

un decenio
de diseño



© **Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano**

Un decenio de diseño. Diez años de Diseño Gráfico

Digital ISBN: 978-958-5142-76-3

Editorial Politécnico Grancolombiano

Calle 61 No. 7 - 66
Tel: 7455555, Ext. 1516
Bogotá, Colombia
Mayo - 2020

Autores

Jaime Romero Guáqueta, Victoria Peters Rada,
Camilo Hermida Benítez, Aflonso Llerena Polo,
Leonardo Páez Vanegas, Camilo Sánchez Ramos,
Óscar Salavarría Díaz, Lorena Guerrero Jiménez,
Janeth Puentes Bedoya, César Romero Sierra,
Elizabeth Montoya Vélez.

Editores

Victoria Eugenia Peters Rada
Jaime Romero Guáqueta

Diseño

Victoria Eugenia Peters Rada

Post-producción fotográfica

Jaime Romero Guáqueta

Este libro es resultado de un proceso de investigación-creación de la Facultad de Ingeniería, Diseño e Innovación Escuela de Diseño.

Las opiniones expresadas son responsabilidad exclusiva del autor(es) y no constituye una postura institucional al respecto.

Director de publicaciones

Eduardo Norman Acevedo

Analista de Producción Editorial

Carlos Eduardo Daza Orozco

Corrección de Estilo

Editorial Politécnico Grancolombiano

Todos los derechos reservados

No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su tratamiento en cualquier forma o medio existentes o por existir, sin el permiso previo y por escrito de la Editorial de la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano

Para usos académicos y científicos, la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano accede al licenciamiento Creative Commons del contenido de la obra con: Atribución - No comercial - Sin derivar - Compartir igual

La Editorial del Politécnico Grancolombiano pertenece a la Asociación de Editoriales Universitarias de Colombia (ASEUC).

Está certificada con la Norma ISO 9001:2015

Un decenio de diseño

Diez años de Diseño Gráfico



Contenido

- 6 [Leonardo Páez](#)
Más que una década
- 8 [Victoria Peters](#)
La invitación
- 9 [Elizabeth Montoya](#)
El recorrido
- 12 [Jaime Romero](#)
Un ilustrador en la banca rayando el papel
- 22 [Victoria Peters](#)
¿Qué es la memoria?
- 32 [Camilo Hermida](#)
Ciudad invisible - término medio
- 42 [Alfonso Llerena](#)
Mezclas heterogéneas y resultados imperfectos
- 52 [Leonardo Páez](#)
La caligrafía como medio y como fin
- 56 [Camilo Sánchez](#)
La plaza
- 66 [Óscar Salavarieta](#)
La Rana Pocholera
- 76 [Lorena Guerrero](#)
Ninas de carnaval
- 86 [Janeth Puentes](#)
El objeto del diseñar
- 96 [César Romero](#)
Map.Apolítico
- 106 A manera de conclusión
- 110 Egresados
- 112 Autores



Leonardo Páez

Más que una década

Probablemente el momento más indicado para cumplir esta primera década habría sido el 2019, un año cargado con un sinnúmero de efemérides de enorme trascendencia para la historia, pero particularmente por un acontecimiento como la aparición de la mítica escuela Bauhaus, desde la cual germinaron las actuales formas del diseño y que han sido el reiterado modelo y la gran influencia para todas las escuelas de diseño en los últimos cien años.

Sin embargo, no podemos tampoco desconocer nuestros propios antecedentes y cómo esta no sería la primera incursión en el fascinante mundo del diseño: en 1999, diez años antes, el programa de Medios Audiovisuales había plantado la semilla desde su exitoso énfasis en diseño gráfico, cuyo enfoque y características le darían un sello particular al programa que casi una década después germinaría gracias a esta experiencia.

Pero no. El destino, las circunstancias y el azar dispusieron que fuera 2020 y no 2019, el año señalado para la celebración de la primera década del programa de Diseño Gráfico del Politécnico Grancolombiano. Aunque si nos atenemos a nuestro marco legal, la resolución número 1867 del 6 de abril de 2009, emitida por el Ministerio de Educación Nacional, le dio vida al programa y en ese sentido podríamos, de manera un tanto oportunista, ubicar allí nuestro natalicio, aprovechando además la feliz coincidencia tanto en el mes como en el año del centenario de la escuela fundada por Gropius.

Finalmente, decidimos que 2010 fuera el año por una razón trascendental: fue en febrero de 2010 cuando un grupo de aproximadamente veinte estudiantes ingresaron a nuestras aulas y decidieron confiarnos sus proyectos de vida y empezar a escribir, junto con el resto de nuestra institución, esta historia que ya cumple diez años, en los cuales muchos otros protagonistas, además de profesores y estudiantes, han sido fundamentales para el crecimiento del programa de Diseño Gráfico del Politécnico Grancolombiano.

A pesar de las difíciles circunstancias que nos ha deparado este inusual año, cumplir nuestra primera década en 2020, más allá de los retos y limitaciones derivadas de tan excepcional situación, nos impone la obligación de reflexionar sobre nuestra responsabilidad como actores académicos, desde nuestro papel como docentes incluso más allá de las aulas, hoy convertidas en espacios infinitos tan llenos de silencios como de incertidumbres, pero también de enormes oportunidades para acercarnos a la realidad de nuestro entorno y de nuestros estudiantes, cuyas esperanzas y expectativas están cada vez más puestas en el camino que demarquemos hoy desde estas plataformas, y mañana nuevamente en nuestros sitios de reencuentro. El verdadero reto está entonces en cuánto estamos dispuestos a aprender de las lecciones del presente con el fin de proyectar a través del diseño, el mejor futuro posible, reconociendo en nosotros mismos la importancia de ser generadores de grandes transformaciones sociales, tal como lo enunciaron hace más de un siglo los fundadores de nuestra joven disciplina.

Las páginas que verán a continuación, son el producto de un juicio, paciente, pero sobre todo espontáneo trabajo, en el cual los profesores que hoy conforman el equipo docente de la Escuela de Diseño del Politécnico Grancolombiano han querido materializar la historia de estos diez años, vistos desde muy diversas perspectivas y revelando cada uno sus particulares formas de interpretar esta importante fecha.

DIRECTOR ESCUELA DE DISEÑO,
FACULTAD DE INGENIERÍA, DISEÑO E INNOVACIÓN



Victoria Peters

La invitación

Inicio cada año con la emoción de los retos a los que nos enfrentaremos y luego, página por página, los superamos, siempre actuando como equipo y asumiendo nuestras responsabilidades de manera individual y colectiva con el mayor compromiso y entrega posibles.

Para celebrar los diez años del programa de Diseño Gráfico lanzamos la propuesta de realizar este, nuestro libro, a partir de la invitación a desarrollar en un número de páginas determinado una **propuesta visual** donde dejamos de lado nuestra labor como profesores y evidenciamos nuestro trabajo como diseñadores.

El punto de partida es la definición entre todos los profesores de unas palabras que se mencionan al azar, pero que tienen algún significado para cada uno. Es allí cuando surgen: *Absurdo, Cuidado, Animales, Flora, Ciudad invisible, Sexy, Y punto, Memoria, Deseo, Juguetes, Metáfora, Empatía...* La idea es que cada uno escoja una palabra, la revise, juegue con ella y la aplique a diseñar algo, sin ningún tipo de reglas o límites y, después, contar el proceso desarrollado hasta llegar a una imagen final.

Luego, de forma paciente y espontánea, fueron surgiendo desde diseños bidimensionales como bocetos, escenarios e ilustraciones hasta diseños tridimensionales de animales fantásticos, objetos utilitarios o artísticos.

Un decenio de diseño es un libro en el que diez profesores de la Escuela de Diseño enfrentan un reto desde su propia perspectiva, y lo desarrollan en diez páginas para conmemorar los diez años del programa de Diseño Gráfico del Politécnico Gran Colombiano.



Elizabeth Montoya

El recorrido

La línea de tiempo, 10 años de Diseño Gráfico en el Poli, propone una disposición secuencial de algunos de los eventos que han acontecido entre 2010 y 2020, mediante un reconocimiento a la historia de vida de un programa que se ha expandido, transformado y renovado en el tiempo. En estos diez años se gestaron los programas de Diseño Industrial, Diseño de Modas y Diseño Gráfico en la ciudad de Medellín, que se consolidarían en la Escuela de Diseño del Poli, expandiendo su potencial creativo. En este círculo de tiempo, se pretende reconocer los hechos significativos de los 10 años del programa de Diseño Gráfico en el que la participación en proyectos, los inicios de procesos de investigación y creación, el reconocimiento a logros de sus estudiantes y profesores, participaciones en eventos y situaciones cotidianas devienen no solo el potencial de un programa académico, sino el discurrir de la vida que se hace presente y en el que se entretienen los afectos y los aprendizajes que aportan a la construcción permanente de sujetos creativos.

La línea de tiempo propone dos momentos en recorrido circular que queda abierto a una historia que se sigue construyendo en el tiempo, para encontrarnos en uno de sus lados con el relato y, posteriormente, en un recorrido fotográfico para localizarnos y reconocernos en los hechos de estos diez años, en especial con las sonrisas de satisfacción de los encuentros y los logros, el apoyo entre estudiantes y profesores, los encuentros entre personas con fines comunes en el acto creador, y el reconocimiento de los rostros y gestos allí presentes como seres sensibles, apasionados y comprometidos con la vida en todas sus dimensiones, que giran en el entorno de la academia y la formación de sujetos capaces de aportar y construir el mundo desde la sensibilidad del diseño. Así pues la línea de tiempo de los 10 años de Diseño Gráfico en el Poli es una invitación al encuentro con la historia construida y a potenciar la historia por venir.

Jaime Romero

Un ilustrador en la banca rayando el papel

La actividad del diseñador no se detiene en ningún momento, así que en los lapsos en que se imponen momentos de descanso de un proyecto, o cuando se está a la espera de un proyecto por venir, el diseñador alimenta su apetito creativo visual a través del dibujo coloquial que se realiza sobre cualquier material disponible y que no se justifica más que como un divertimento del diseñador.



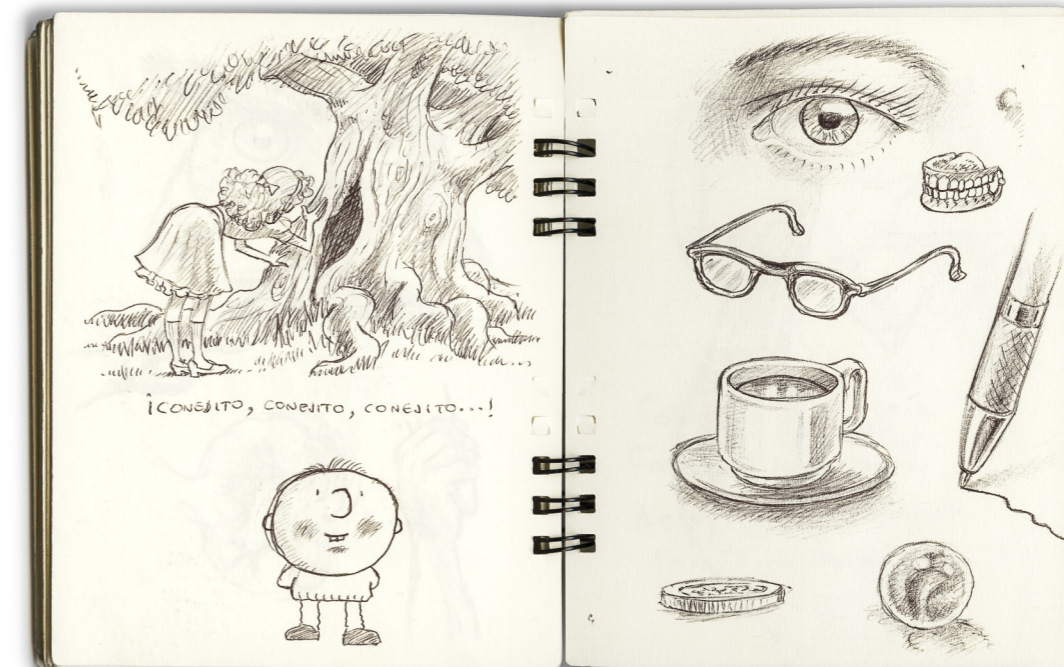
Los procesos creativos del diseñador-ilustrador se hacen tangibles para el público únicamente a través de las publicaciones que se concretan, sean éstas impresas, digitales o virtuales. En algunos casos podemos acceder, como espectadores-lectores, al “detrás de cámaras” del proyecto gráfico, cuando se publican los procesos y bocetaciones que llevaron a un resultado conocido¹.

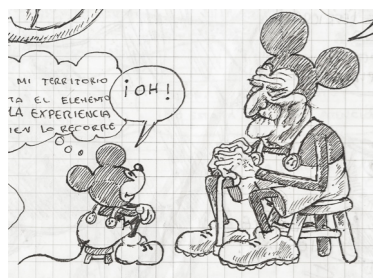
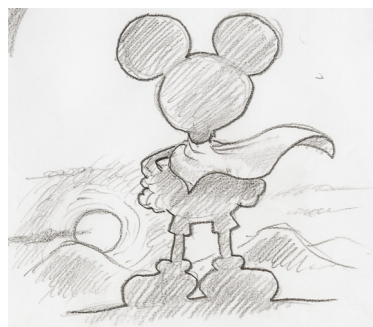
Sin embargo, la actividad del diseñador no se detiene en ningún momento, así que en los lapsos en que se imponen momentos de descanso de un proyecto, en las pausas entre proyectos, o cuando se está a la espera de un proyecto por venir, el diseñador alimenta su apetito creativo visual a través del dibujo coloquial, el “sketch” que se realiza sobre cualquier material disponible (desde una servilleta hasta el respaldo de una hoja de una impresión digital

1. En este sentido puede consultarse, como ejemplo, la serie de libros STEP BY STEP de Rotovisión SA, en el que Jill Bossert, su autor, nos deja ver el proceso creativo de 27 ilustradores profesionales en un proyecto específico. BOSSERT, Jill. (1996-97-98). *Step by Step Techniques: Editorial Illustration, Advertising Illustration, Childrens Book Illustration*. Rotovisión SA. New York.



Es usual que en las conferencias se entreguen libretas de apunte de bajo costo a los asistentes... soportes ideales para la lucubración gráfica.



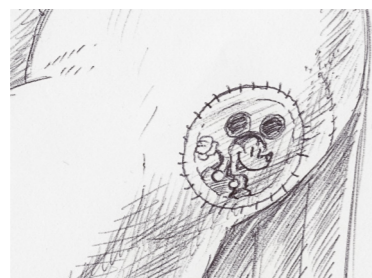


malograda que se desechó, pasando por la puerta del baño que está plagada de aportes visuales a cargo de vándalos anteriores) y que no se justifica más que como un divertimento del diseñador. Algunas veces para probar una textura de un instrumento de dibujo nunca antes experimentado, u otras para “digerir” el tiempo interminable de una aburrida conferencia. El producto de estas lucubraciones gráficas puede no tener más valor que el que su autor (que suele ser a la vez el único espectador de estas creaciones) le otorga en los breves instantes en que se concreta. Su mensaje (el de estas obras) es generalmente ambiguo dada su relación con el momento vivido en el que surgió.

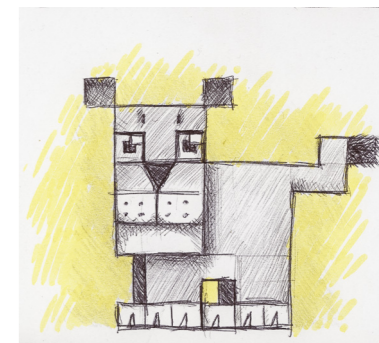
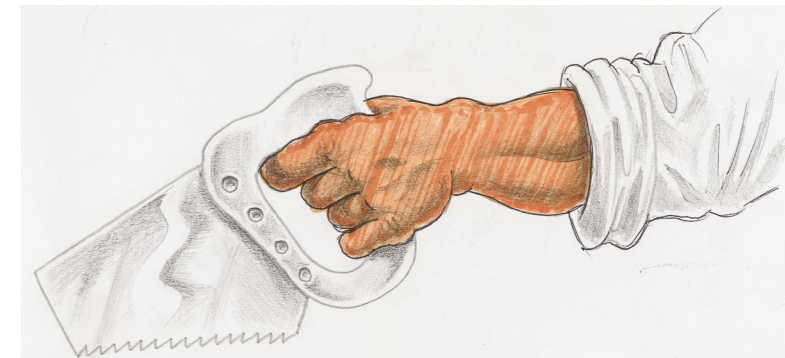
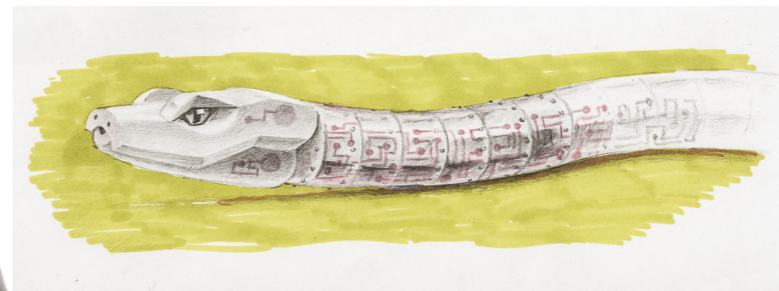
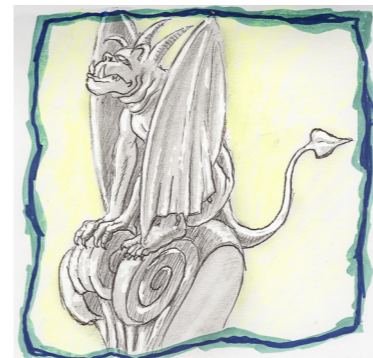
Esto es particularmente cierto en el caso del ilustrador, el diseñador gráfico que centra su labor en la producción profesional de dibujos funcionales y/o integrados a piezas gráficas, quien está siempre al asecho de nuevas formas expresivas y en busca del dominio de las técnicas del dibujo, así como de su estructura.

Las imágenes que presento en este espacio, son producto de mi propia lucubración en diversos momentos del trasegar cotidiano. No las realicé en un “santuario del dibujante”, como pudiera ser la mesa de dibujo o el atelier del artista, sino en las más disimiles situaciones y, en algunos casos, en las condiciones menos favorables (aparentemente). No espero transmitir un mensaje concreto en ellas, aunque sí que tienen sentido para mí, pues las relaciono con lo que ocurría a mi alrededor mientras las realizaba, son más bien una reflexión surgida de la situación que se vivía, o liberando el estrés ante un problema por resolver.

Es importante señalar que las imágenes que realicé no tienen



Mickey Mouse suele ser un referente recurrente en mis dibujos. Es evidente mi simpatía por este personaje de Disney.



No siempre se trata de dibujos monocromáticos. Si encuentro a la mano algún bolígrafo, resaltador, lápiz de color, etc. que ofrezca la oportunidad de aplicar color, la aprovecho.





En esta página presento algunos dibujos realizados como intervención a piezas gráficas "abandonadas" por estudiantes. El dibujo de la izquierda se hizo, por ejemplo, sobre una hoja de papel sobre la que se habían pegado figuras geométricas de papel de color (un rectángulo amarillo y dos círculos verdes) con propósito desconocido.



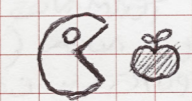
de manera alguna la intención del cuaderno de apuntes del artista², ni la del cuaderno de bocetos del diseñador (instrumento fundamental en la vida profesional del diseñador. Su realización no tuvo nunca la pretensión de trascender al humilde soporte en el que se materializó, y que ahora, sin que fuera este el propósito original, se comparte para invitar a otros a lucubrar y encontrar sentido a estos sin-sentido que son mis dibujos, los de un ilustrador en la banca³.

Distingo aquí tres tipos de dibujo, clasificados así según las circunstancias que los motivaron: 1. Dibujos realizados en momentos de ocio, como pasatiempo puro; 2. Dibujos realizados paralelamente con actividades pasivas (salas de espera, conferencias, etc.);

2. El cuaderno de apuntes del artista es en sí mismo una obra de arte, por lo que conocemos muchos resaltables, siendo de los más famosos el caso de los apuntes de dibujo que realizó en su momento Leonardo da Vinci, cuyas piezas se exhiben en museos y se han publicado en múltiples oportunidades.
3. Un libro que enseña las vías en que el ilustrador aguza su sentido de observación y se entrena en el dominio del dibujo, es: SALISBURY, Martin (2005). *Ilustración de Libros Infantiles*. Editorial Acanto, S.A. Barcelona (España)



PASA CON EL PROBLEMA EN EL AMBIENTE?



Este es un ejemplo de los dibujos "sin sentido" que surgen durante conferencias y cuyo significado está ligado al tema que trataba el orador del momento.



