



Paté Kaniá
Comité de Artesanías

Lina María Pérez
María Lucía Segura
Andrés Felipe Arredondo
Juan Sebastián Arias

Trabajo de grado para optar al título de Diseñador
Industrial

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL
BOGOTÁ
2018



Paté Kaniá
Comité de Artesanías

Lina María Pérez
María Lucía Segura
Andrés Felipe Arredondo
Juan Sebastián Arias

Trabajo de grado para optar al título de Diseñador
Industrial

Iván Chaparro
Adriana Botero

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL
BOGOTÁ
2018

Lina María Pérez
María Lucia Segura
Andrés Felipe Arredondo
Juan Sebastián Arias

IVAN CHAPARRO *Diseñador Industrial*

ADRIANA BOTERO *Comunicadora Social*

22/09/2018

Tabla de contenido

1. Agradecimientos
2. Abstract
3. Justificación
4. Descripción de la experiencia
5. Planteamiento de la problemática
 - 5.1 Validación con la comunidad
6. Marco teórico
 - 6.1 Descripción del Vacile Creativo
 - 6.2 Diseño participativo
 - 6.3 Nueva visión de ruralidad
 - 6.4 Juntos, pero no revueltos
 - 6.5 ConSonante
7. Marco Metodológico
 - 7.1 Descripción del comité dentro del marco del Vacile
 - 7.2 Estrategias de comunicación
 - 7.2.1 Estrategias de convocatoria
 - 7.3 Límites y alcances
 - 7.4 Palenque
 - 7.4.1 Creación de premios
 - 7.4.2 Muñecos en papel mache
 - 7.5 Gamero
 - 7.5.1 Gamerástico
 - 7.5.2 Construcción del mapa
 - 7.5.3 Banquitas

8. Aprendizajes

9. Conclusiones

10. Bibliografía

11. Anexos

11.1 Oportunidades

11.2 Cronograma

11.3 Infografía

11.4 Diario de campo

Agradecimientos

Todo lo bueno llega a su tiempo. La vida está llena de altibajos y se combina con malas y buenas decisiones. El camino hasta aquí no fue nada fácil, pero cuando Dios ve tus desvíos, recalcula todo y te da la cantidad necesaria de empujones para llevarte a donde Él quiere.

Quiero agradecer a mis padres Armando Pérez y Elsa Preciado, quienes siempre han sido los promotores de mis sueños y caprichos. Gracias a mi madre por estar siempre dispuesta a empujarme con las palabras precisas y en el momento perfecto. Gracias a mi padre por inspirarme día a día con todos los retos que se propone, nada hecho a medias está bien, se hace bien o no se hace, con las ganas puestas y enfrentarse a lo que haya que enfrentarse. También agradezco a mi hermano Fabián Pérez, quien ha sido mi Pepe grillo, mostrándome que el trabajo duro y parejo vale la pena. (*LINA*)

Quiero agradecer a mis papas (Doña Marlen y Don Fernan) por ayudarme durante este tiempo, quienes fueron los primeros en saber como estaba haciendo las cosas, quienes me corrigieron cuando veían que algo lo estaba haciendo rapido, quienes también me dieron los consejos necesarios para ser más paciente y sabio al momento de tomar las decisiones, a mis hermanos que desde lejos me apoyaron en todo momento y estuvieron pendientes de mi proceso durante la carrera, a todas las personas y profesores que conocí durante la carrera y de las cuales aprendí y por último pero no menos importante a mi novia a quien conocí terminando la carrera y quien me ayudó, apoyo y aconsejo para realizar mi proyecto de grado y hacerme las críticas respectivas para realizar un buen trabajo, a todos muchísimas gracias por tenerme paciencia mientras terminaba mi carrera universitaria. (*JUAN*)

Fue una lucha larga, llena de obstáculos, alegrías y momentos en donde no me sentí con las fuerzas necesarias para continuar, pero lo que me hizo continuar fue ver el esfuerzo de mis padres ante todas las dificultades que venían en el camino, me ayudaron a continuar mi sueño y no desfallecer ante las dificultades gracias a ellos me convertí en una persona, soñadora, luchadora y constante que por mala que sea la circunstancia siempre me ayudaron a verle el lado bueno a cada situación. Gracias por cada palabra de aliento que me dieron, por cada vez que veían una mala actitud me corregían para lograr ser mejor persona.

