencia Orientativa*
- Anexo 4: Registro Experiencia Participativa*
- Anexo 5: Raíces Afrocolombianas Luthería Katanga*
- Anexo 6: Bitácora para Realizar Modelo de Experiencia*
- Anexo 7: Registro en festival de New Orleans*
- Anexo 8: Documento de consentimiento informado*

Bordes, E. (2017). Comic, arquitectura narrativa. Ediciones Cátedra.

Canclini, N. (2012). Culturas híbridas. Debolsillo.

Cruz, M. P. R. (2017). Un acercamiento al patrimonio cultural inmaterial su salvaguarda y patrimonialización. Campos en Ciencias Sociales.

Fundación Katanga. (2022). Preludio de la Luthería Pacífica Libro Uno. Luthería un oficio ancestral.

García, N. (1999). Los usos sociales del patrimonio cultural. Consejería de Cultura. Junta de Andalucía.

Martín, M. (2010). Patrimonio y sociedad: recursos, interpretación y desarrollo local. En E. Nivón y A. Rosas (Coord.). Gestionar el patrimonio en tiempos de globalización. México: UAM-I.

Molano, O. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. Revista opera.

Pérez, E. C. (2011). Proyecto de Recuperación del Patrimonio Inmaterial de la Sierra de Albarracín. In Actas Iª Jornada sobre Patrimonio Cultural Inmaterial de la Sierra de Albarracín. Comarca de la Sierra de Albarracín.

Prats, L. (2000). El concepto de patrimonio cultural. Cuadernos de antropología social.

Ricoeur, P. (2004). La memoria, la historia, el olvido. Fondo de Cultura Económica.

UNESCO. (2003). UNESCO. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Recuperado de: <https://es.unesco.org/themes/patrimonio-cultural-inmaterial>.

Vallespir Soler, J. (1999). Interculturalismo e identidad cultural. Revista interuniversitaria de formación del profesorado.

Velasco, H. (2012). Las amenazas y riesgos del patrimonio mundial y del patrimonio cultural inmaterial.