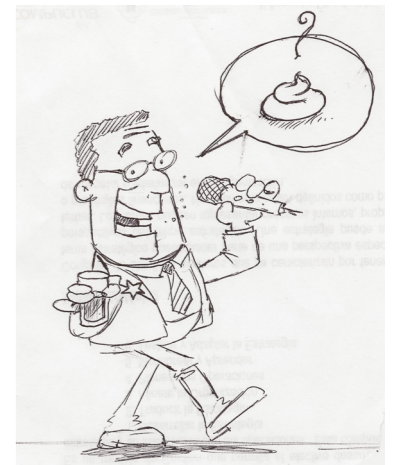
Algunos dibujos que surgen en ratos de ocio y por puro divertimento. Este tipo de dibujo es, tal vez, el más cercano al típico cuaderno de bocetos del ilustrador.

y 3. Dibujos realizados como intervención a otras piezas gráficas (una servilleta impresa, materiales impresos, algún dibujo abandonado por un estudiante, etc.). No es raro sentir cierto temor ante una hoja de papel en blanco, antes de iniciar un dibujo, sobre todo si se trata de un papel especial o de cierta calidad. Por otro lado, no sentimos ningún pudor por rayar una servilleta... y aunque pocas veces esos rayones se salvan de la caneca, de alguna manera lo que allí se plasma tiene un carácter íntimo y sincero que da cuenta de la expresividad de su autor.



Los animales son, también, uno de mis temas favoritos (como queda claro en los dibujos de las páginas precedentes).





Ficha técnica

PALABRAS CLAVE: boceto, bilígrafo, papel.
MATERIALES: papel y bolígrafo.
SUPERFICIE: reverso de
individual de papel.
REFERENCIA: Dibujo realizado al respaldo
de un individual de papel, en un
restaurante de comida china.

Victoria Peters

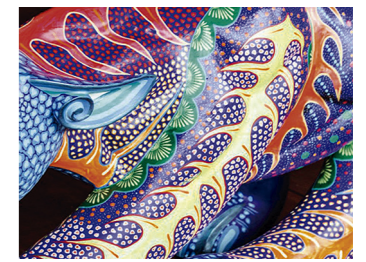
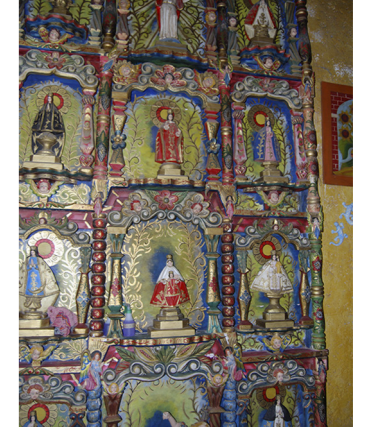
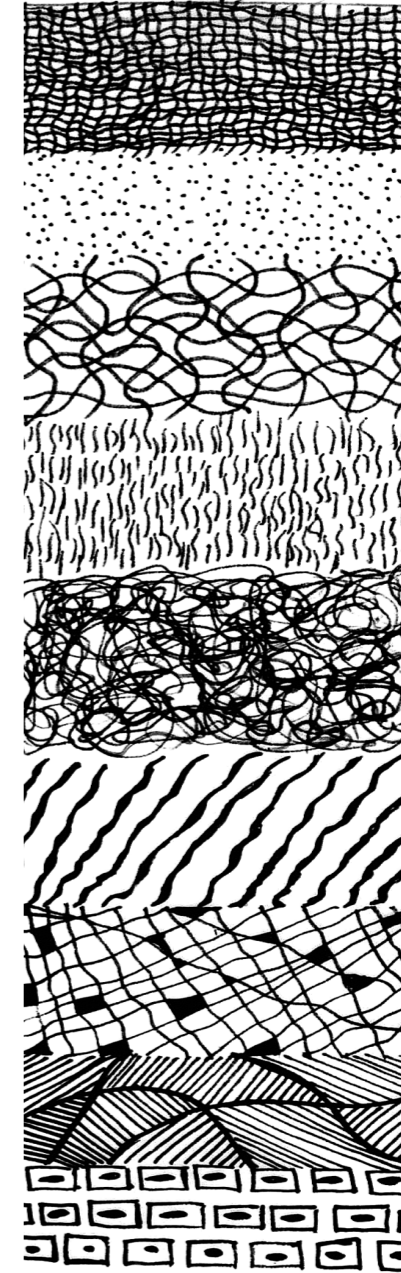
¿Qué es la memoria?

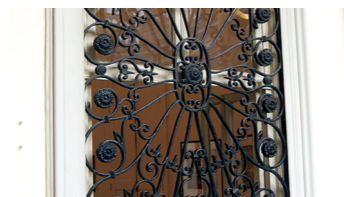
Parece una pregunta sencilla de responder, pero al pensarla con detenimiento no es tan fácil encontrar las palabras para dar una respuesta, así que la defino, a partir de lo que he leído en diferentes textos, como la capacidad que tiene el cerebro de retener información, lo que nos permite recordar ideas, sensaciones, relaciones y diferentes estímulos que ocurrieron en el pasado. De esta forma, a partir de los ejercicios con estudiantes, recuerdo con frecuencia lo grato que resulta combinar el trabajo de diseño y el desarrollo de ilustraciones a partir de un concepto¹.

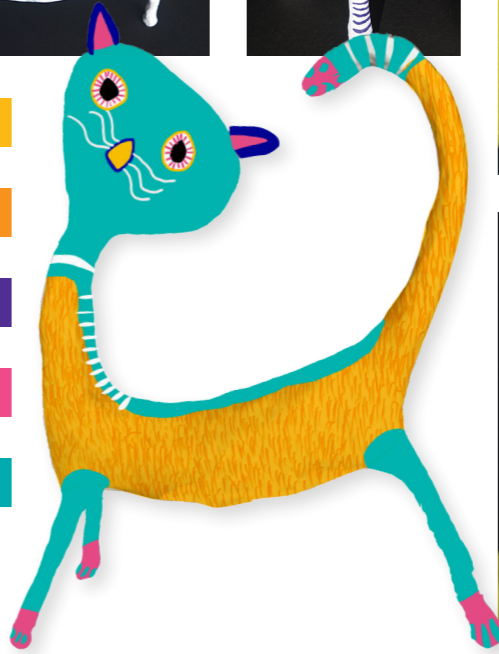
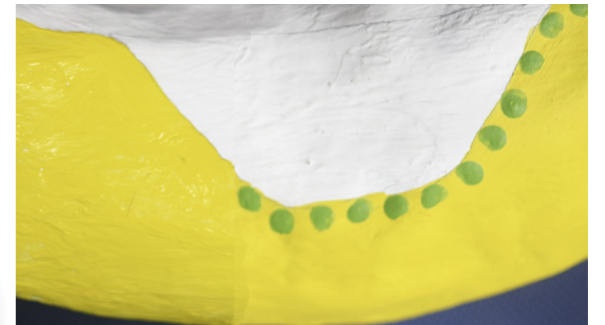
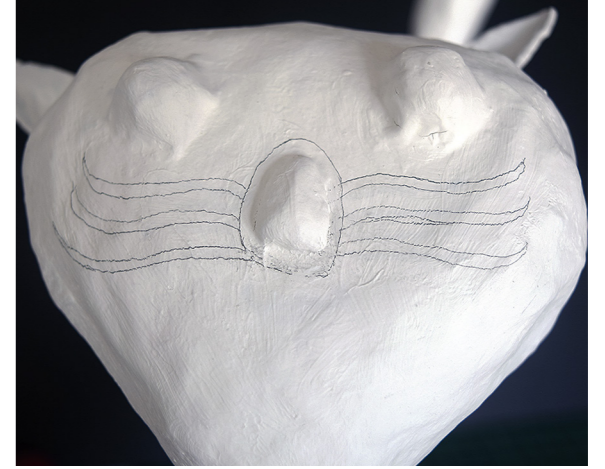
¹ Un libro que puede consultarse como ejemplo, en el que sus autores muestran procesos para desarrollar conceptos e ideas es el de Desebmona McCANNON, Sue THORNTON y Yadzia WILLIAMS, *Escribir e ilustrar libros Infantiles*, Editorial Acanto, S.A., Barcelona (2009).

Imágenes de la autora.

Como diseñadora e ilustradora, enfrento sentimientos encontrados al comenzar este trabajo; hay un breve instante en el que la emoción invade mi mente y recuerdo que esta es la oportunidad para desarrollar una imagen sin ninguna restricción. Es el momento de traer al presente a *gato canvas*, personaje creado hace un tiempo con pintura acrílica, para desde allí, trabajar su versión en volumen. Tengo como referente las producciones de arte popular mexicano en cartapesta, que encuentran en el papel y el cartón el camino para materializarse. Como una forma tranquila de iniciar, realizo unas aproximaciones básicas con elementos abstractos que me permiten entender la relación entre el punto, la línea, diferentes conexiones que se logran; luego, recuerdo que para algunos trabajos desarrollados anteriormente he acudido a mis cuadernos de bocetos y a las fotografías de algunos viajes, así que comienzo la búsqueda para desarrollar la propuesta con la ayuda de ese material recolectado en diversos lugares.









Ficha técnica

PALABRAS CLAVE: memoria, boceto, cartapeta, papel, color.

MATERIALES: papel, cartón, alambre, lápiz, caseína, acrílicos.

APLICACIÓN: cartel obra de teatro.

Imagen final Jaime Romero.



un gato sin botas



Teatro Libélula Dorada
Cra. 19 No. 51 - 69 | Bogotá, Colombia



LIBÉLULA
DORADA

Tel.: 2498658 - 3450683
3123863834
www.libeluladorada.com

Camilo Hermida

Ciudad invisible - término medio

Este trabajo explora la construcción de espacios tridimensionales y cuestiona la generación de universos artificiales, en donde la imaginación es representada por la geometría digital. Invita a la inmersión del espectador en ambientes digitales, en donde se modelan procesos evolutivos y transformaciones de fragmentos de la realidad y la ficción. La creación de los modelos se desarrolla con herramientas 3D como producción visual que reconstruyen creativamente la ficción y la fantasía en espacios urbanos reales.

Imágenes del autor.

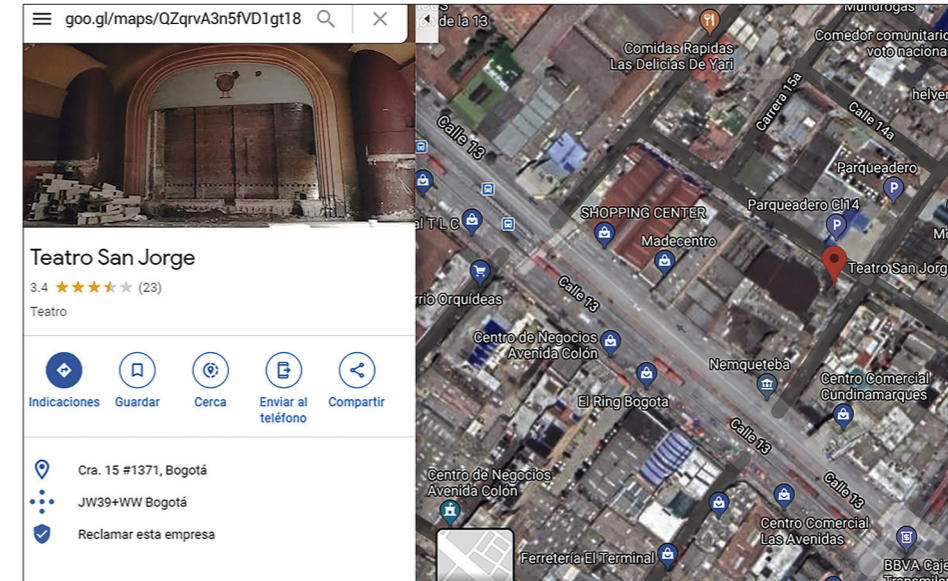


IMAGEN 1 y 2.
Google Maps
Ubicación Teatro San Jorge
Cra. 15 # 13-71, localidad
de Los Mártires,
Bogotá.





IMAGEN 3, 4 y 5.
Atardecer y graffitis sobre la calle 26 y Avenida NQS en Bogotá.

Digital

El digital se ha convertido actualmente en el más importante medio de representación gráfica, audiovisual, experimental, etc., en el ámbito profesional y académico, lo cual nos obliga a reflexionar sobre este fenómeno de creación audiovisual: las técnicas tradicionales pasaron a un segundo plano; la constante digitalización de todo proceso creativo nos hace cuestionar el trabajo del software y hardware por copiar o tratar de copiar lo humano.

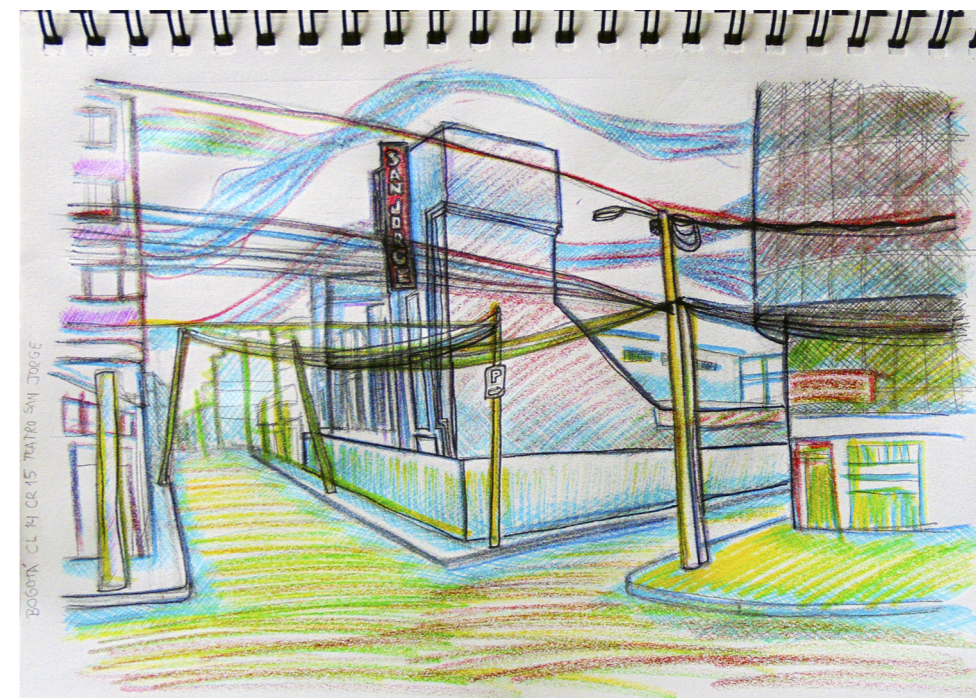
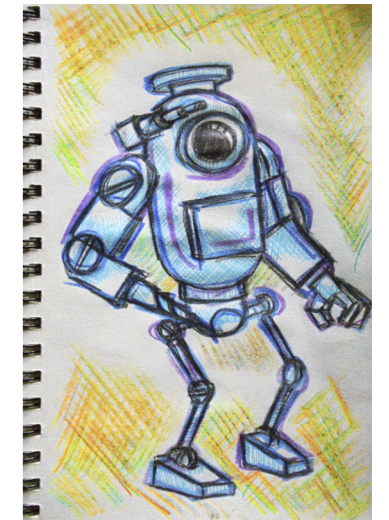
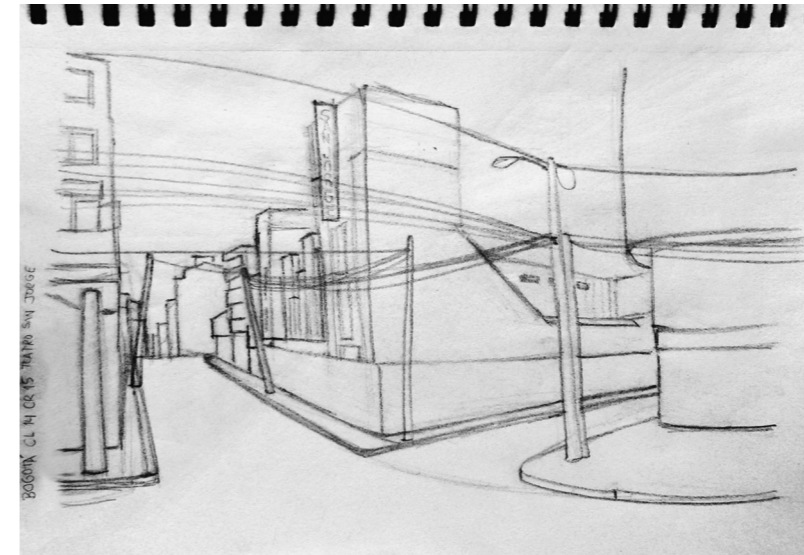


IMAGEN 6, 7 y 8.
Bocetos Teatro San Jorge y personaje.

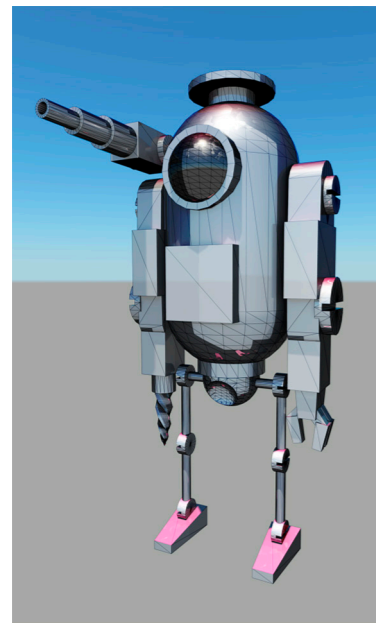
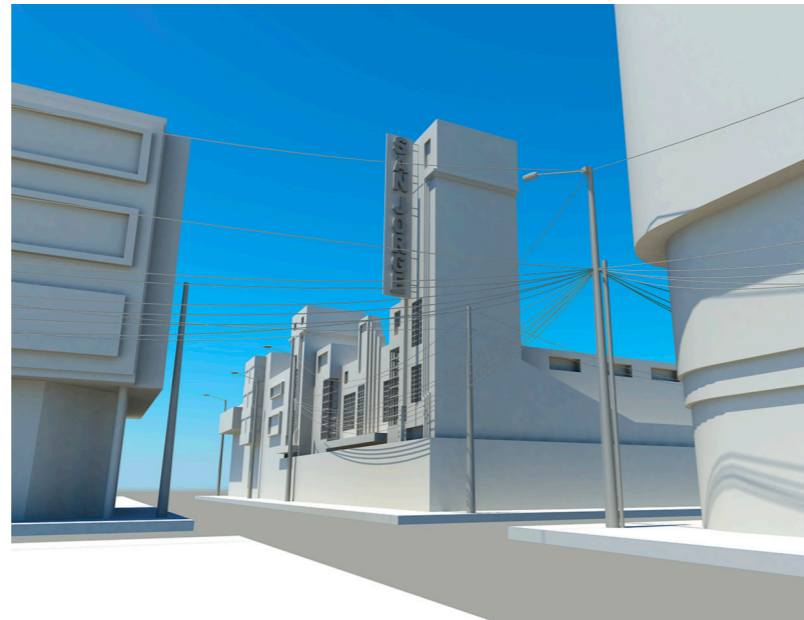
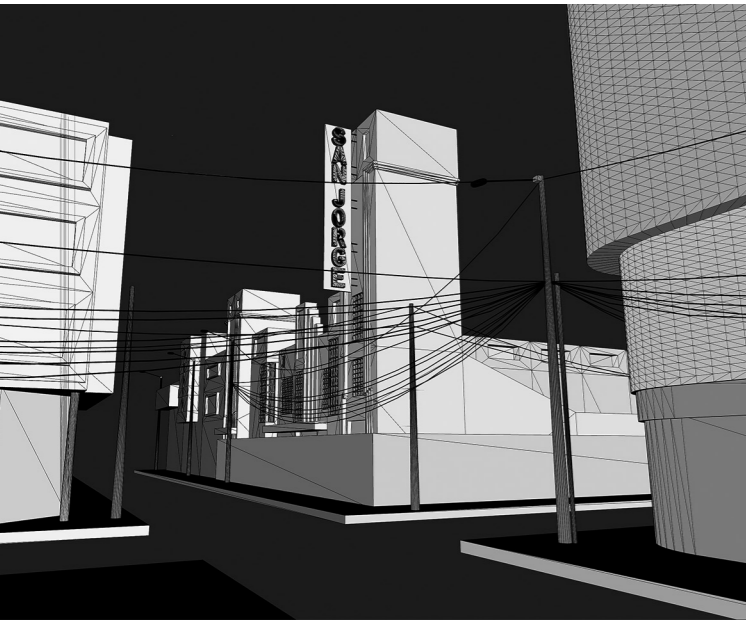


IMAGEN 9, 10 y 11.
Modelo 3D, iluminación y personaje.