También quiero agradecer a mis mejores amigos quienes estuvieron en todo mi proceso académico quienes me ayudaron, alentaron y sufrieron conmigo. A mis amigos, profesores, compañeros de carrera y familia los cuales me ayudaron en cada momento difícil, quienes me celebraron mis victorias y me alentaron en mis derrotas; por último, quiero agradecer a esa persona especial que llegó a mi vida., por darme el aliento de continuar mi proceso de tesis, gracias por cada palabra de apoyo que me diste. Simplemente me queda darles las infinitas gracias por toda la paciencia que me tuvieron, por fin llegó el momento de celebrar una meta más cumplida en mi vida. (*ANDRÉS*)

Quiero empezar agradeciendo a Dios por ser el primero en creer en mí, por acompañarme durante toda la carrera y hacerse presente de maneras impensables. Estoy agradecida con mis padres Olga Suárez y Felpe Segura quienes han sido los promotores de este sueño que hoy por fin es real, agradezco a mis hermanas y sobrina por su apoyo incondicional por siempre tener una palabra de aliento, agradezco la compañía indispensable de mi pareja durante este largo camino quién ha sido mi fiel consejero y mi bastón en los momentos más difíciles. A mi abuelita Gloria de no ser por su ayuda comprensión y amor este logro habría tenido que esperar.

Finalmente agradezco a cada uno de mis compañeros que ahora son mis amigos y colegas, a la Universidad y a mis profesores quienes con paciencia y firmeza hicieron de mi hoy una profesional. A la comunidad sorda quienes han sido mi inspiración en todos los aspectos de mi vida y a las comunidades Palenque y Gamero por abrirnos sus puertas y permitirnos ser parte de ustedes.

Aquí solo aparece en nombre de cuatro autores, pero sabemos que este trabajo es un conjunto de las personas que nos apoyaron, guiaron y enseñaron es incalculable lo agradecidos que estamos por cumplir esta meta que un día a los 17 años soñamos. (*LUCIA*)

2. Abstract

Antes de emprender este viaje, recibimos algunas aproximaciones sobre lo que podríamos encontrarnos en el camino, obviando lo que previamente habíamos leído y escuchado. El problema de la violencia en nuestro país se ha venido manifestando de diferentes maneras. El sociólogo Noruego Johan Galtung, identifica tres tipos de violencia, en lo que llama el triángulo de la violencia. La directa, es la punta del iceberg, lo que ves (anécdota 1er día de juego que terminó en pelea). La cultural, es simbólica, ofrece justificaciones para hacer que las personas se “destruyan” mutuamente, atacando psicológicamente, por medio del lenguaje, siendo machistas y lo peor, son recompensados por eso. La estructural, es la raíz de las demás, la que más mata y más personas afecta. Las causas que la producen no son muy claras y es muy difícil enfrentarse a ellas.

Galtung menciona que: las causas de la violencia directa están relacionadas con situaciones de violencia estructural y justificadas por la violencia cultural: muchas situaciones son consecuencia de un abuso de poder que recae sobre un grupo oprimido, o de una situación de injusticia social.

Otro aprendizaje que nos llevamos fue “No hacer cambios, mostrar posibilidades” Como diseñadores tenemos que ser sensibles al entorno, sacarnos los prejuicios, llevar la mente abierta para poder adaptar “nuestros planes” a sus planes y costumbres. Fue definitivamente la forma más acertada de hacerlo.

Para lograr una identificación en la comunidad creamos un nombre en el cual se generará una recordación por parte de los pobladores de cada comunidad, este es “El Vacile Creativo”.