En el texto “Arte y Diseño Multimedia: el cruce entre dos maneras de entender el mundo” (2007), de la Ingeniera Myriam Luisa Díaz M., trata cuatro aproximaciones al uso de lo digital: 1. Como concepto, 2. Como herramienta de ayuda, 3. Como elemento en una instalación artística y 4. Como medio final y específico, de expresión artística, en donde se deja planteado que el proceso creativo no puede escapar del avance tecnológico y la influencia en la nueva forma de expresión visual.

Históricamente se utilizaban las técnicas artesanales para la producción creativa; pero a partir de la revolución industrial, el afán por la búsqueda de nuevas formas de expresión y creación, ha provocado la intervención de la “máquina” en los procesos creativos. En los años ochenta del siglo 20, el computador se convierte en el intermediario de muchos procesos creativos.

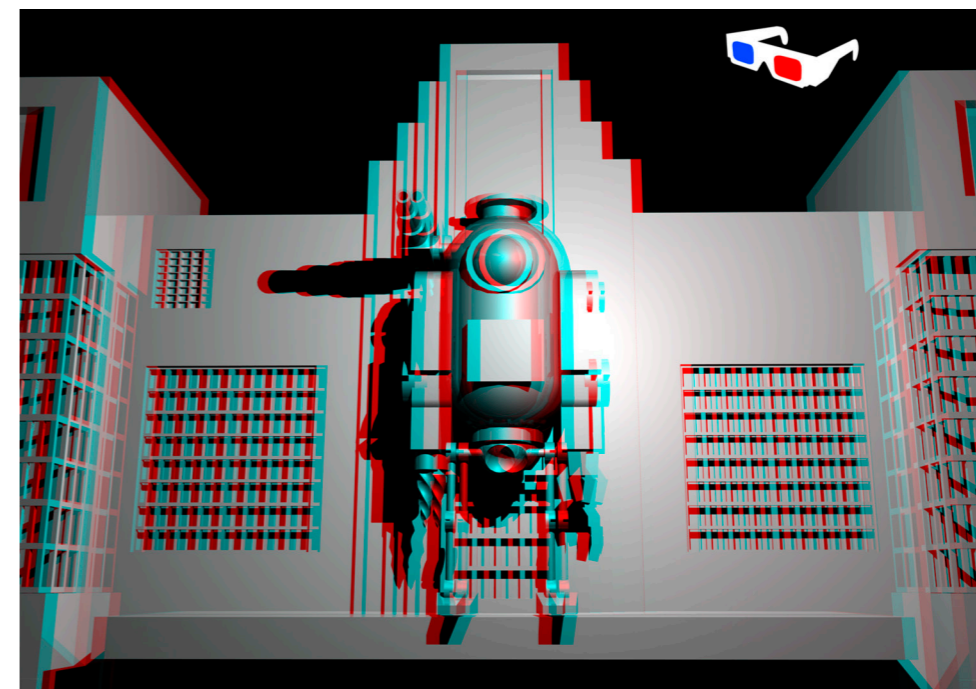
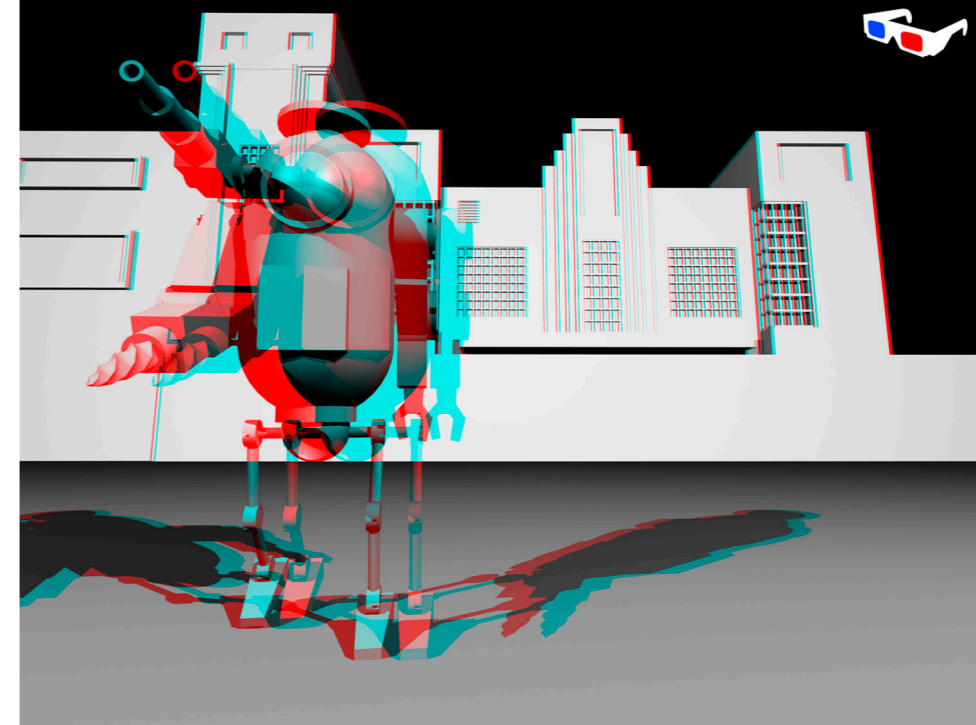


IMAGEN 12 y 13.
Render estereoscópico.

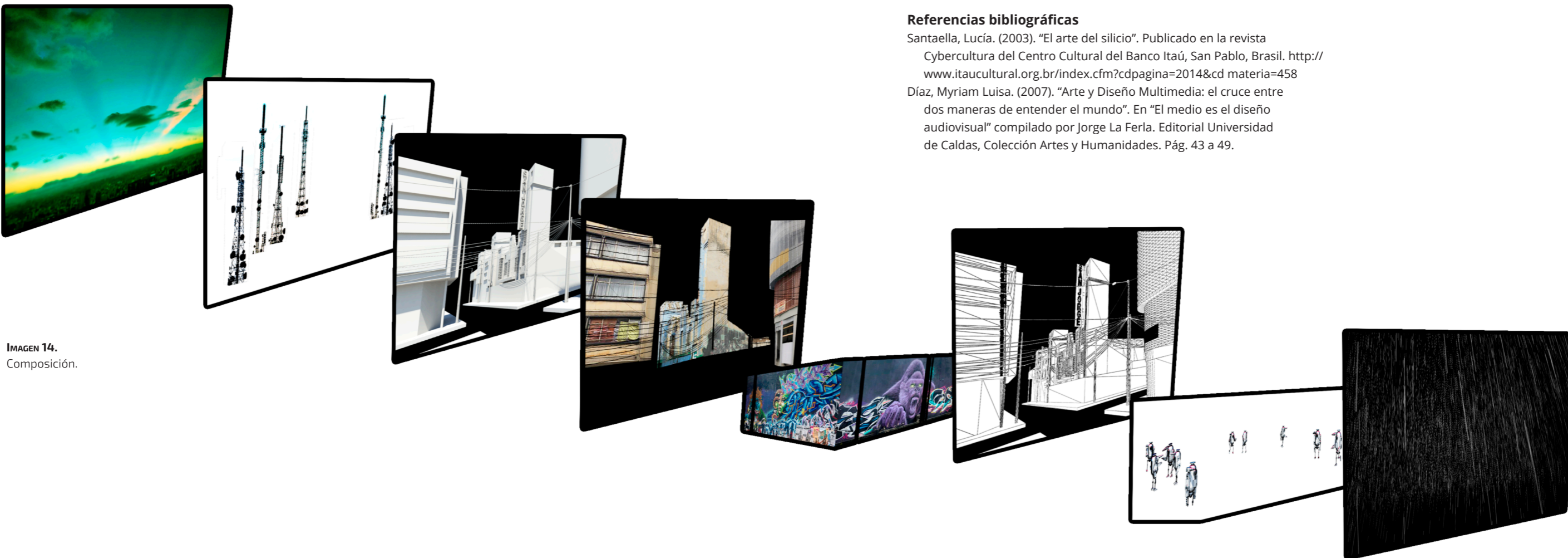


IMAGEN 14.
Composición.

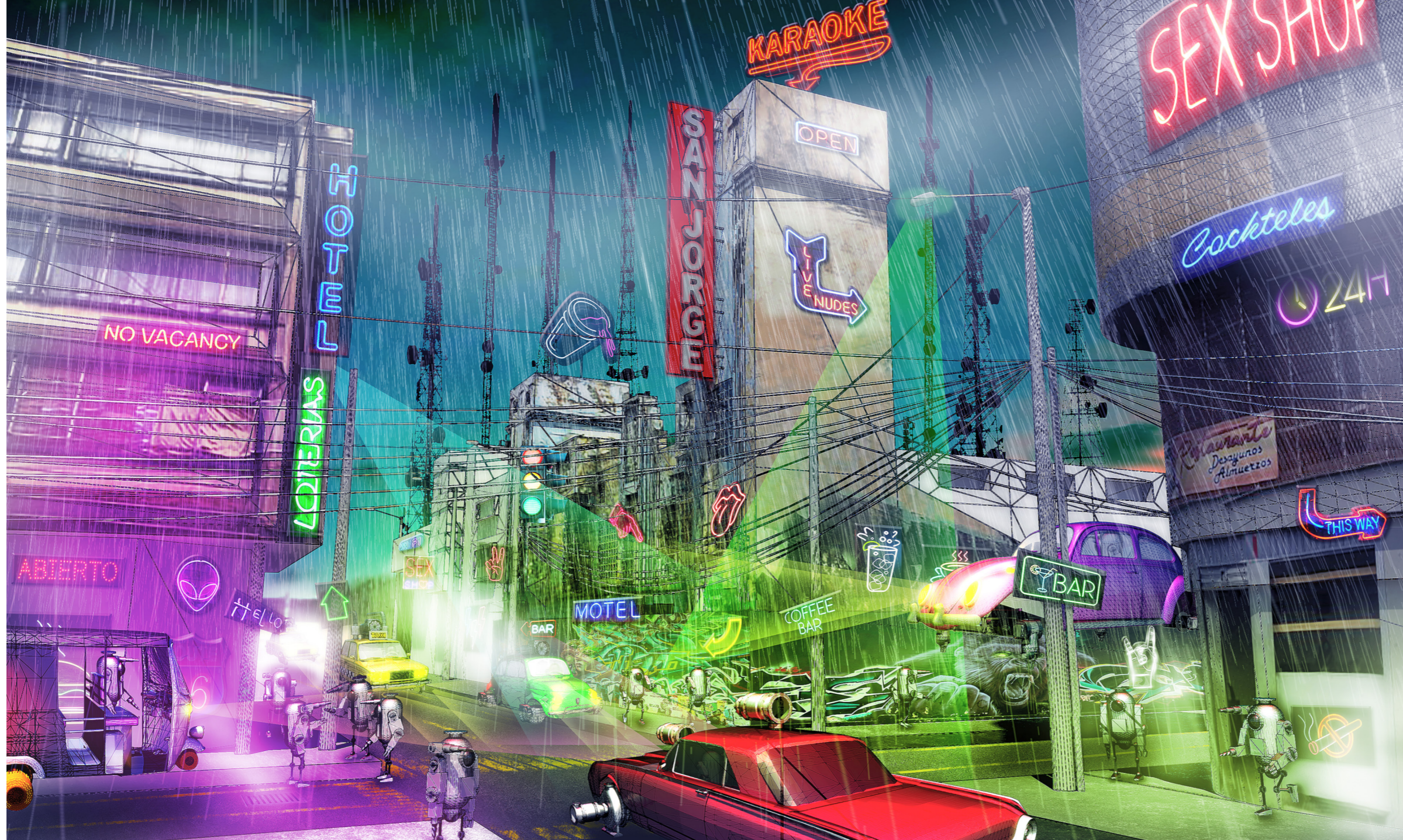
En **“El Arte del Silicio” (2003)**, Lucía Santaella describe la influencia que la tecnología ha ejercido sobre procesos creativos en el arte; reseña el uso del computador para la generación de imagen bidimensional y tridimensional, la creación musical, la fotografía digital, cine interactivo, videostreaming, hipertexto, el ciberarte, el CD-ROM, teleperformances, webcams, el uso de sensores, dispositivos periféricos, hibridaciones, entre otros. De esta manera plantea cómo lo digital constituye una ventana abierta para la exploración constante de los artistas, para anticiparse a nuevos territorios de expresión artística, mediante la utilización de soportes técnicos visualizando una autopista infinita de creación audiovisual.

Referencias bibliográficas

- Santaella, Lucía. (2003). “El arte del silicio”. Publicado en la revista *Cybercultura del Centro Cultural del Banco Itaú*, San Pablo, Brasil. <http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cdpagina=2014&cd materia=458>
- Díaz, Myriam Luisa. (2007). “Arte y Diseño Multimedia: el cruce entre dos maneras de entender el mundo”. En *“El medio es el diseño audiovisual”* compilado por Jorge La Ferla. Editorial Universidad de Caldas, Colección Artes y Humanidades. Pág. 43 a 49.

Referencias visuales

- Scott, Ridley. (1982). *Blade Runner*. USA. The Ladd Company, Warner Bros.
- Blomkamp, Neill. (2009). *District 9*. South Africa. TriStar Pictures.
- Hall, Don. Williams, Chris. (2014). *Big Hero 6*. USA. Walt Disney Pictures.
- Nolan, Christopher. (2010). *Inception*. USA. Warner Bros.
- Brad Bird. (2015). *Tomorrowland*. USA. Walt Disney Pictures.
- Spielberg, Steven. (2018). *Ready Player One*. USA. Warner Bros.



Ficha técnica

PALABRAS CLAVE: 3D, digital, ilustración, fotografía, ambiente digital, diseño.

SOFTWARE: Autodesk Maya, Adobe Photoshop, Mental Ray.

HARDWARE: Mac, pc, iPhone.

LOCACIÓN: Teatro San Jorge, inicio de obra 1936, finalizada en 1938.

Ubicación Bogotá, carrera 15 calle 13, estilo Art Decó.

ARQUITECTO: Alberto Manrique Martín.

Alfonso Llerena

Mezclas heterogéneas y resultados imperfectos

Nueve propuestas gráficas basadas en fotografías que reflejan las ideas de un ser humano, una mezcla de palabras y de técnicas digitales que dan como resultado un verdadero sueño hecho realidad sobre un papel, un resultado silencioso y desnudo que manifiesta la conquista del color, del espacio, de la forma, de la vida, un resultado que solo se puede comparar el verdadero amor.

Imágenes del autor.

Esta propuesta consiste en una mezcla aleatoria de palabras, frases y técnicas de dibujo sin un orden específico. Para la realización de las mezclas se crearon tres columnas donde cada palabra se unía con una frase a través de una línea y al resultado se le añadía una técnica o estilo gráfico.

Durante mi carrera profesional siempre he dedicado mi tiempo, esfuerzo y entrega a responder exigencias de un cliente o de un usuario, dando soluciones a problemas lejos del sentimiento o de la sensación de diseñar; siento que he perdido la capacidad de expresar gráficamente lo que siento, lo que a mi mente llega sin dudar.

En un proceso de diseño se tienen tantas pautas, se deben tener en cuenta tantos aspectos que la esencia del ser humano que diseña se termina difuminando. Gracias a este libro tengo la oportunidad de mostrar sin pensarlo dos veces lo que siento, lo que pienso, lo que soy, prácticamente dejé de lado al diseñador y pude mostrar gráficamente el sentimiento, sin ningún tipo de restricciones.

Es un ejercicio complicado ya que abandonar los prejuicios y la experiencia para dejar aflorar las ideas, plasmar y crear sin filtros, sin importar el que dirán o el que pensarán después de tantos años no es fácil. Es un proceso de descorporeización de la mente para dejarla volar y actuar sobre los instintos de la imagen; no me interesan los detalles ni la perfección; son diseños imperfectos, heterogéneos, sin mayores pretensiones; son solo imágenes nacidas de una mente que plasma lo que quiere y lo que siente.

La base de todos los resultados son fotografías, basadas en un banco original donde se almacenan más de 5000 fotografías tomadas a lo largo del tiempo, cada una fue seleccionada de acuerdo a el resultado inicial de la mezcla, es decir, al pensar en animales se realizo un filtro para escoger entre ellas la primera que llamara la atención, sin darle espacio a la duda o a la reflexión.

El resultado de esta combinación aleatoria fue el siguiente:





Llanos Orientales,
diciembre 2014.

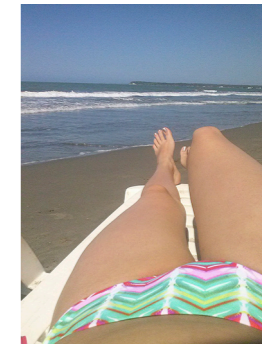
ANIMALES - Hijos de P

En la imagen se ve la fotografía de un perro ladrando, acompañado de tres texturas del tricolor nacional creadas en tempera sobre papel. Se completa la imagen con un texto que hace referencia a la mezcla y donde el espectador puede utilizar su imaginación para completar la frase. Se realiza entonces el mismo ejercicio: pensar y plasmar para completar. La letra P se puede convertir en: Padre, Perra, Político, Plátano o lo que cada cual considere.



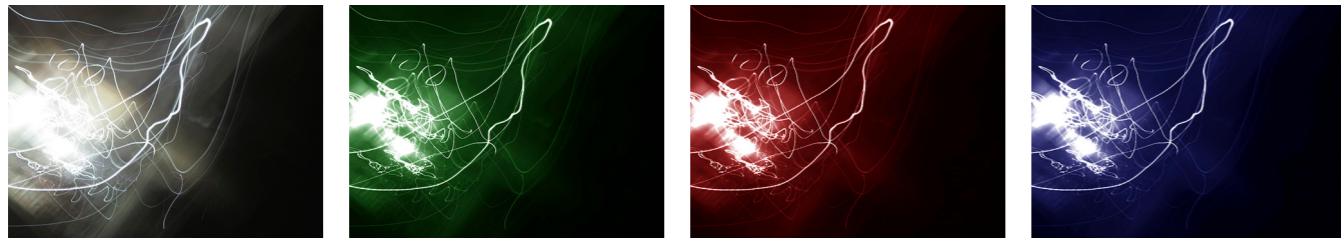
SEXY - Un libro que no vas a leer

Una mujer toma el sol, su imagen se convierte en la portada de un libro, los trazos y los colores son producto de la imaginación, es un proceso digital de colores opuestos al original. Y en efecto nadie lo va a leer.

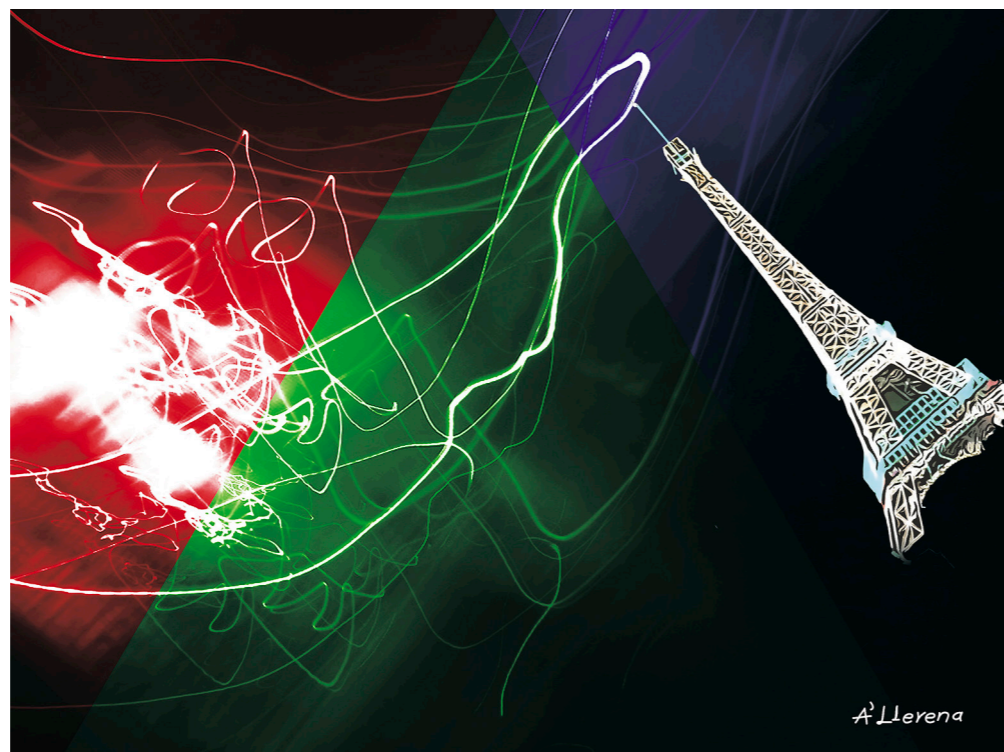


Palomino, Guajira 2014).