3. Justificación

El Caribe es una zona que presenta problemas de índole económico, político y social que afectan a la población de manera tal que existen comunidades que no tiene luz, agua potable, vías, entre otras, afectando su desarrollo, Palenque y Gamero son comunidades que se están viendo afectadas por la situación que atraviesa la región puesto que los corregimientos no tienen agua potable y solo algunas casas tienen gas, existen muy pocas vías pavimentadas. Esto quiere decir que en San Basilio y Gamero pasan desapercibidas para los ojos de los gobernantes que solo se acuerdan de esta población en el momento que hay que buscar votos para ganar las elecciones porque van a los corregimientos a regalar camisetas y gorras, a prometer cosas que después no van a cumplir.

Al adentrarnos un poco más en los corregimientos de Palenque y de Gamero y al caminar los pueblos a distintas horas se observa cómo cambian las dinámicas durante en el día puesto que el sol determina en gran parte estas dinámicas, conforme pasa el día los pueblos se van activando y las personas comienzan a salir de sus casas a trabajar, los niños a jugar y otros a estudiar.

Al mediodía paran casi todas las labores porqué de 12 a 2 es hora del almuerzo y el sol está más fuerte, por esta razón las personas se reúnen debajo de los árboles y/o sitios improvisados, estos se convierten en lugares donde se crean o fortalecen las relaciones y se transforman en sitios donde se juega, se habla, se descansa, se cocina entre otras actividades. Los niños están divirtiéndose por todo el corregimiento ya que no existe peligro alguno para ellos porque en el pueblo es muy poco probable que ellos se extravíen. Los niños juegan por fuera de sus casas, pero sobre todo juegan en la calle y pasan mayor tiempo en la plaza ya que este punto es muy concurrido por todos los niños, además de ser un punto de encuentro para realizar diferentes tipos de actividades. |

Tanto Palenque como Gamero nos mostraron cómo las personas pueden apropiarse de los conocimientos para luego compartirlos con aquellos que estén interesados, puede ser entre familia, amigos o conocidos que tengan dentro del corregimiento, también observamos cómo están dispuestos a hablar sobre los oficios que hacen a diario, como realizan los objetos que después van a vender a la plaza, donde consiguen el material que son su materia prima para realizar estos objetos, asimismo muestran los diferentes tipos de objetos que hacen de manera artesanal y como han variado o aprendido más conocimientos que puedan materializar y convertirlos en productos, desde que uno llega tanto a Palenque como Gamero encontramos como las personas nos reciben de forma agradable y con entusiasmo como si estuvieran esperando por hacer otro intercambio de conocimientos, actividades. Al realizar nuestra primera deriva *“Se trata de modo de explorar una ciudad o comunidad sin rumbo fijo tratando de recorrer cuanto más se pueda, realizando un recorrido indeterminado utilizando nuestro cuerpo como herramienta para captar lo que se está buscando y dejando constancia de todo el proceso mediante alguna representación: mapa sonoro, escritos, fotos o bocetos”* durante este recorrido nos damos cuenta cómo las personas se acercan a uno para saber qué acciones queremos hacer con ellos y cómo podemos compartir e intercambiar conocimientos, además de ir conociendo los posibles puntos de interés para cada comité para las posibles actividades a realizar con la comunidad. Igualmente encontramos dos corregimientos con riquezas culturales muy altas; principalmente en su música, sus tambores, los cantadores y los que bailan, cuando se juntan estas tres partes se evidencia cómo la música y el ritmo lo llevan en la sangre y esta herencia musical se va transmitiendo de generación en generación y sobre todo como los niños poco a poco van mostrando interés en la música, al pasar tiempo en ambas comunidades y al compartir tiempos y espacios vemos cómo las personas comparten conocimientos, comida e historias que ocurren dentro de los corregimientos o de manera personal.