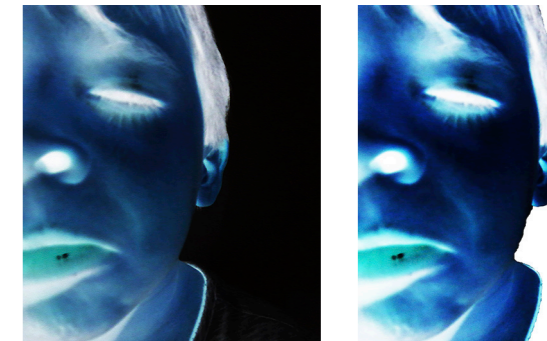


Escenarios de Boyacá,
diciembre del 2019.



MEMORIA - Termino ½

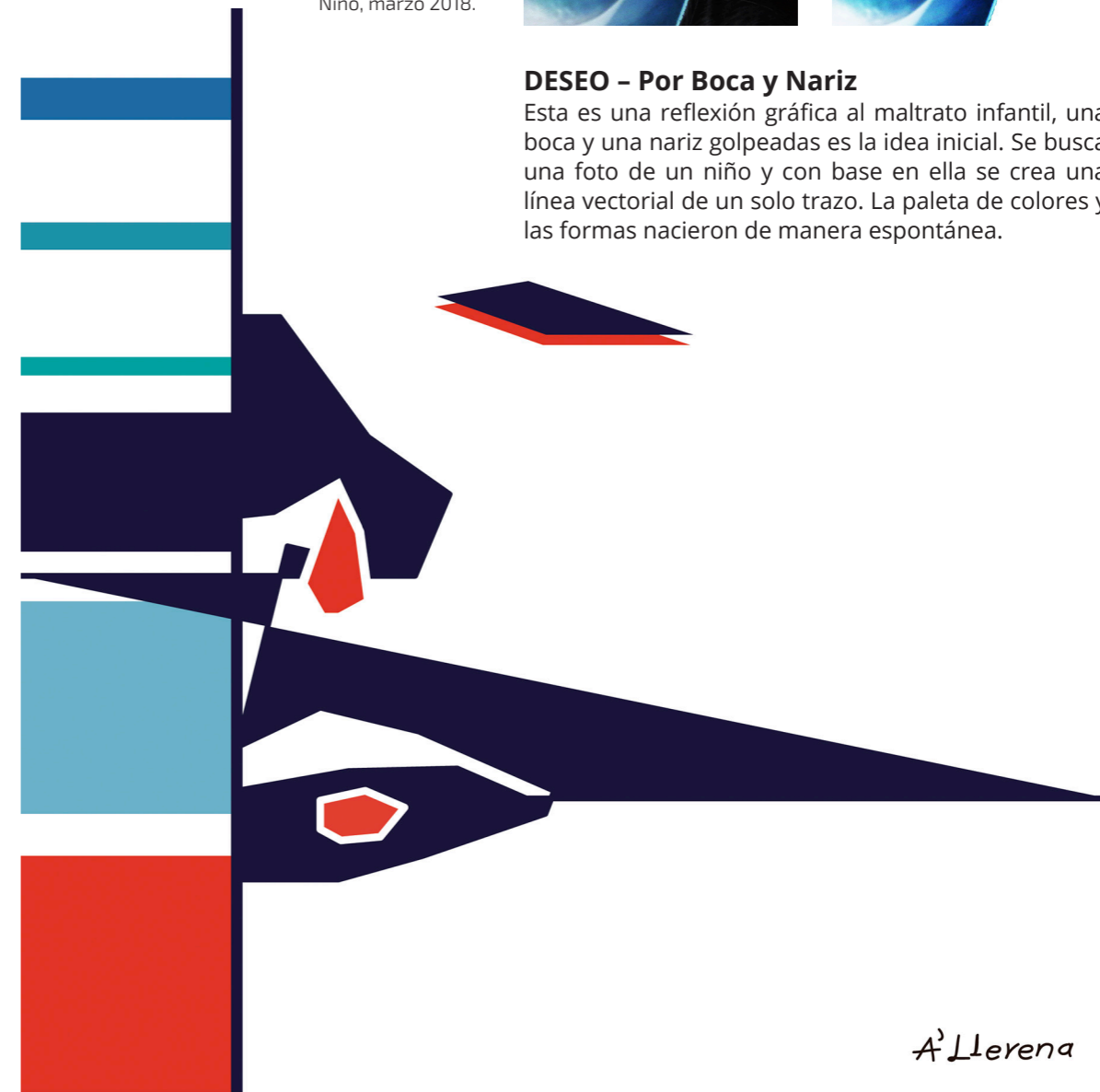
Fotografía base que surge de modificación voluntaria de la velocidad de la cámara, al dejar una velocidad lenta y mover una luz en frente los cambios de posición dan un resultado experimental. Se agrega la imagen de la torre Eiffel.



Niño, marzo 2018.

DESEO - Por Boca y Nariz

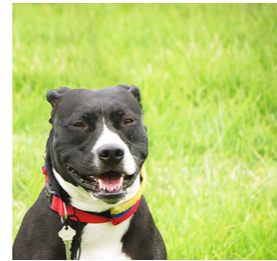
Esta es una reflexión gráfica al maltrato infantil, una boca y una nariz golpeadas es la idea inicial. Se busca una foto de un niño y con base en ella se crea una línea vectorial de un solo trazo. La paleta de colores y las formas nacieron de manera espontánea.



CUIDADO - El que es lindo es lindo

La belleza como símbolo de cambio que convive en una relación especial con la mujer, el cuerpo perfecto y la hermosura. Desde siempre el ser humano ha visto como su belleza día a día se decolora más, ve la vejez como rareza que con el tiempo es menos bella. Aprecia el prototipo dulce impuesto por la sociedad de consumo influyente, brutal y poco considerada. Vemos a los animales como seres hermosos, sin embargo nos vemos al espejo y criticamos la imperfección como reflejo de nuestra alma.

Las imágenes que acompañan la imagen principal, la decoración de un pastel, tres hermosos ángeles que solo usted como lector podrá descubrir su belleza, o verificar si su subjetividad no le permite ver más allá, usted decide. Los textos son tomados del resultado de la mezcla inicial.



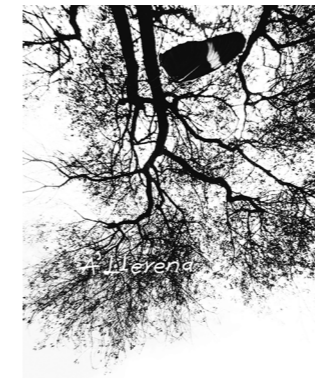
Hermoso canino,
Bogotá, 2012.

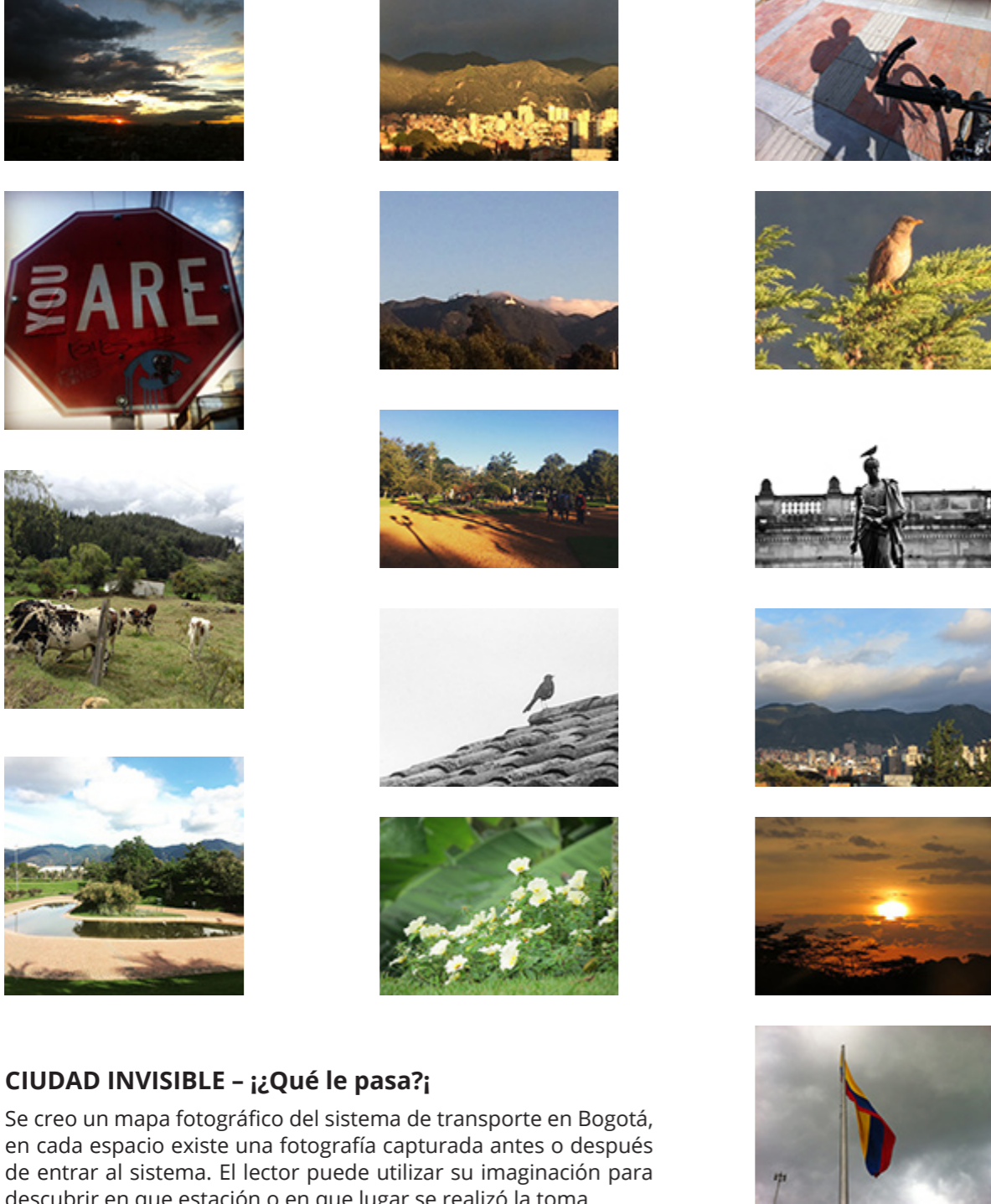
FLORA - Esto se ve todo

La polinización en las plantas es un proceso muy similar que el proceso de diseño, se realiza la transferencia de elementos con la finalidad de obtener un resultado, en este caso la germinación de una flor. Sin este proceso no hay flora, sin flora no hay agua, sin agua no hay fauna, sin fauna no existimos. Es un círculo sin fin de producción eterna. En la imagen se ve una secuencia de rotación a 90 grados de flora seca y muerta, en su interior la silueta de una mariposa que intenta sobrevivir.



Bogotá, 2012 y Girardot, 2009.



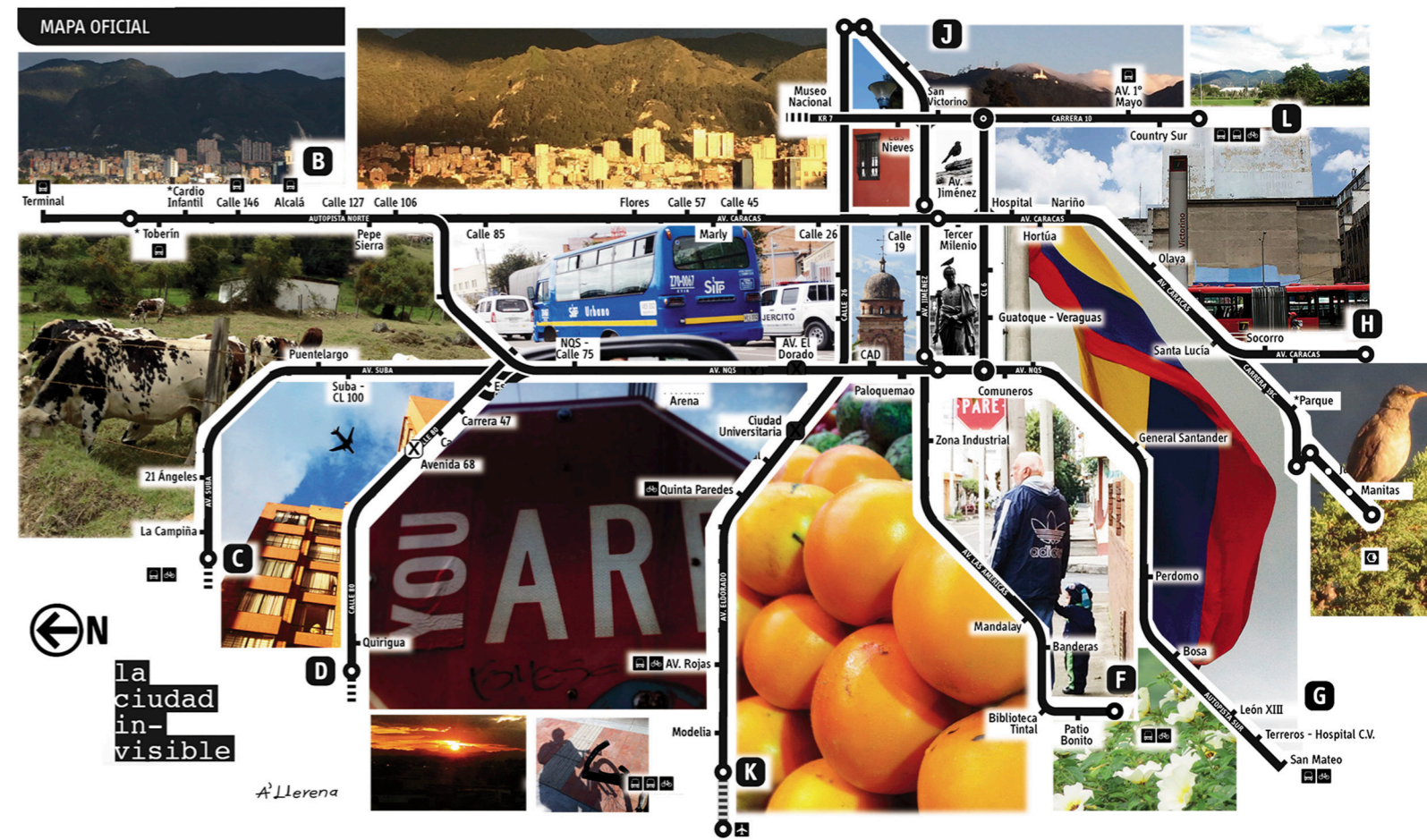


CIUDAD INVISIBLE – ¿Qué le pasa?;

Se creó un mapa fotográfico del sistema de transporte en Bogotá, en cada espacio existe una fotografía capturada antes o después de entrar al sistema. El lector puede utilizar su imaginación para descubrir en qué estación o en qué lugar se realizó la toma.



Imágenes capturadas entre febrero 2009 y diciembre de 2019.



Leonardo Páez

La caligrafía como medio y como fin

En un sentido muy amplio, el diseño gráfico se configura a partir de lo que Joan Costa definía como el lenguaje bimedia¹, es decir, aquel que se manifiesta desde los lenguajes y significados de la imagen y el texto, de lo icónico y lo textual que se convierte en la materia prima del diseñador gráfico.

¹ Costa, Joan. 2003. Diseñar para los ojos.



En general concebimos los artefactos producto del diseño gráfico como aquellos en los que estos dos ingredientes interactúan y se complementan, desde la subjetividad que nos ofrece la imagen a la racionalidad del texto, dando como resultado piezas de comunicación en las que el diseñador busca siempre el equilibrio entre estos dos componentes.

Sin embargo, el papel del recurso textual se extiende más allá de la objetividad del contenido cuando se materializa a través de las formas de la tipografía y adquiere un valor que desborda su dimensión puramente semántica. La tipografía se presenta entonces como responsable de la atmósfera, la expresividad, el carácter y otros valores que resignifican el texto escrito, como lo describía el maestro tipógrafo suizo, Alfred Williman, "Tanto en el dibujo como en la escritura, comienzo y delimitación son lo mismo. Si se lee escritura como imagen y no como alfabeto, el espacio y los elementos aparecen en proporción y orden determinados²".

Quienes nacimos y crecimos como diseñadores gráficos en tiempos en los que los recursos digitales apenas se asomaban en un horizonte bastante lejano, el vínculo con las letras y los signos marcó profundamente nuestra vida profesional, y en mi caso, también la académica. Ante la imposibilidad de contar con dispositivos que a través de un mágico clic nos permitiera contar con un infinito repertorio de tipografías, susceptibles de cualquier clase de manipulación, los diseñadores del siglo pasado, tuvimos que aprender, a través del dibujo, los rudimentos de la tipografía y entender su anatomía, sus gestos, sus trazos y como estos marcaban diferencias entre unas y otras. De esta manera reconocimos fuentes y familias; palos secos y serifas; ojos, bucles, lágrimas, brazos, colas y astas.

A través de la rotulación y la caligrafía entendimos en su más amplia dimensión el infinito mundo de la tipografía y lo apropiamos mediante el contacto directo con la mano, confirmando aquella sentencia de Milton Glasser según la cual "...el

² Frutiger, Adrian. 2007. El libro de la tipografía.



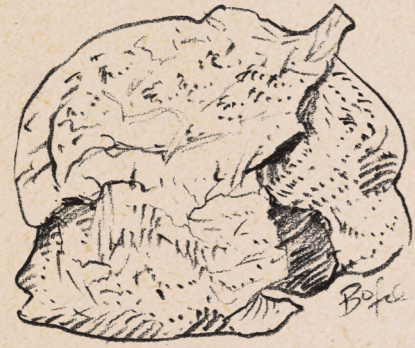
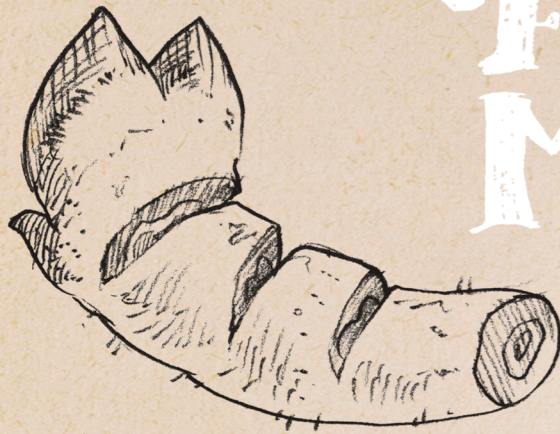
Los desaparecidos métodos para el aprendizaje de la caligrafía como el Palmer o el Speedball, abordaban integralmente el problema de la escritura considerando aspectos como la postura, la buena iluminación y el correcto uso de los instrumentos como parte de la formación del calígrafo. (Imágenes colección del autor)

La Plaza

La memoria atrae muchos imaginarios cada vez que una canasta es llenada. O puede atraer olores que abrigan recuerdos, cuentos, utensilios y recetas que han sido usados alrededor de la mesa desde siempre. Son espacios, son personas, son texturas las que se mezclan en la búsqueda de las experiencias sensoriales que van del campo a la cocina. Espacios y memorias cada vez menos frecuentados, eternos y cambiantes a la vez.



La FA MA



CHATAS



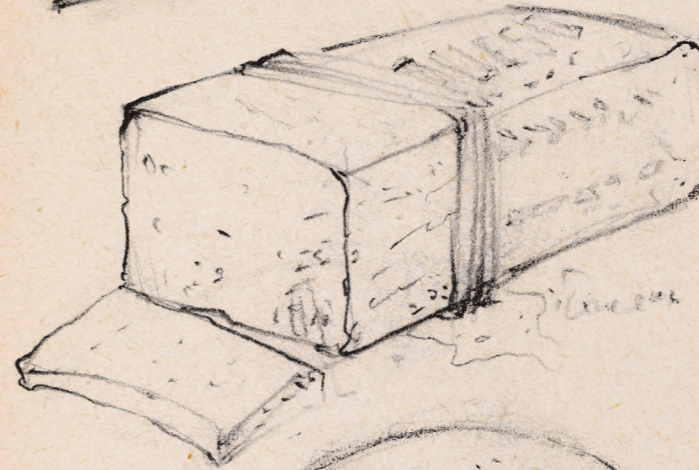
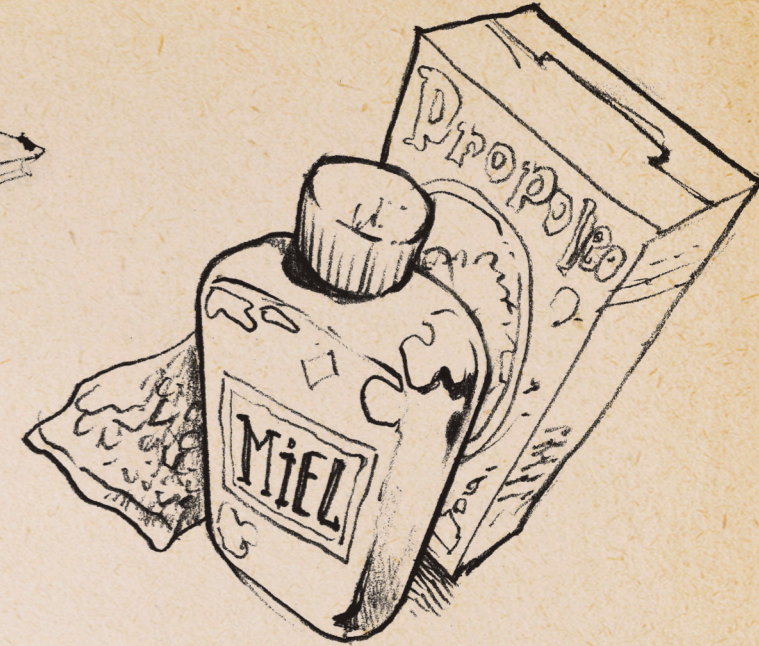
MORRUCU



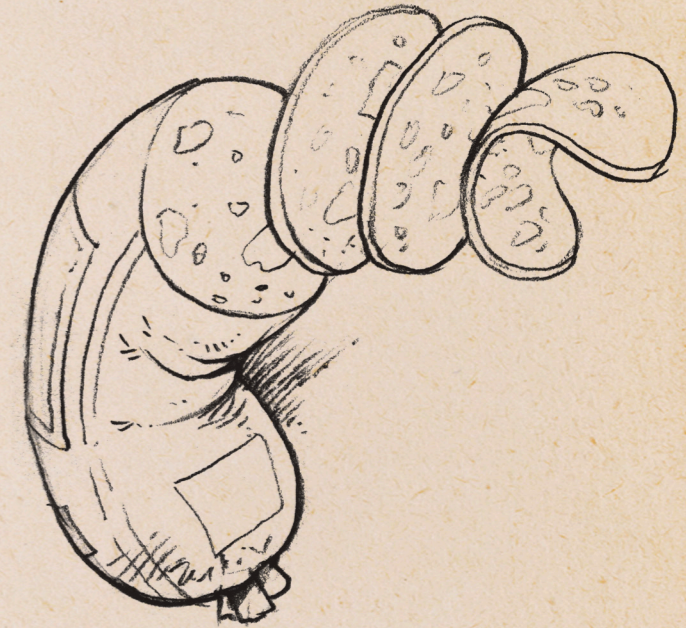
Morillo

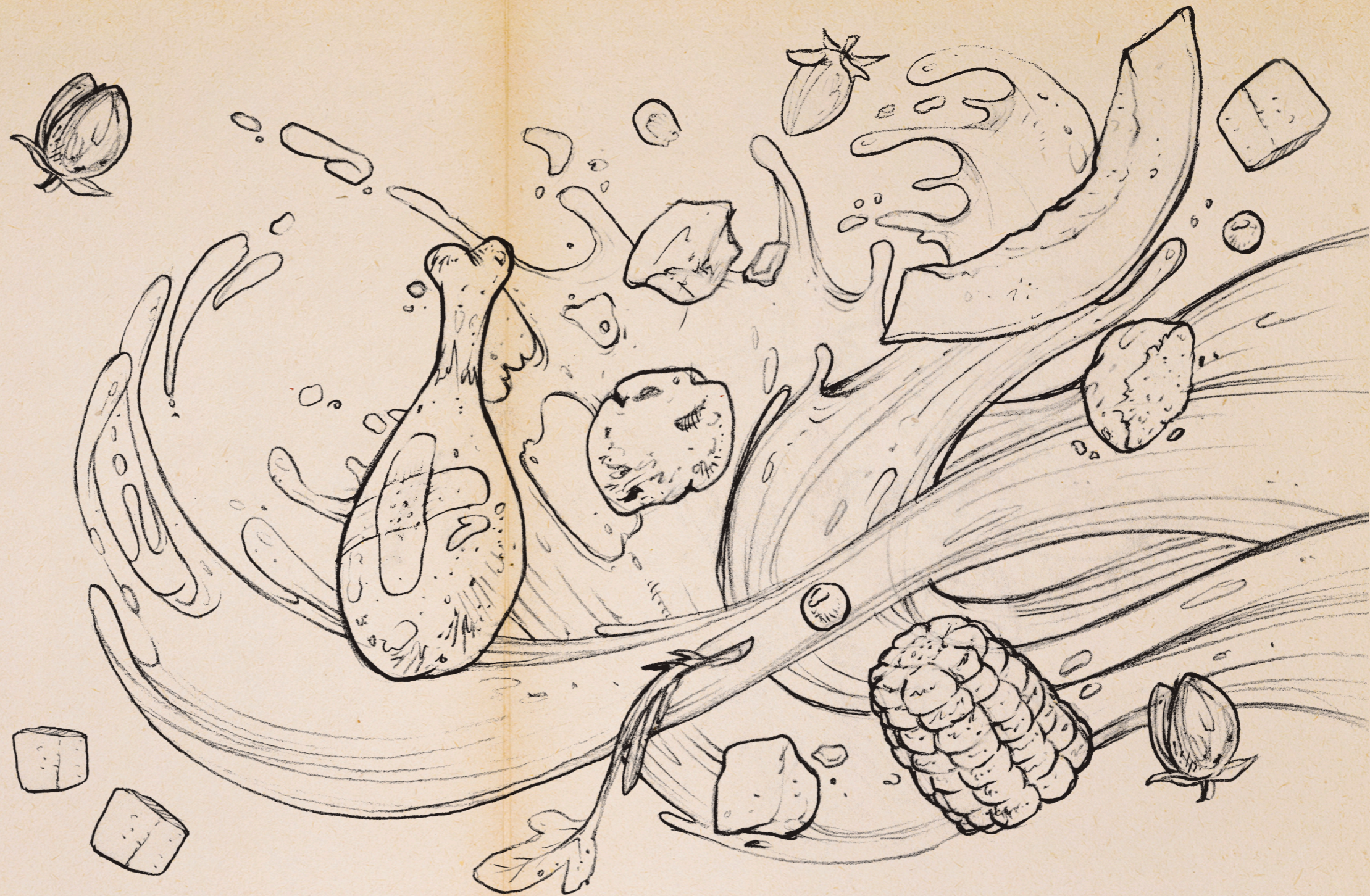


Coallá

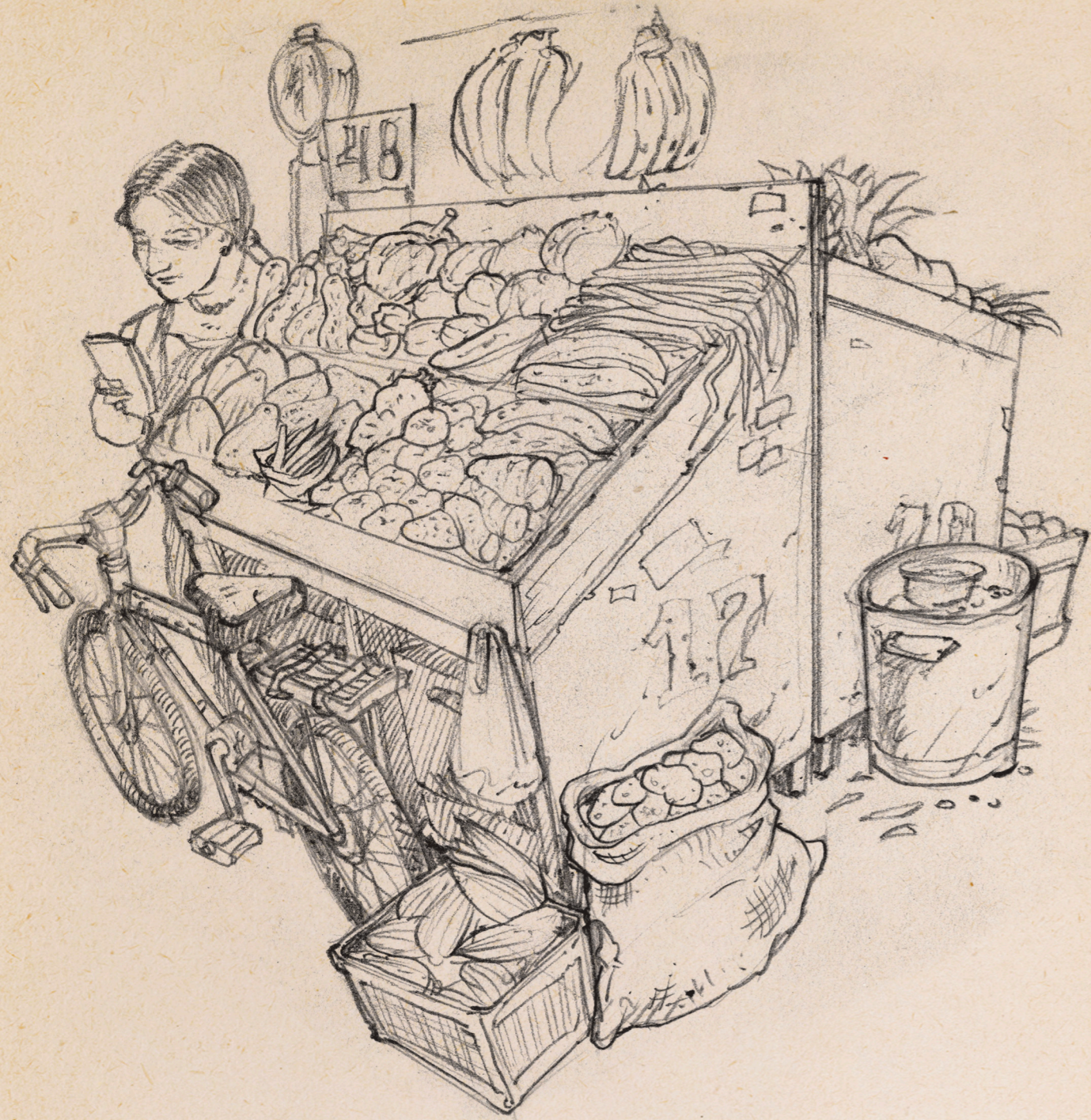


queso
fresco
rubio









Óscar Salavarría

La Rana Pocholera

No sabemos a ciencia cierta cuál es el origen del juego de la rana, unos dicen que es una tradición española, otros la relacionan a la cultura Muisca... Con exactitud no lo sabemos, pero lo que realmente es de nuestro interés, es que ha sido parte de nuestra cultura y es un icono popular de quienes vivimos en Colombia.

Imágenes de los autores.



La rana, como muchos otros juegos autóctonos, tiene el poder de unir y reunir, de conectar personas y de construir momentos significativos, siempre con el pretexto de beber una cerveza. Y es que estos ritos alrededor de una cerveza se caracterizan por ser momentos alegres y dinámicos, son el reflejo de nosotros como comunidad y un ejemplo de cómo vivimos nuestra cotidianidad.

Con *La Rana Pocholera* queremos exaltar estos valores y presentarlos de diferentes modos y en otros contextos, motivar que la gente hable de la cultura colombiana, de sus tradiciones y de sus costumbres, exponer nuestra cultura y sentirnos orgullosos de ella. Queremos acompañar esos momentos cervecedores y convertirlos en experiencias inolvidables, queremos contribuir a la recuperación cultural, a la apropiación y exaltación de las tradiciones populares. Así que trae las cervezas y reúnete con tus amigos, nosotros destaparemos la complicidad y la alegría.

La Rana Pocholera

LA RANA POCHOLERA

En estas páginas presento algunas partes del proceso: boceto destapador, ranas en crudo y en proceso, pruebas del sello y el logo.



El valor de lo popular

La naturaleza del diseño industrial como disciplina ha sido, desde sus inicios, idealista y optimista. Un proyecto de diseño se enfocaba principalmente en la función del objeto y en la relación de éste con el mundo, se pensaba en los problemas o "necesidades" que por medio de él se podían solucionar. También se construía el imaginario de un usuario objetivo con características generales y con unos modos de actuar robotizado y racional. Los objetos diseñados no se dañaban o envejecían, y la premisa de uso siempre

se controlaba desde el actuar correcto de la gente, dejando a un lado acciones incorrectas (pero más humanas) como el abuso, el des-uso o el re-uso. Ésta era la visión de diseño que por mucho tiempo apliqué y enseñé.





Pero, así como la vida misma, el diseño es dinámico, se recrea y se reinventa al tiempo que la sociedad. Ahora, la naturaleza del diseño industrial no solo se enfoca en los objetos, sino en las personas. Los diagnósticos se centran en costumbres, hábitos, roles, rutinas, formas de pensar, de aprender y de enseñar. La función ya no está en garantizar una productividad óptima o un desarrollo técnico de un producto, sino en construir experiencias e historias y generar bienestar en la gente.

De esta manera, el objeto de diseño no es el fin sino el medio, y la preocupación de los diseñadores se centra en generar puentes que conecten y signifiquen algo para alguien y así garantizar la construcción de valores sociales y culturales. Es por eso, que mi interés se ha centrado en el universo de lo popular, en las cos-

tumbres y en la cotidianidad colombiana. En un país como Colombia, donde la indiferencia, el desarraigo, la apatía y el miedo están a la orden del día, es importante cuestionarse y trabajar en la reconstrucción de una identidad perdida y en la apropiación de una tierra y una cultura polifacética, alegre y llena de colores. ¿Cómo podemos devolverle a Colombia su color y su identidad?



Evento hostel.

El proyecto de *La Rana Pocholera* es una de muchas respuestas que han salido a la luz para empezar esa búsqueda de identidad y de apropiación. De la mano de Kristian López, diseñador y compañero de la Maestría en Diseño de la Universidad de Los Andes, decidimos explorar esos momentos que busca la gente para salir de sus rutinas, el divertirse y socializar sin pensar en nada más. Uno de los hallazgos más significativo fue encontrar que el común de-

los nominador de esos momentos era el consumo de cerveza. Fue así, como se concibe en un proyecto donde la cerveza fuera la excusa perfecta para inducir a personas a apropiarse elementos de identidad y cultura.



La rana entonces se deconstruye, y es extraída de su contexto de juego y es presentada como un accesorio acompañante para el ritual de consumir cerveza, sin que pierda su función lúdica, puesto que es implícito en ella. La decisión del color también surge de un hallazgo de la investigación e interpretación de referentes, donde se encuentra que en diferentes elementos populares, los colores vivos y brillantes son un patrón reconocible, tanto en la caligrafía popular como el caso particular costa Atlántica con el Cartel Picotero, como en los tejidos tribales tradicionales indígenas y especialmente en eventos populares como carnavales y festividades.

La Rana Pocholera surge así y de manera tímida es expuesta en redes sociales para su comercialización posterior a un traba-

jo de mercadeo, el primer lote de 100 unidades se vende en menos de un mes y generó buenas proyecciones desde lo económico. Pero surgieron cuestionamientos luego de esto, ¿si cumplió su función principal?, ¿si la rana fue capaz de conectar a la gente con la tradición y la cultura?

Para sorpresa de nosotros, el mayor impacto del producto

en el mercado se presentó en la población colombiana que está fuera del país, y ven en la rana esa conexión con su tierra y sus tradiciones la jugaran o no. Así mismo, muchos la reconocieron como un souvenir para extranjeros que visitaron Colombia.

Al cambiar su valor estético, para muchas personas la rana se convirtió en un objeto de colección y contemplación, haciendo que ésta tenga un protagonismo a la hora de usarla.

Actualmente, el proyecto de diseño ha tomado forma para ser un emprendimiento con una proyección positiva como la alianza estratégica y comercial con cervecerías locales y hostales. La diversificación de posibles productos con el mismo propósito ha empezado a surgir y esperamos impactar al sector cervecero local para generar un cambio en cuanto al consumo de la cerveza y sus dinámicas sociales.

Este ejercicio, que sigue en desarrollo y en revisión constante, nos ha dejado como evidencia que el enfoque humano y la preocupación desde el diseño por temas sociales, políticos, culturales, ambientales, económicos, etc. Pueden ser más que proyectos o productos académicos y pueden salir al mercado y contextos económicos para generar una rentabilidad y estabilidad.

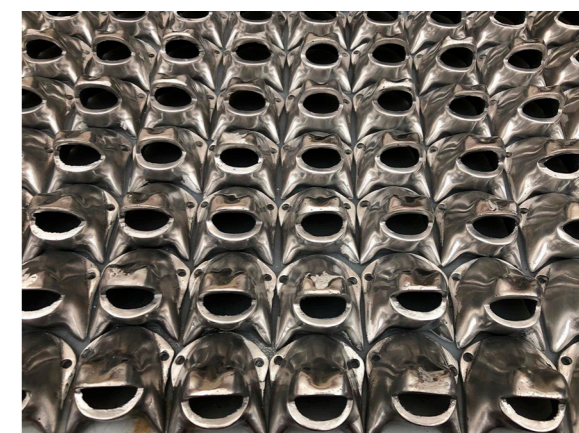
Diseñando en equipo

Trabajar en diseño es trabajar en equipo. La colaboración y la socialización es una constante cuando se piensa en desarrollo y creación. Pensar los problemas desde el diseño, invita a la gente a participar, opinar, cambiar, proponer y/o cuestionar. La creación es compartida, activa y dinámica y genera en las personas una apropiación significativa que se ve reflejada en un sin número de propuestas creativas.

En el caso del proyecto *La Rana Pocholera*, el trabajo conceptual y de producto estuvo a cargo de dos diseñadores industriales, Kristian López y Óscar Salavarieta. Las decisiones que definieron características formales, funcionales, estéticas y

simbólicas se tomaron a partir de dinámicas de participación activa y cuestionamientos constantes.

Las herramientas de diseño participativo ayudaron a la definición y construcción del proyecto y generaron además más propuestas de productos que se podrán trabajar a un mediano y largo plazo.





Ficha técnica

PALABRAS CLAVE: Cultura popular, cotidianidad, resignificar, ritos.

MATERIALES: aluminio.

EMPAQUE: yute o fique

PROCESOS PRODUCTIVOS: Fundición, corte chorro de agua, pintura electrostática

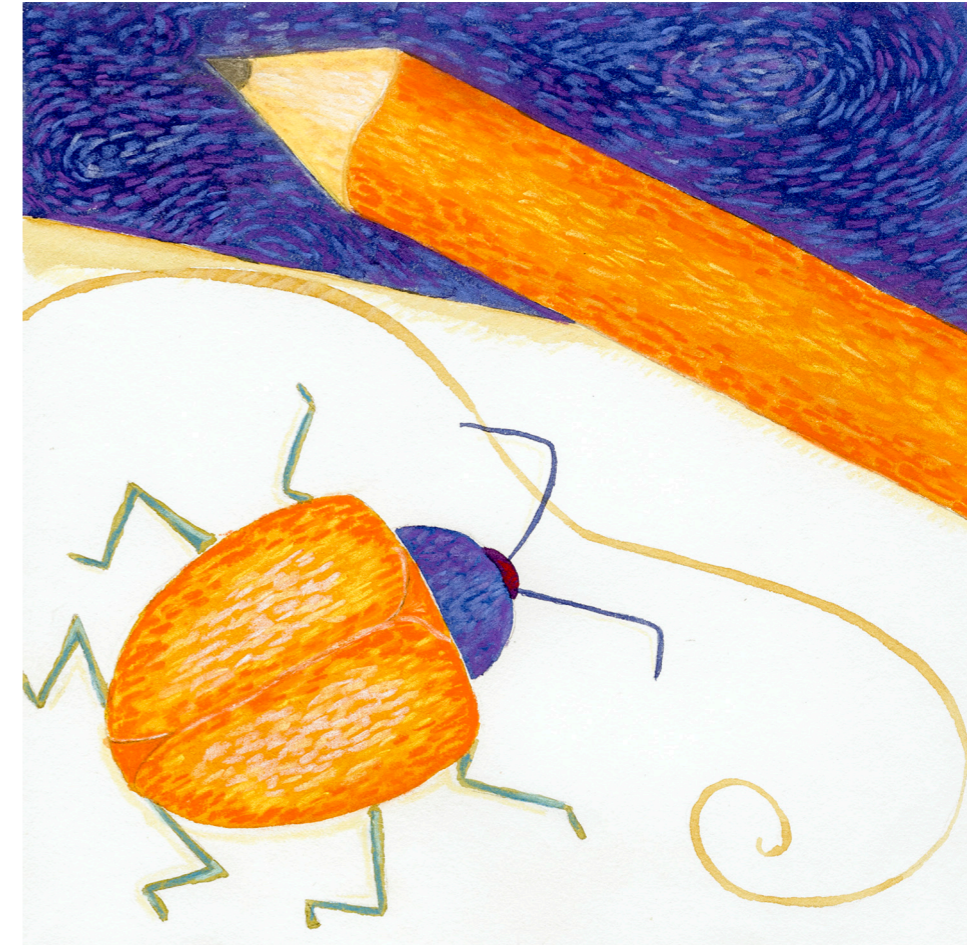
ACABADOS: Liso brillante, texturizado y microtexturizado.