Como comité aprendimos durante el trabajo de campo y gracias a las teorías que estudiamos a utilizar los materiales, como involucrar a la comunidad que se encontraban junto con la comunidad a quienes hicimos partícipes durante todo el proceso de búsqueda y aplicación de materiales puesto que la comunidad también busca compartir historias y conocimientos cuando se estaban realizando las actividades ya que los niños al ser tan activos querían saber todo lo que se estaba y como se estaba haciendo, vimos que si alguien comparte algo con un niño debía compartirlo con todos los niños puesto que si los niños veían que no les compartían lo mismo entraban en una posición defensiva y podía que el niño se sintiera mal u ofendido y no participará en otras actividades decisión propia, desde ese punto entendimos que a los niños se les trataba por igual durante las actividades que se hacían, ya después de las actividades se podía compartir más con ciertos niños ya que al terminar algunos niños querían seguir practicando lo aprendido y ahí se formaban lazos un poco más fuertes, durante la estadía y actividades que se hicieron vimos que algunos niños iban a la casa cultura normal y todo el día pero algunos niños no iban al día siguiente y después nos los encontrábamos por ahí caminando vendiendo corozo o alguna fruta dándonos a entender que hasta que no vendieran lo que llevaban en las poncheras o iban a participar en la casa cultura, al ver esto comprendimos como y porque los niños se entusiasmaban tanto con las actividades que se hacían, las querían aprovechar al máximo y sacar el mayor provecho posible. Después de nosotros ver las dinámicas que ocurren en ambos corregimientos quisimos aprovechar el mayor tiempo posible para enseñarles a los niños un poco más a fondo las actividades que íbamos a realizar y tratar de compartir con todos a los que nos acercamos dentro de estas comunidades y poder obtener más conocimientos sobre la cultura que existe en nuestro país y que no conocemos

4. Descripción de la experiencia

El desarrollo del proyecto “Vacile Creativo” se realizó en dos poblaciones cercanas a la costa Caribe en el departamento de Bolívar en donde se involucró a la población logrando crear nuevas relaciones con la comunidad, esta creación de relaciones estuvo mediado a través de experiencias pensadas y diseñadas desde Bogotá con teorías de investigación que estuvieran basadas en las ciencias humanas y en la participación comunitaria, creando estrategias para lograr el acercamiento de la comunidad mediante el diseño participativo y arte relacional.

Cada comité ideó y creó diferentes estrategias pensadas desde el enfoque de los proyectos para captar la atención de la comunidad con el objetivo de lograr una conexión con las dos poblaciones y de conocer a los actores que posiblemente puedan aportar a los proyectos.

En San Basilio de Palenque solo se lograron hacer 2 actividades de las que se tenían planeadas, se logró generar la conexión con la comunidad a partir de juegos interactivos y participativos con los niños, adolescentes y algunos adultos; también se generó un reconocimiento espacial por medio de una cartografía del lugar que nos sirvió para saber los puntos de interés de cada proyecto, asimismo se logró generar una conexión con los diferentes actores culturales importantes.

Con respecto a las actividades realizadas en Gamero, población cercana a San Basilio de Palenque, en donde tienen tradiciones musicales muy similares a los palenqueros, desde el diseño participativo y según Paolo Mefalopulos se logró generar un aprendizaje desde las dos partes involucradas durante el proceso para que al momento de realizar propuestas de diseño estas fueran pertinentes a las necesidades de la comunidad , en cada una de las actividades realizadas por cada comité se pretendía lograr una empatía con el fin de que las personas se sintieran cómodas y lograran decir y si la solución era pertinente para ellos y como la comunidad podía continuar y seguir o replicar la solución que se construyó en conjunto con la comunidad.