PROGRAMAS DE DISEÑO: Illustrator y Corel Draw (para procesos de maquinado)

Lorena Guerrero

Ninas de carnaval

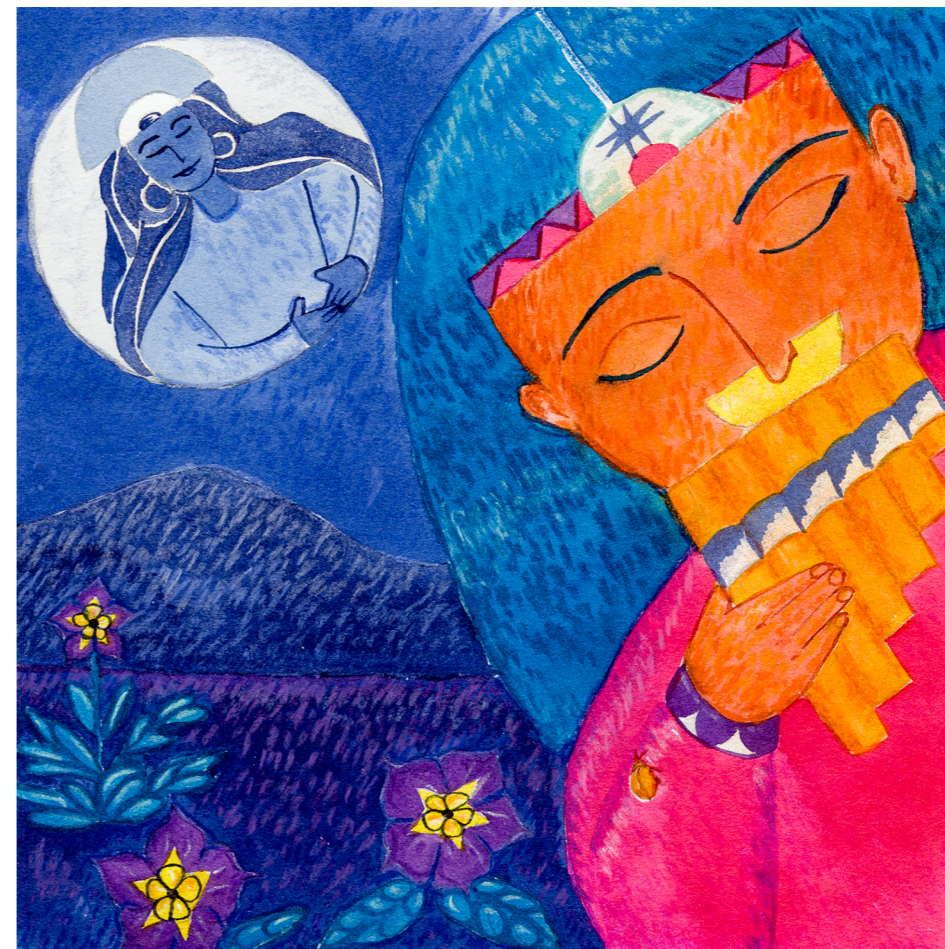
Con esta obra pretendo hacer un homenaje al espíritu creativo del Carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto, festividad que se celebra anualmente en el mes de enero en la capital del departamento de Nariño, Colombia. Desde pequeña escuché la expresión "se le metió el bichito carnavalero", para hacer referencia a una persona que había decidido hacer parte de los cultores del Carnaval. A partir de ella, decidí crear una historia alrededor de ese "fuego" creativo pastuso, que se expresa en música, disfraces y carros alegóricos, y que a través del personaje vinculo con *Urcunina*, el Volcán Galeras, guardián del Valle de Atriz.



Soy la flama naranja. Mi labor es convocar a la fiesta de la creación a mis congéneres, de todo el espectro de colores, de los más oscuros a los más brillantes y luminosos. Cada uno tiene un papel en esta fiesta, en el espacio exacto de un traje, una composición musical, o un carro alegórico.



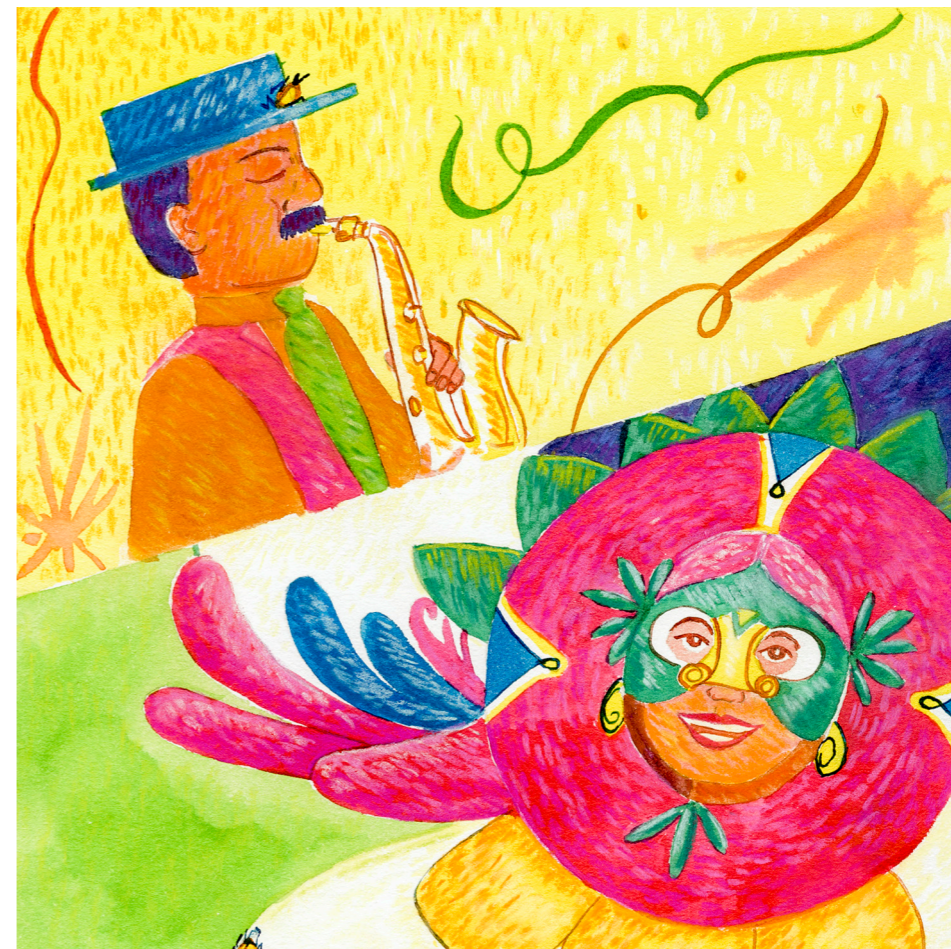
Provengo de Urcunina, la montaña de fuego... Salí de ella en una erupción hace muchísimo tiempo, y tengo el mismo color de sus entrañas. Mis hermanas y yo, con esa explosión de vida, nos distribuimos por todo el valle. Algunas se quedaron a alimentar árboles y flores, que engalanaron de diversos matices... Otras se quedaron gustosas a vivir en los nidos de los Quindes, en las más altas copas, para tornasolar sus plumas. Otras, como yo, nos hicimos amigas de las personas, aunque ellas no son muy conscientes de nuestra presencia.



Conocí a los hijos de Quilla, la luna. Ellos labraron este Valle de Atriz con cuidado y cariño, fieles observadores del cielo. Y en cada solsticio de Invierno, disponían unos días para el juego y la danza, para la música y el color, con el fin de renovar sus fuerzas y agradecer... Esa tradición se quedó a vivir en esta tierra, a pesar de todo lo que vino después.



A mí me gustan las gentes, las gentes que crean. Para ellas estoy aquí. Aprenden con sus manos, tienen la dulzura de los huaynos y el ímpetu del fuego. Las flamitas naranjas como yo, nos quedamos a vivir entre los lápices, los pinceles o el barro de los talleres. Yo habito el banco de trabajo de José, quien lleva décadas viviendo para el Carnaval. El es un maestro de maestros, desde el barro y el papel logra crear algo mágico cada año, una obra majestuosa e inolvidable.



He oído a algunos amigos de José hablar de otras personas, a quien les ha picado el "bichito carnavalero". No sé si se refieren a nosotras, porque siento que en este desorden pasamos desapercibidas. Lo cierto es que, cada año, a partir del Solsticio de Verano, más niñas empiezan a habitar los espacios del hacer: entre telas e hilos de colores, entre los matices de las guitarras o el tambor, entre el papel y la cola. Venimos del volcán a traer el fuego de la creación.



Cae la noche del 5 de enero... Hay aromas de café, aguardiente y panela en el ambiente, empanadas y tortillas... En el gran espacio improvisado del taller, el ruido de martillos se endulza con el susurro de pinceles y las risas de maestros y ayudantes, de la familia y la cuadra entera, preparadas para pasar la noche en vela. Arriba, en el firmamento, Quilla observa, lista para conjurar el espíritu del Carnaval.



Ha salido el carro alegórico de José a desfilarse por la Senda del Carnaval. En el desfile magno, la gente aplaude y vitorea la obra, los jugadores danzan, beben y lanzan serpentinas al público. José, aunque muy agotado, sonríe satisfecho. El aplauso del pueblo es lo más valioso para él, es su motivación. Una tras otra, pasan las murgas y las carrozas, movidas a un solo ritmo de son sureño. Nosotras habitamos con el color cada recoveco de las gigantes esculturas móviles de papel, aguardando el atardecer.



El sol empieza a ponerse a un costado de Urcunina... Nosotras todas emprendemos vuelo sobre el Valle. Abajo en las plazas, las gentes bailan, cantan, juegan el día de blancos. En el cielo aire ahora oscuro nos reunimos millares de niñas, es nuestra fiesta. A la luz de la luna, el espíritu de Ninapawaq es convocado. Cada una de nosotras forma parte de él, ser alado que sobrevuela triunfante el Valle de Atriz, como cada 6 de enero al anochecer. Pocas personas logran verlo, a pesar de sus refulgentes colores, pues la fiesta ocupa sus cuerpos y almas... Algunos niños junto a sus abuelas lo avistan desde sus balcones. Más tarde, el espíritu de la creación se irá de nuevo a Quilla, y nosotros regresaremos a nuestros escondites a descansar. Un nuevo carnaval, una nueva vida.

Referencias bibliográficas

- CINCOVISUAL. 2017. MUJU (Semilla). Disfraz Individual por Dayra Benavides. Disponible desde: <https://youtu.be/qYFOZ1MefdA>
- CreativeMornings HQ, 2017. Video: Dayra Benavides Benavides: La supervivencia de las tradiciones. Museo del Traje. Disponible desde: <https://youtu.be/nX1MfPNiRXM>
- Feuillet, Lucio. 2017. Comienza la fiesta / Cantares de Lina - Lucio Feuillet (Provinciano). Disponible desde: https://youtu.be/Ga1IZ_YcZ5I
- Goyes, Julio César. 2009. Carros Alegóricos: Carnaval De Pasto. Universidad Nacional de Colombia. Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura.
- Montenegro Cardona, Gustavo. 2019. Patrimonios. Crónica y Reportaje. Bogotá, Uniediciones.
- Muñoz, Lydia Inés. 1991. Evolución histórica del carnaval andino de negros y blancos de San Juan de Pasto, 1926-1988. Quito, Ecuador: Instituto Andino de Artes Populares del Convenio Andrés Bello.
- Orjuela Álvarez, Ana María. 2010. Construcción de identidad en el carnaval de negros y blancos de Pasto, Nariño. 1960 -1970. Trabajo de Grado, Carrera de Sociología, Facultad de Ciencias Sociales. Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana.

Imagen final Jaime Romero.

Janeth Puentes

El objeto del diseñar

Papanek establece en 1971 reglas diversas a las existentes hasta ese momento para el acto de diseñar, incluyendo el concepto de "open design" o diseño abierto¹, gran parte de la población tiene capacidad de resolver problemas, esta es la premisa base del diseño y sus especialidades.

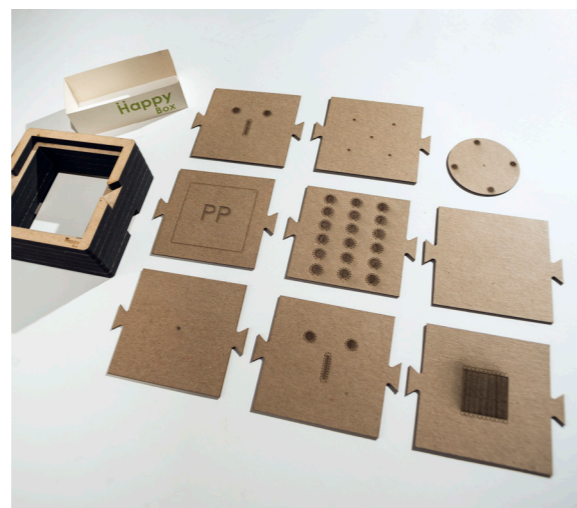
Imágenes Jaime Romero.



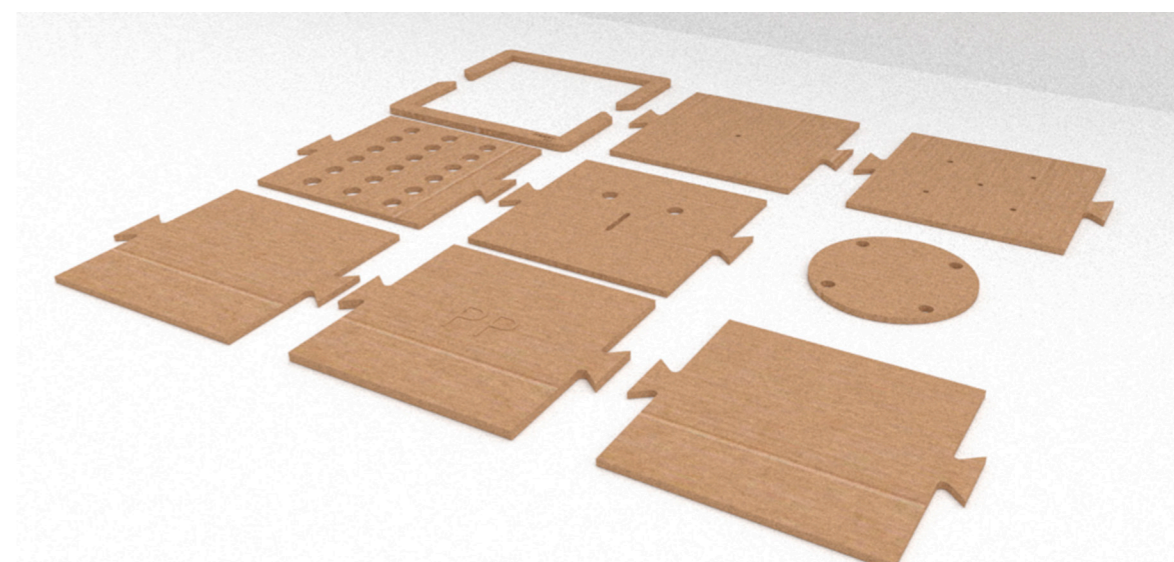
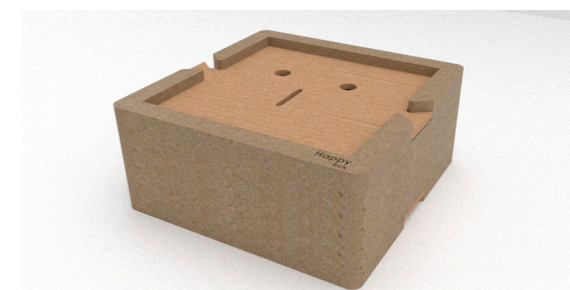
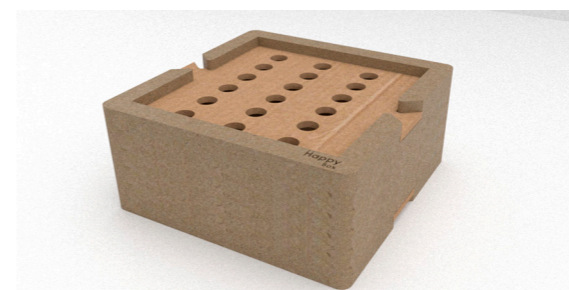
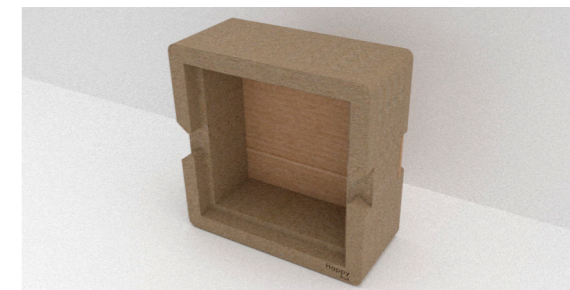
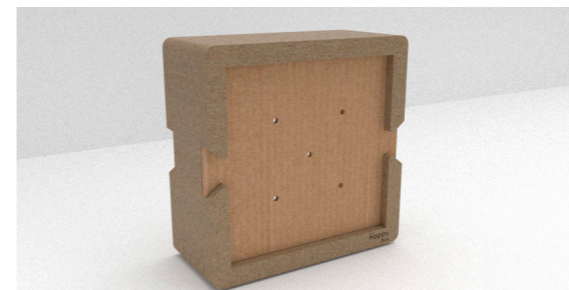
Las lecturas de Papanek y la construcción de aparatos similares a este, permiten resignificar el diseño. Incluye la personalización, haciendo referencia a la cultura y el diseño, el objeto cuenta historias y soluciona; es vinculante¹.

¹ Víctor Papanek y George Seeger. «Receptor de radio diseñado para el Tercer Mundo. Está hecho con una lata de zumo desechada y como fuente de energía utiliza cera parafínica y mecha.» Del libro Diseñar para el mundo real, pág. 168. Imagen recuperada de: <http://www.monografica.org/Noticias/9891>





Exploración 3D



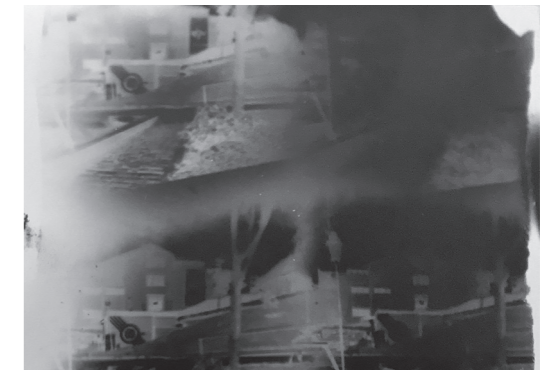
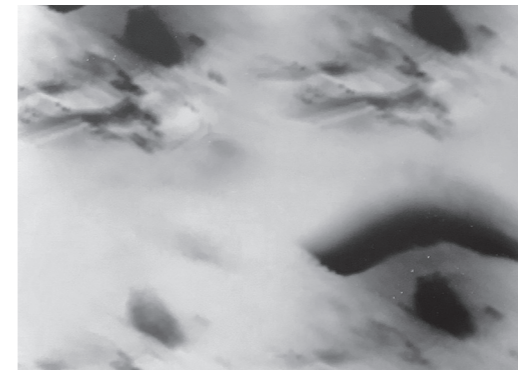
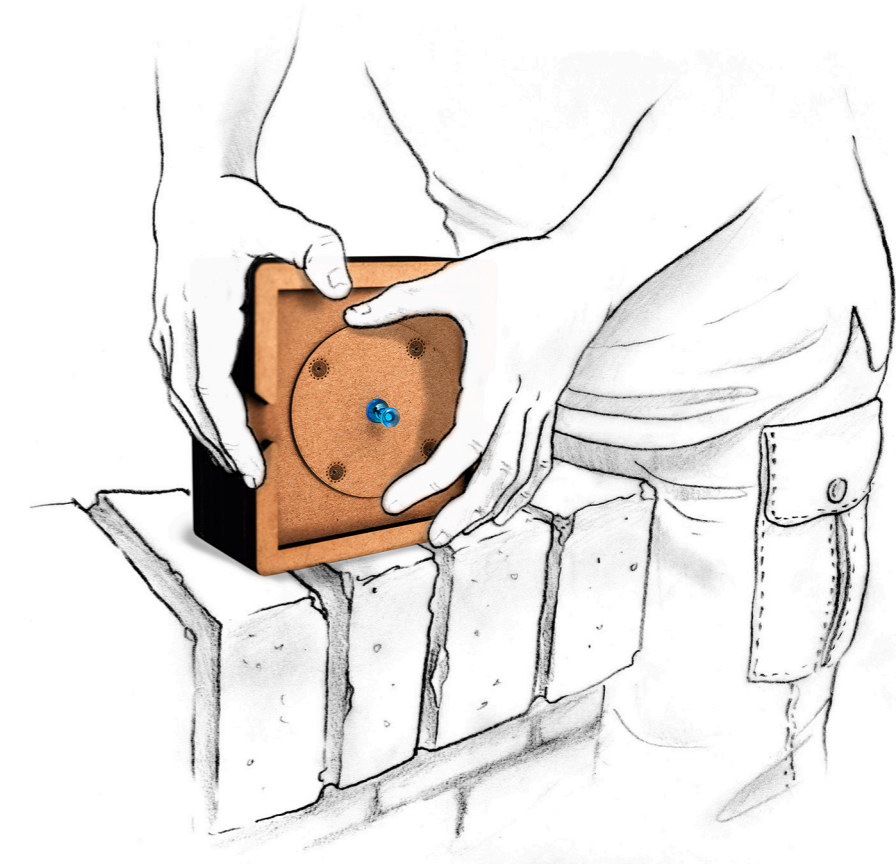
La propuesta busca explorar desde lo básico, la capacidad del objeto de ser transformado o configurado libremente. Incluyendo la posibilidad de que sea replicado y mejorado. En este mundo de paralelepípedos puede pensarse en

los que carecen de productos especializados; un material en desuso, una necesidad y el entorno pueden ser transformados y personalizados. Darse la oportunidad de probar, mirar lo que sucede y ser feliz.