Una de las estrategias en conjunto del todo el Vacile Creativo fue generar actividades de integración tanto entre la comunidad misma como los estudiantes integrarse a la comunidad, uno de ellos fue el *Burro Taller* el cual consistía en hacer un recorrido por toda la población recolectando materiales de las diferentes casas a cambio de favores como por ejemplo pintar la fachada de una casa o arreglar algún tipo de objeto de la casa a cambio de materiales que sirvieran para los proyecto en general puesto que algunas actividades se iban a realizar con materiales que se lograran reciclar, recuperar y reutilizar enseñándoles procesos autosustentables para mostrarles a las personas como la “basura” se puede convertir y transformar para crear o reparar objetos de la cotidianidad; otro fue el torneo de fútbol el cual pretendía simplemente generar un espacio de esparcimiento entre la comunidad; también por parte de la población realizaron actividades de integración para que conociéramos los puntos importantes de la cultura, por ejemplo se realizó una reunión donde mostraron los bailes típicos a la par invitaban a los estudiantes a bailar con ellos enseñándoles los pasos básicos para que ellos pudieran replicarlos al bailar, también se hicieron reuniones con los líderes comunitarios donde contaban un poco la historia de su población y como las tradiciones afro se han venido perdiendo a lo largo de los años; ya para la actividad final en conjunto de todo el Vacile se generó una carnavalito en el cual se diseñaron varias piezas decorativas como faldas, máscaras, maquillaje todo en relación con lo que se trabajó con la comunidad y ellos como expresaban su identidad a través de estos objetos con el fin de mostrarle su alegría, entusiasmo y claramente su identidad como Gameranos.

A partir de las actividades establecidas en conjunto cada comité comenzó a organizar sus actividades con el fin de lograr articular todo para el ensamble final del proyecto y dejar una marca en la población en donde en todas las decisiones de diseño se realizaron en conjunto con ellos; cada grupo tenía una población específica a la cual apuntaba su proyecto y empezaron a trabajar con ellos, durante la aplicación del diseño participativo se logró

distinguir las diferentes oportunidades de diseño junto con la comunidad quienes aportaron ideas y posibles soluciones a las problemáticas evidenciadas y las cuales cada grupo empezó a focalizarlas para generar una propuesta final que al terminar el Vacile la comunidad siguiera con el proceso que se comenzó.

Cada oportunidad de diseño analizadas desde cada grupo se focalizó en las necesidades y el diálogo que se realizó con la comunidad, las principales oportunidades focalizadas fueron: la necesidad de reusar los desechos plásticos en estas comunidades ya que no existe un sistema de recolección de basura que sea efectivo que pase todas las semanas por el corregimiento haciendo que la basura se acumule en las calles o espacios destinados para esta, asimismo pensamos desde esta problemática de basuras para crear el Gomerástico y las Banquitas.

El Caribe es una zona que presenta problemas de índole económico, político y social que afectan a la población de manera tal que existen comunidades que no tiene luz, agua potable, vías, entre otras, afectando el desarrollo de estas. Palenque y Gamero son comunidades que se está han visto afectadas por la situación que atraviesa la región puesto que los corregimientos no tienen agua potable y solo algunas casas tienen gas, existen muy pocas vías pavimentadas. Esto quiere decir que en San Basilio y Gamero pasan desapercibidas para los ojos de los gobernantes que solo se acuerdan de esta población en el momento que hay que buscar votos para ganar las elecciones porque van a los corregimientos a regalar camisetas y gorras, a prometer cosas que después no van a cumplir.

Al adentrarnos un poco más en los corregimientos de Palenque y de Gamero y al caminar los pueblos a distintas horas se observa cómo cambian las dinámicas durante en el día puesto que el sol determina en gran parte estas dinámicas, conforme pasa el día los pueblos se van activando y las personas comienzan a salir de sus casas a trabajar, los niños a jugar y otros a estudiar.

Al mediodía paran casi todas las labores porque de 12 a 2 es hora del almuerzo y el sol está más fuerte, por esta razón las personas se reúnen debajo de los árboles y/o sitios improvisados, estos se convierten en lugares donde se crean o fortalecen las relaciones y se transforman en sitios donde se juega, se habla, se descansa, se cocina entre otras actividades. Los niños están divirtiéndose por todo el corregimiento ya que no existe peligro alguno para ellos porque en el pueblo es muy poco probable que ellos se extravíen. Los niños juegan por fuera de sus casas, pero sobre todo juegan en la calle y pasan mayor tiempo en la plaza ya que este punto es muy concurrido por todos los niños, además de ser un punto de encuentro para realizar diferentes tipos de actividades.

Tanto Palenque como Gamero nos mostraron cómo las personas pueden apropiarse de los conocimientos para luego compartirlos con aquellos que estén interesados, puede ser entre familia, amigos o conocidos que tengan dentro del corregimiento, también observamos cómo están dispuestos a hablar sobre los oficios que hacen a diario, como realizan los objetos que después van a vender a la plaza, donde consiguen el material que son su materia prima para realizar estos objetos, asimismo muestran los diferentes tipos de objetos que hacen de manera artesanal y como han variado o aprendido más conocimientos que puedan materializar y convertirlos en productos, desde que uno llega tanto a Palenque como Gamero encontramos como las personas nos reciben de forma agradable y con entusiasmo como si estuvieran esperando por hacer otro intercambio de conocimientos, actividades, al realizar nuestra primera deriva nos damos cuenta cómo las personas se acercan a uno para saber qué acciones queremos hacer con ellos y cómo podemos compartir e intercambiar conocimientos, además de ir conociendo los posibles puntos de interés para cada comité para las posibles actividades a realizar con la comunidad, igualmente encontramos dos corregimientos con riquezas culturales muy altas principalmente en su música, sus tambores, los cantadores y los que bailan, cuando se juntan estas tres partes se evidencia cómo la música y el ritmo lo llevan en

la sangre y esta herencia musical se va transmitiendo de generación en generación y sobre todo como los niños poco a poco van mostrando interés en la música; por otro lado Palenque con su dialecto y nuevos productos para la comunidad; buscar nuevos materiales para su uso en diferentes objetos para la comunidad misma; lograr el interés de las nuevas generaciones por la identidad cultural de Gamero y no perder las tradiciones que se han venido pasando de generación en generación.

5. Planteamiento del problema / oportunidad

Con base en el primer acercamiento que se tuvo con los habitantes de Palenque y Gamero y con el contexto mismo, nos dimos cuenta que son personas muy amables, alegres, cordiales que llevan y viven la música en la sangre desde pequeños puesto que en el corregimiento se puede escuchar música como el vallenato, la champeta, cumbia, bullerengue, y música popular actual, la cual se puede oír durante gran parte del día.

El planteamiento del problema se comenzó a formular desde las primeras derivas u oportunidades que se encontraron en ambos corregimientos mientras se hacía el recorrido por las diferentes calles se tenía el propósito de evidenciar y ubicar geográficamente a los diferentes artesanos que se encontraban dentro de la comunidad para luego hacerles una serie de preguntas acerca del oficio o profesión que ejercían y sobre los diferentes productos que realizaban, las preguntas que se les realizó a los artesanos con lo que hablamos tenía como propósito entender un poco más sobre el oficio que ejercían, como aprendieron, de quien lo aprendieron, cuanto tiempo lo han trabajado, económicamente como les va, donde venden sus productos, donde consiguen la materia prima, durante las preguntas que les hicimos a los artesanos nos contaron que estaban buscando la manera de llegarle a niños o personas las cuales sientan un interés por aprender el oficio ya que están viendo cómo los niños muestran poco o bajo interés puesto que a los artesanos les toma tiempo realizar los productos y económicamente hablando conlleva tiempo para ver el dinero, es una de las razones por las que los niños y adolescentes no quieren aprender de las diferentes artesanas quieren ver el dinero de forma más rápida y por eso buscan trabajos como moto taxistas, vender comidas rápidas o en algunos casos vender dulces, según

Otro factor que se encontró en Palenque fue que algunos artesanos, por no decir la mayoría, tienen problemas para comercializar sus productos ya que si bien existe una ruta de artesanos donde los turistas pueden observar en el mapa que se encuentra en la plaza principal, los

guías turísticos no se les muestra este mapa ni las rutas, llevando consigo a que los mismos artesanos piensen en hacer otro tipo de actividades para poder mantenerse y mantener a sus familias, los guías del corregimiento les presentan a los turistas la plaza del pueblo, algunas calles hasta llegar a la estatua donde está Kid Pambelé van y regresan sin tener interacción con la comunidad llegan a la plaza compran dulces y salen de nuevo para la ciudad donde se están quedando, en pocas palabras los guías de la comunidad no se toman el tiempo para poder generar todo un recorrido por toda la comunidad estableciendo relaciones e interacciones entre turistas y palenqueros.