Cámara Estenopeica

La cámara estenopeica tiene principios básicos de la fotografía, usa un agujero muy pequeño por el cual ingresa la luz a la cámara oscura y queda grabada en material fotosensible, en este caso: papel fotográfico; el control de los resultados se da por el tiempo de exposición, el tamaño del orificio y la calidad del sustrato, esto debe controlarse todo el tiempo (la entrada de

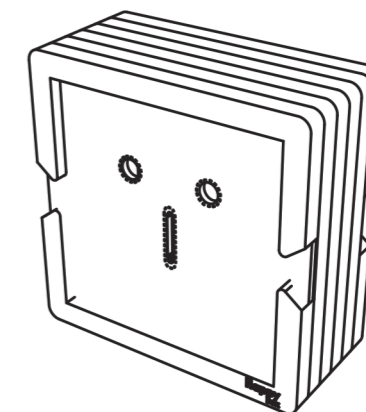
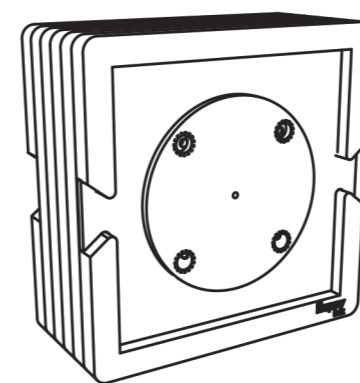
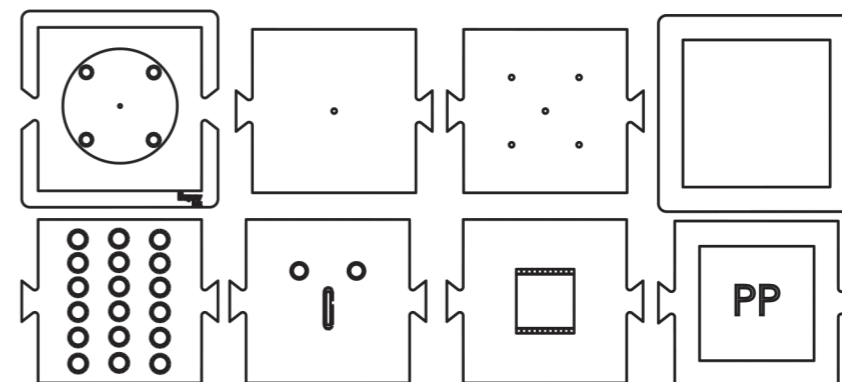
la luz) de no ser así, la imagen se velará y no se logrará el efecto deseado. Puede inferirse que la mayoría de los objetos que permitan hacer una intervención de control de la luz, pueden ser una cámara estenopeica, lo que abre el espacio a la fotografía experimental y al diseño "código abierto" sin hacer mayores intervenciones o con recursos tecnológicos complejos.





El diseñador debe entender desde su experiencia que los objetos estarán mutando permanentemente, las personas buscan personalizarlos: "hacerlos suyos". "Detrás de la apariencia casual y utilitaria del diseño se mimetizan, adaptan y estructuran la fruición, la duda o el descontento; y con ellos, toda la complejidad de los

vínculos que establecemos con la otredad. (Contribuciones para una antropología del diseño, Martin Juez, pág. 27). Eso hará que la mayoría de los objetos sean réplicas de las personas y sus deseos de ser, de cómo ver y verse en el mundo desde: el querer ser. Vivir no será consumir, ya no habrá que consumir.



MATERIALES: MDF de 9mm recuperado

Carton Kraft de 3mm Recuperado

PRODUCCIÓN: corte y grabado Laser Bloque J

REVELADO FOTOGRÁFICO: Politécnico Gran Colombiano

NÚMERO DE PIEZAS: 15

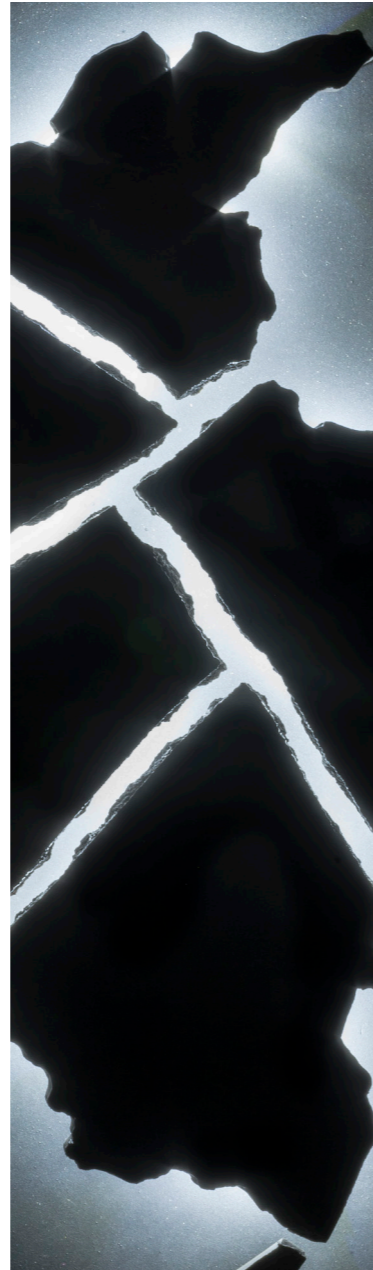
USOS POSIBLES: contenedor, cámara estenopeica, lienzo, cámara de negativo, parlante.

César Romero

Map.Apolítico

Como artista plástico y ceramista he tenido siempre la firme convicción de que el arte en cualquiera de sus manifestaciones debe llevar implícita una reflexión o idea que genere una inquietud en el espectador, que vaya más allá de el goce estético, sin desvirtuar por su puesto el manejo técnico y plástico de la pieza artística, pero si cargada de un pensamiento que de alguna manera enfrente al espectador con una postura crítica al momento de apreciar la obra de arte o el objeto de diseño que se le presenta.

Imágenes Jaime Romero.



Es así como desde mis comienzos como creador intento plasmar en mis piezas no solo un dominio técnico de mi lenguaje que es la cerámica sino unos cuestionamientos y posturas muchas veces políticos al estado actual de las cosas *Statu quo* o al momento histórico que nos corresponde.

En trabajos previos he desarrollado mi obra en torno al conflicto armado interno que desafortunadamente aún hoy se desarrolla en nuestro país, flagelo fratricida que ha dejado miles de víctimas y a pesar de ser una problemática que se intenta resolver desde diferentes puntos de vista y estrategias, parece no tener fin.

Quizás uno de los motivos que más me impulsan a trabajar sobre este tema es la indiferencia marcada que vemos en nuestra sociedad, y es que al ser repetitiva y cíclica la violencia en nuestro país ha pasado a volverse casi parte de nuestra cotidianidad, es algo que, aunque parezca inverosímil ya no nos sorprende y lo dejamos pasar por alto en nuestro día a día.



Map.Apolítico es una pieza artística que corresponde a un mapa de la actual república de Colombia realizado en cerámica mediante la técnica del rakú, la cual combina en su producción los cuatro elementos de la naturaleza, tierra, aire, fuego y agua.

Durante su elaboración hay dos etapas distintas, la primera en la cual se realiza el mapa y se fragmenta para su posterior quema en la cual después de su cocción adquiere rigidez (estado de bizcocho), y una segunda etapa en la cual se lleva a cabo la técnica del rakú, que consiste en tomar cada una de las partes que componen el trabajo y esmaltarlas para posteriormente introducirlas en un horno de gas hasta alcanzar los 1000°C.

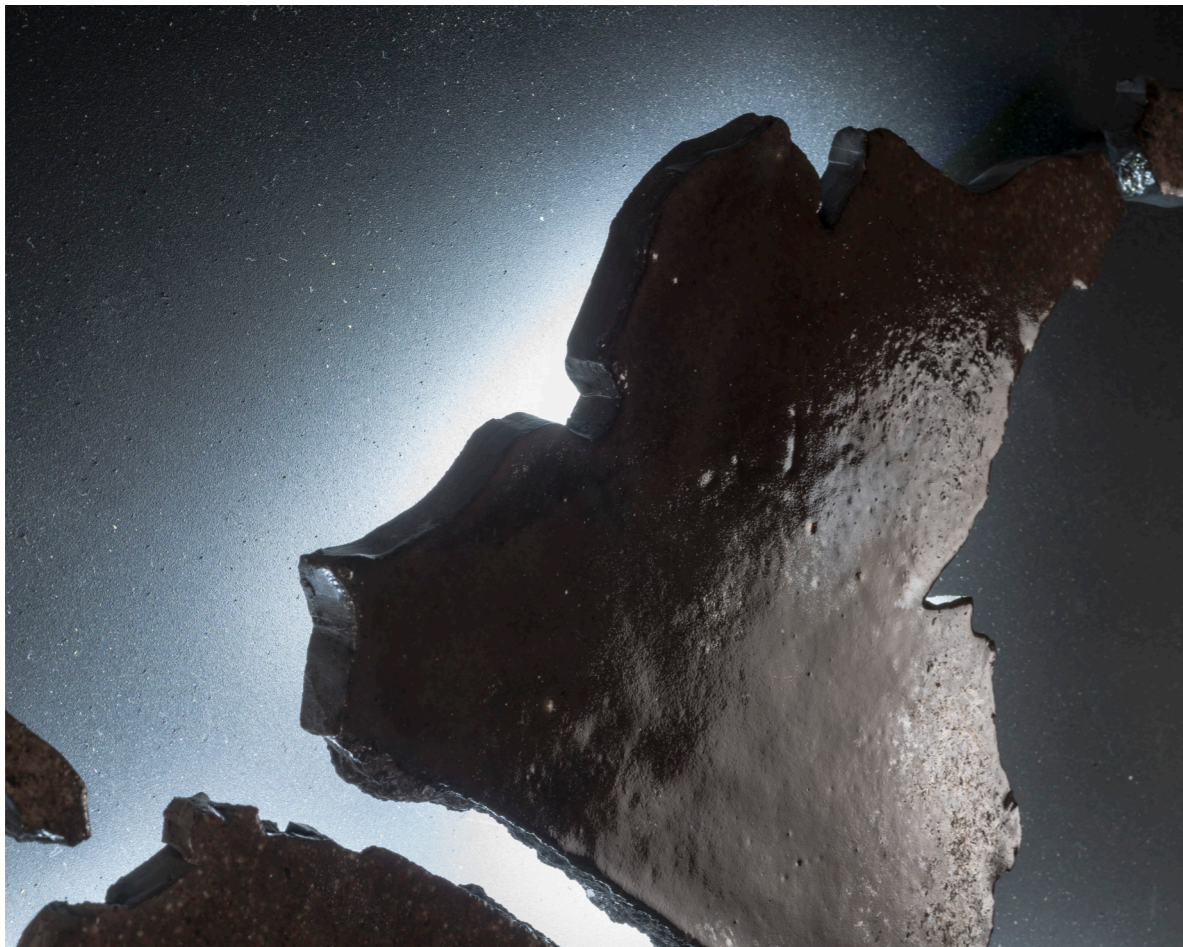
Una vez se llega a la temperatura determinada las piezas se retiran del horno con unas pinzas especiales en un estado incandescente y se realiza una oxido-reducción con materiales orgánicos como el aserrín; una vez dejadas por unos minutos en este material se dispone a sacarla nuevamente con las pinzas para introducirlas con menor temperatura en el agua.

El resultado de este proceso genera piezas con colores iridiscentes y con matices negros en los lugares en los que no se dispone de esmalte.

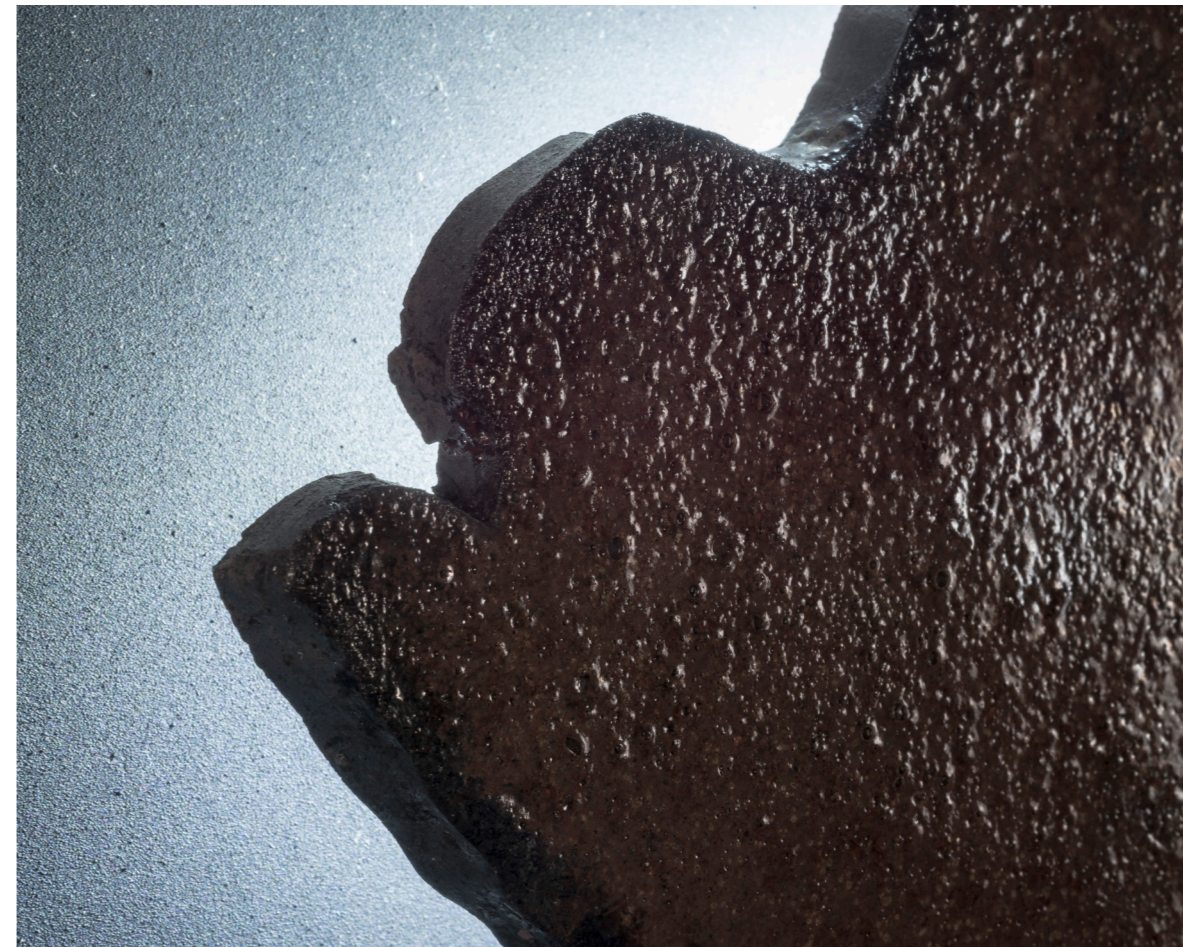


Para realzar la pieza y darle una atmósfera más llamativa se montó la obra sobre un retablo de madera negra como se puede apreciar en las imágenes que genera contraste una vez se enciende la iluminación con la que cuenta en la parte interna el trabajo, sacando un destello de luz que evoca esa esperanza que albergamos por un país y un futuro mejor.





La obra se presenta como un acto de evocación a la historia fracturada que ha marcado al país desde sus orígenes como Nación y posteriormente como República. En él se puede apreciar un mapa que retrata de alguna manera la situación actual del momento social y político que atraviesa el país.



Desde su evolución como La gran Colombia, La república de la Nueva Granada, Los Estados Unidos de Colombia y finalmente la República de Colombia, la historia del país ha sido marcada por divisiones políticas y de clases sociales, los cuales han incrementado los problemas naturales que conlleva un estado, además de ser una nación que ha permanecido desde sus orígenes con conflictos bélicos internos, marcada por un pasado y presente de narcotráfico e innumerables casos de corrupción que solo acrecientan los cordones de miseria en las grandes ciudades.



Sin embargo, a pesar de todas las dificultades y vicisitudes de la realidad nacional, la obra refleja ese sentimiento de esperanza a manera de una luz interna que permanece encendida como anhelo personal y colectivo de un mejor mañana.

La pieza se encuentra realizada en cerámica bajo la técnica del rakú y busca suscitar una reflexión y el disentimiento de quien la observa y/o se enfrenta a ella.

Ficha técnica

PALABRAS CLAVE: Mapa político, Fratricidio, Disentimiento de lo común, Statu quo.

MATERIALES: Cerámica, madera, MDF, pintura.

PROCESOS PRODUCTIVOS: Técnica de placas cerámicas, Quema de rakú.

A manera de conclusión

Un ilustrador en la banca

El proceso creativo del ilustrador y, por extensión, del diseñador gráfico y, por extensión, de todos los diseñadores (industrial, de modas, de interiores, arquitectos, etc.), no está limitado a los momentos en los que se enfrenta a la solución de un problema de diseño específico. Situación reforzada, tal vez, por la idealización de la imagen del ilustrador-diseñador frente a una mesa de dibujo con múltiples herramientas y materiales (pigmentos, lápices, pinceles, papeles, plantillas, etc.) disponibles a la mano, al lado de un gran ventanal con una vista inspiradora.

El proceso creativo es inherente al diseñador (para eso se “entrena”) y está siempre patente en cualquier lugar e incluso en los momentos más inesperados, de la misma manera sentado a la mesa mientras se comparte un café con algún amigo, que caminado por un parque mientras se pasea a la mascota. Probablemente, muchas buenas soluciones de diseño se concibieron en un “garabato” dibujado sobre una servilleta en una cafetería, sin más herramientas que el humilde soporte de papel y un bolígrafo económico facilitado por una compañera de mesa (no es un dato estadístico, sino una mera impresión personal).

Las herramientas tecnológicas, que tanto han facilitado la labor del diseñador y liberado su capacidad creativa, brindando nuevas posibilidades en la exploración expresiva, conllevan el peligro de relacionar la actividad del diseñador como íntimamente ligada a tales herramientas y desestimar su capacidad cuando se aparta de su uso. Invitémonos a apreciar el “sketch”, el garabato, el boceto y el dibujo coloquial como evidencia del proceso creativo del diseñador y, por extensión, del ser humano.

Ninas de carnaval

La oportunidad de hacer una obra en la cual pudiera expresar mi forma auténtica de crear fue algo maravilloso, puesto que pude dar rienda libre a mis maneras de “pensar y hacer”, que a lo largo de mi experiencia vital y profesional han estado marcadas por la ritualidad y el cuidado de los oficios artesanales. En este ejercicio, logré vincular la narrativa, la ilustración y el modelado en un pequeño relato homenaje a mi tierra natal, que en sus paisajes rurales y su alegría carnavalera forjó mi interés por el diálogo entre el diseño y la tradición.

El resultado colectivo es asimismo estimulante, puesto que revela la multiplicidad de miradas, talentos y epistemologías que conviven cada día en la Escuela de Diseño del Politécnico Gran Colombiano.

Map.Apolítico

El proyecto se planteó como un ejercicio de investigación – creación a través del medio cerámico en el cual se elaboró una propuesta artística partiendo de una problemática social con el fin de generar intersticios entre el espectador y la obra que deja entrever una postura crítica y una reflexión social en un contexto fratricida.

La propuesta desarrollada busca señalar una realidad que afecta a miles de personas en nuestro país y utiliza un lenguaje metafórico para persuadir al observador a tener una postura consciente frente al statu quo que nos sumerge en un estado de letargo colectivo.

Este ejercicio de creación individual consignado en este libro sirve para mostrar puntos de vista críticos, posturas frente a problemáticas particulares y sobre todo para expresar de viva voz que la creación docente hace parte fundamental del proceso de aprendizaje y enseñanza de las carreras creativas como el diseño.

El objeto del diseñar

El ejercicio evidencia las múltiples posibilidades del diseño respecto a la personalización, rediseño y optimización de recursos y materiales de bajo costo, el *open design* permitiría a los usuarios y diseñadores encontrar un nuevo vínculo con el diseño y los diseñadores es allí donde la sostenibilidad puede ser un valor permanente. Es imposible pensar en un futuro sin los valores naturales, algunos justifican las acciones nocivas alrededor del desarrollo económico y el progreso.

Es por esto que la implementación de los procesos productivos, formales y funcionales, se da de manera aleatoria y no unificada, las mitigaciones terminan siendo insuficientes, lo que se repara rápidamente es anulado, como consecuencia los países con menos recursos terminan siendo grandes botaderos y teniendo problemas que realmente son difíciles de solucionar, la explotación indiscriminada de recursos naturales, escasas agua potable, la expansión de la frontera agrícola, y la falta de alimentos y productos para la subsistencia básica, ampliando la inequidad entre los territorios.

El diseño como elemento de cambio puede aportar desde las pequeñas acciones a la ejecución de acciones más sostenibles como: las 5 R, las organizaciones y comunidades sostenibles, las iniciativas colectivas impulsadas desde las redes sociales entre otras, hacen más conscientes a las personas de las necesidades de otros, de las propias y las del planeta, es necesario entender el mundo desde la biología, los sistemas y los ciclos. Es insostenible vivir de manera infinita en un planeta finito.

Profesores de planta

Leonardo Páez Vanegas
DIRECTOR ESCUELA DE DISEÑO

María José Casasbuenas Ortiz

Godward Escobar Galvis

Andrea Lorena Guerrero Jiménez

Camilo Ernesto Hermida Benítez

Alfonso Javier Llerena Polo

Elizabeth Montoya Vélez

Victoria Eugenia Peters Rada

Janeth Puentes Bedoya

Ángela Ramos López

Jaime Orlando Romero Guáqueta

Camilo Andrés Sánchez Ramos

Luis Enrique Taboada Rojas

Claudia Andrea Ulloa Romero

Profesores de cátedra

Carlos Augusto Bautista Isaza

Jairo Castro Rodríguez

Jules Michel Colimón Méndez

Jenny Patricia Daza Barrios

Cristian Rubén Fuentes Pulido

Juanita Giraldo Polanco

Jairo Alberto Hernández Herrera

Carmen Huertas Ceballos

Heinz Jany Guzmán

Javier Enrique Jimenez Hurtado

Luis Ernesto Leyva Camargo

Álvaro Mauricio Moreno Munar

Daniel Mauricio Navas Navarro

Ingrid Janneth Ocampo Castro

León Orlando Osorio Pulido

Pedro Luis Quiceno Hernández

Danilo Alejandro Rivera Plata

Miguel Robledo Ruíz

César Hernando Romero Sierra

Óscar Felipe Salavarieta Díaz

María Mercedes Toloza Rojas

DISEÑO DEL LOGO REALIZADO POR LA EGRESADA
Shadya Andrea López Nowbmann

Egresados

2014-1

Juan Sebastián Galeano Leal
Cindy Lizeth Vásquez Garnica
Jenny Paola Mestizo Baquero

2014-2

Diego David Melo Méndez
Katherine Lizeth Rodríguez Peña
Daniel Vanegas Álvarez

2015-1

Lina Paola Torres López
Cristhian Camilo Chacón Bernal
David Arturo Martínez Castañeda
Tania Carolina Ortíz Hernández
Camilo Armando Otálora Casas
Laura Victoria Buitrago Díaz
Nury Carolina Suárez Celis
Juan Felipe Alen Ramírez
Paola Andrea Cervera Muñoz
Juan Sebastián Moreno Ayala
Ángela Carolina Díaz Ramírez
Mónica Quimbaya Rodríguez
Iván Darío Viveros López
Fausto Camilo Robles Villamarín
Eduin Arcadio Grajales Bayer
Jeickson Gil Herrera
Luyza Fernanda Serrano Torres
Brayan Enrique Cárdenas Roza
Claudia Patricia Castiblanco Fuentes
Diana Marcela Gómez Contreras
Martha Biviana Rodríguez Solórzano
Diana Carolina Caballero Saavedra
Nelson Rogelio Prieto Díaz

2015-2

Jorge Enrique Pedraza Sánchez
Andrés Felipe Rojas Siabato
William Alirio Moreno Vargas
Jhoan Sebastián Hincapié Serrato
Alejandro Jaramillo Gómez

Sergio Andrés Pacanchique Cortés
Viviana Marcela Pinzón Pacanchique
John Jairo Parra Castellanos
Pablo Sebastián Cusarúa Robayo
Lina María Serrano Ortíz
Jorge Luis Duarte Quiñones
Carol Nathalia Barrera Fajardo
Sebastián Belálcazar Lareo
Diana Marcela Barón Telpiz
José Gregorio Camargo Rodríguez

2016-1

Alys Jimena Cortés Granada
Carlos Alberto Beltrán Castaño
Juan Diego Johns Sánchez
Nelly Angélica González Garzón
Carlos Andrés Sánchez Vargas
María Fernanda Herrera García
Ángela Johana Neira Vargas
Diana Ximena Espinosa Hernández
Juan David Franky Marín
María Camila Tavera Garibello
Diana Lorena Peña Ninco
Julián Romero Páez
Luz Albeniz Cárdenas Tequia
Gisselle Cristina López Peña
Brandon Steven Ramírez Carrero
Lizeth Nataly Prieto Buitrago
Rafael Leonardo Valenzuela Díaz
Daniel Enrique Pérez Gómez
Germán David Albarracín Chaparro
Adriana Margarita Barreto Núñez
Edison Orlando Ramírez Alzate
Juan Nicolás Arévalo González
Joan Steven Rico López

2016-2

Julio César Cárdenas Galindo
Carlos Andrés Barriga Hernández
Óscar Javier Alsina García
Juliana Muñoz González
Marjorie Jácome Muñoz
Edgar Daniel Moreno Sarmiento
Karen Alejandra Jaimes Jiménez
Gabriel Alberto Delgado Puerto
Diego Esteban Betancourt Vega
Óscar Andrés Arciniegas Herrera
Sebastián Felipe Castro Vanegas
Julián David Rivera Acosta
Mayra Alejandra Santana Calle
Laura Catalina Alonso Quintero
Yolanda Rojas Vargas
Juan Camilo Chávez Gómez
Juan David Bernal Peña

2017-1

Sebastián Mauricio Mora Suárez
Miguel Angel Naranjo Castillo
Johan Andrés Hernández Corredor
Jorge Enrique Guzmán Castro
Diana Carolina Medellín Sierra
Natalie Guerrero Rueda
Nicolás Poveda Posada
Karen González Rubio Zamudio
David Camilo León Varón
Julián Roza Pardo
Ángela Paola Santos Sitges
Julián Enrique Cifuentes Huertas
Diamantina Orozco Ramírez
Ángela Paola González Mendoza

2017-2

Jorge Elías Triana Gómez
Estefanía Mendieta Mayorga
Pablo Andrés Barriga Camacho
Diego Gentil Vásquez Guevara
Julián Andrés Rojas Castañeda

Daniel Eduardo Ballesteros Puche
Deisy Estefanía Obando Rodríguez
Eduardo Tapias Duque
Adriana Catalina Torres Velandia
Rude José Sánchez Mejía
Angie Paola Roa Ortíz
Gian Carlo Moreno Celis
Gloria Katherine Vargas Roa
Natalia Elizabeth González Vargas
Paula Juanita Viloria Gómez
William Alberto Hernández Ardila
Sergio Eder Alejandro Vanegas Acuña
Robin Santiago Rodríguez Prieto
Cindy Marcela Agudelo Castillo
Adriana Rojas Hernández
Andrés Rufino Barreto Alarcón

2018-1

Kefren Jonathan Albarracín Peña
Cristian Rafael Niviayo Sánchez
Nicolás Bermúdez Godoy
Mateo Quintero Torrado
María Paula Marulanda Amézquita
Hernando Enrique Vargas López
Andrés Felipe Acevedo Gutiérrez
Shadya Andrea López Nobmann
Katherine Vanessa Casas Castañeda
Andrea Marcela Vaca Sarmiento
Diego Alejandro Bello Valderrama
Heidy Hernández Moreno
Eliana Fernanda Guatame Camelo
Juan Sebastián Trinidad Espinosa
Nicolás Quiroga Córdoba
María Fernanda Mora Méndez
Cindy Paola Aponte Artunduaga
Natalia Andrea Pachón Forero
Erik Fabian Bulla Suárez
Carlos Alberto Hernández Chavarro
Juan Camilo Castañeda Serna
Jhonatan Palacios Maroquín
Christian José Tamayo Medina

Diego Andrés Calderon Astaiza
Heybar Ostos Pulido

2018-2

María Camila Poveda Coca
Laura Alejandra Fajardo Ramírez
Juan Sebastián Sánchez Flórez
Sebastián Marulanda García
Melyssa White Rivera
Paula Melissa Velásquez Pira
Sebastián David Esquinas Nobman
María Luisa Bejarano Hernández
Viviana Andrea Bernal Melo
Luis David Bañol Linares
María Jimena Rodríguez Herrera
Laura Juliana Romero Martínez
Cristhian Camilo Sanabria Salazar
Myriam Vanessa Puentes Ramírez

2019-1

Luz Angela Fernández González
María Camila Ibáñez Suárez
María Camila Rodríguez Parra
Stephania Hurtado Fajardo
Tatiana Villegas Ocampo
Andrea Vanessa Manrique Ladino
Nicolás Fernando Ruiz Vergara
Valentina Rodríguez Durango
Andrés Felipe Polo Bonilla
Bibiana Castillo Rodríguez
Daniel Augusto Díaz Conde
Andrés Torres Galindo
Juan David González Guerrero
Manuela Camargo Manrique
María Camila Figueroa Sánchez
Johan Sebastián Benavides Cárdenas
Laura Sael Velázquez Cepeda
Gisell Juliana Morales Sarmiento
Jessica Marcela Mahecha Manchola
Sebastián Zambrano Farfán
Laura Camila Agudelo Cruz

María Angélica Rodríguez Rivera
María Juliana Castillo Higuera
Juan Pablo Hernández Sánchez
Hollman Ricardo Gil Morales
Juan David Fernández González
Fredy Alexander Chica Ramírez
Camilo López Briceño
Juan Sebastián Sánchez Peña
Angelica Julieth Casallas Mercado
Andrés Felipe Ortíz Villamil
Isis Dayana Herrera Orozco
July Andrea González Pérez
María Fernanda Pinzón Ramírez
Liz Johanny Chaves Rodríguez
Cristian Camilo Hincapié Ciro
Sergio Camilo Ochoa Rodríguez
Elkin Hernández Méndez

2019-2

Sergio Andrés Hernández Echeverry
María Camila Quintero Núñez
Angélica Morales Durán
Sebastián Ricardo Zorro Chacón
Juan José Solano González
Paula Andrea Rodríguez Mejía
Juan Carlos Guevara Bustos
Laura Marcela Arenas Mora
Juan Camilo Soledad Pabón
Alexei García Romero
Angélica Isabel Perez Rodríguez
Carlos Giovanni López Bello
Erika Tatiana Cely Conde
Angie Nicole Andrade Téllez
Laura Cristina Barrera Forero
Natali Quintero De León
Raúl Andrés Vargas Ramírez
Fabián Ricardo Aponte León
Ana María Layton Barbosa
Henry González García

Autores



Leonardo Páez Vanegas

Diseñador Gráfico egresado de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, cursó la Especialización en Pedagogía del Diseño en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia y posteriormente se graduó como Magister en Educación de la Facultad de Ciencias Humanas de la misma institución. Docente por vocación y convicción, se ha desempeñado como tal en diferentes áreas del Diseño Gráfico, con énfasis en medios editoriales e historia del diseño.

Elizabeth Montoya Vélez

Magister en Comunicación Transmedia de la Universidad EAFIT (2018), Especialista en Intervención Creativa de la I.U. Colegiatura Colombiana (2017), Maestra en Artes Plásticas de la Fundación Universitaria Bellas Artes (2013) y Técnica Profesional en Fotografía de IDEARTES (2012). Coordinadora-Profesora tiempo completo del programa de Diseño Gráfico en la Institución Universitaria Politécnica Grancolombiana Sede Medellín, docente de cátedra de la Universidad EAFIT en el área de Cibermedios para el pregrado en Comunicación Social. Se desempeñó como Decana de los Programas en Prácticas Visuales en la Escuela Superior Tecnológica de Artes Débora Arango entre el año 2017 y 2020.



Jaime Romero Guáqueta

Nacido en Bogotá, en la hermosa mañana primaveral del 21 de noviembre de 1967. Se destacó en su escuela por sus "calidades" que lo hacían el niño más intrascendente y anodino de toda la institución. Con talento nato para las matemáticas, optó por estudiar ¡Diseño Gráfico!. Fue admitido en 1986 a la carrera de Diseño Gráfico, de la que se graduó en el año 1990 en la Universidad Nacional de Colombia. Poco se puede decir de Jaime Romero en su vida profesional. No ha escrito libros, no ha publicado ilustraciones o fotografías. Dedicado a la docencia, es profesor del Politécnico Grancolombiano desde 1999. Graduado en la Universidad Nacional de Colombia Especialización en Pedagogía del Diseño en 2010.

Victoria Eugenia Peters Rada

Soy Diseñadora Gráfica y mi aproximación a la docencia comenzó de la mano de mi interés en la literatura infantil. Cuando cursé la Especialización en Pedagogía del Diseño, en la Universidad Nacional, reafirmé el gusto por las dinámicas académicas y las seguí desarrollando al realizar la Maestría en Semiótica en la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Entre mis áreas de docencia e investigación están la ilustración, la historia del diseño, la enseñanza de la lectura en Colombia y las publicaciones para niños. Mi trabajo en el campo del diseño gráfico se ha nutrido de esta variada experiencia académica, lo que se evidencia en el desarrollo de diferentes proyectos. Vinculada al Poli desde 2013.



Camilo Hermida Benítez

Estudiante del Doctorado en Diseño y Creación Universidad de Caldas. Magister en Diseño y Creación Interactiva, Universidad de Caldas (2014). Postgrado en Artes Mediales, Universidad Nacional de Córdoba (2012). Especialista en Gerencia de Diseño, Universidad Jorge Tadeo Lozano (2010). Diseñador Gráfico, Universidad Jorge Tadeo Lozano (1999). Profesor Politécnico Grancolombiano (actualmente). Profesor Universidad los Libertadores (2011 - 2019). Profesor Universidad Jorge Tadeo Lozano (2003 - 2005). Director de animación stop motion, 2D y 3D.

Alfonso Llerena Polo

Soy Diseñador Gráfico, Profesional en Medios Audiovisuales, Especialista en Comunicación Multimedia y Máster en Tecnologías Accesibles. Mi trabajo se basa en crear, diseñar y evaluar productos, servicios y tecnologías, conociendo las motivaciones, las expectativas y las capacidades de los usuarios y sus clientes. Profesionalmente me desempeño como diseñador web en procesos de comunicación visual en aplicaciones web y móviles. He participado en proyectos de investigación desde diferentes perspectivas: Diseño GRAFICO, Diseño WEB y APP, Comunicación DIGITAL, TRANSMEDIA, Usabilidad y Accesibilidad DIGITAL. Actualmente, trabajo como profesor universitario en niveles Pregrado y Post Grado.



Camilo Sánchez Ramos

Diseñador Grafico profesional de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. (2003) Maestría en Diseño y gestión de proyectos tecnológicos, Universidad Internacional de la Rioja (2019). Ilustrador en diferentes técnicas, explorando nuevas corrientes y nuevos medios para diversificar los estilos. Ilustrador científico, ilustrador publicitario, ilustrador editorial. Historietista y creador de personajes para historietas. Animador 2D y animador Stop Motion para cortometrajes y cortos comerciales. Vinculado al Poli desde 2004.

Oscar Felipe Salavarría Díaz

Soy Diseñador Industrial egresado de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Especialista en Pedagogía del Diseño de la Universidad Nacional de Colombia, y Magister en Diseño de la Universidad de los Andes. Como experiencia laboral, he trabajado en el campo de la arquitectura desde el año 2007, encargado del diseño y producción de mobiliario y acabados arquitectónicos, arquitectura efímera y escenografía para televisión y eventos empresariales. Soy profesor universitario desde el año 2011. He trabajado en Taller 5, la fundación Universitaria Los Libertadores y en la Institución Universitaria Politécnica Grancolombiana, donde trabajo actualmente como profesor de cátedra.





Lorena Guerrero Jiménez

Nací y crecí al pie del volcán Galeras... respiro y percibo Sur. Bajo ese paisaje descubrí todos los colores, los de los minifundios, los de las artesanías en la fábrica, y los que iban tomando las carrozas en los talleres. El olor de las virutas sobre el banco de mi abuelo, la guitarra de mi padre y la voz de mi madre, endulzaron los juegos de hermanas. Viajé a Bogotá, y allí de retorno a mis talentos y raíces. Durante mi carrera encontré maestros maravillosos, junto a quienes encontré mis rutas para hacer diseño y diseñarme a mí misma. En esas búsquedas se reveló el universo artesano, al cual le he dedicado la mayor parte de mi trabajo y mi energía creativa. Ser Diseñadora Industrial y profesora me ha permitido compartir un poco de esa llama con mis estudiantes.

Janeth Puentes Bedoya

Diseñadora Industrial, Magister en Desarrollo sostenible y medio ambiente, especialista en Gerencia de proyectos con enfoque en Innovación, de la Universidad de Buenos Aires en asocio con el Politécnico de Milán, asesora Pymes desde el 2006 en el sector mobiliario de Bogotá. Vinculada en el área Académica desde el 2010 como docente investigador en áreas como la Gestión de proyectos e innovación enfocados a áreas trans-disciplinarias del diseño industrial, comunicación visual y diseño para la sostenibilidad. Docente diseño en el Politécnico Gran-colombiano. La Joyería como emprendimiento, FanCat, Wanderlust y Antevasin. Sé sostenible, el planeta es tu hogar.



César Romero Sierra

En el año 2010 se gradúa con mención meritoria por su trabajo de grado como Maestro en Artes plásticas y visuales en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas en Bogotá, su ciudad natal. En el año 2008 obtiene el premio Lorenzo Jaramillo por parte de la facultad de artes ASAB y en ese mismo año el premio del público en el Salón de Agosto del Museo Contemporáneo de Bogotá. Ha desarrollado la mayor parte de su obra a través de la cerámica, el cual considera su lenguaje plástico y material, y el amor por este oficio lo lleva a estudiar el Máster en Cerámica Arte y Función de la Universidad del País Vasco entre el 2015 y el 2016. Actualmente se desempeña como docente de cerámica y alterna esta labor con la producción de su obra.

Un decenio de diseño

Diez años de Diseño Gráfico es un libro creado en 2019 y editado en época de pandemia. Compuesto en tipos Open Sans y Exo 2.

Un decenio de diseño

Diez años de Diseño Gráfico

Probablemente el momento más indicado para cumplir esta primera década habría sido el 2019, un año cargado con un sinnúmero de efemérides de enorme trascendencia para la historia, pero particularmente por un acontecimiento como la aparición de la mítica escuela Bauhaus, desde la cual germinaron las actuales formas del diseño y que han sido el reiterado modelo y la gran influencia para todas las escuelas de diseño en los últimos cien años.

Sin embargo, no podemos tampoco desconocer nuestros propios antecedentes y cómo esta no sería la primera incursión en el fascinante mundo del diseño: en 1999, diez años antes, el programa de Medios Audiovisuales había plantado la semilla desde su exitoso énfasis en diseño gráfico, cuyo enfoque y características le darían un sello particular al programa que casi una década después germinaría gracias a esta experiencia.

Pero no. El destino, las circunstancias y el azar dispusieron que fuera 2020 y no 2019, el año señalado para la celebración de la primera década del programa de Diseño Gráfico del Politécnico Gran Colombiano.