En caso similar en Gamero se analizó y se sacó como conclusión que la comunidad no tiene un sitio o espacio donde se dé a conocer los actores culturales, o sitios turísticos importante, para esto se planteó generar un conjunto de visualización (mapa) con las diferentes rutas con los actores culturales importantes de la comunidad; el conjunto cuenta con unos iconos diseñados y planteados en conjunto con la comunidad para resaltar como miembro con su icono establecido, para lograr este sistema primero se generó un mapeo general de Gamero estableciendo cada actor cultural, sitio turístico importante y donde estaban ubicados geográficamente, luego se diseñó la iconografía y por último se construyó el mapa, todo esto con metodologías colaborativas y estrategias de comunicación las cuales fueron botando resultados para la creación de los mismos claramente teniendo en cuenta las opiniones de la comunidad.

Los artesanos de Palenque comentaron que en el año se presentaban dos fechas importantes y una de esas era en el festival de tambores donde los productos que hacían tenían un poco más de visibilidad por tal motivo tienen más rotación y por ende podían ganar más de dinero en donde los turistas y personas de otros corregimientos aprovechan para comprar tambores, pulseras, turbantes entre otros artículos, otra fecha importante es cuando los invitan a ferias

en diferentes ciudades a mostrar sus productos elaborados con materiales de la comunidad palenquera.

5.1 ¿Cómo fue la validación con la comunidad?

La validación con la comunidad se logró a partir estrategias comunicativas y participativas como lo son las entrevistas se habló con cada artesano, a partir de esto ellos iban mostrando cómo hacían su oficio, como manejaban la materia prima y hacían la transformación para lograr el producto final.

La validación también la encontramos por el lado de los niños a partir del diseño participativo promueve el cambio de una realidad social que requiera de participación grupal e individual, considerando ambos fenómenos como causa-efecto dentro de una vida familiar tanto como de una vida en comunidad en donde esta última se beneficia.

La curiosidad de los mismos niños hace que sean los primero en enterarse de las actividades que íbamos a realizar mostraron interés preguntando que, si se podía comenzar lo más pronto posible, al momento de realizar las actividades los niños ponían tanta atención mientras veían como se hacía, que después le podrían explicar a otros niños o adultos de forma clara la técnica como si llevaran tiempo conociendo la actividad, al poder llegarle primero a los niños los papás se interesaban por las cosas que estaban aprendiendo los niños y algunos asistían a la casa cultura para saber un poco más o entender la actividad o técnica que se estaba realizando con los niños y de esta manera logramos la validación de la comunidad, enseñándoles, mostrando y trabajando primero con los niños porque además ellos van a donde sus padres a mostrarles lo que han hecho y lo que han aprendido en la casa cultura de Gamero y en las actividades que se hicieron en la plaza principal de Palenque.

La validación también se fue viendo mientras íbamos haciendo la cartografía social por ambas comunidades con el propósito de hallar a las personas que tienen el conocimiento

sobre cómo realizar, trabajar y vender los productos artesanales que representaba a cada corregimiento.

Las artesanías son una expresión nacional, diversa. Los oficios más importantes son la tejeduría, la madera y la cerámica. Estos oficios artesanales involucran el 81% de la población artesanal nacional. La participación porcentual de la tejeduría en el total nacional es el 57.52%, la madera con el 13.48%, y la cerámica con el 7.37%. Este proyecto se pensó a raíz de evidenciar que en los corregimientos se encuentran artesanos que viven de esta actividad y que necesitan nuevas formas de desarrollar sus productos y una nueva manera de poder mostrarlos al público en donde tengan un espacio lo suficientemente amplio para mostrarlos, contando también en una nueva forma sobre cómo atraer y cautivar a los niños y/o adolescentes para que continúen con esta actividad y no se pierda el conocimiento que se ha adquirido con el tiempo y al estar dentro de la comunidad y compartir tanto con las familias con las que nos estábamos quedando, con personas a las cuales nos acercamos y al realizar derivas programadas con el propósito de encontrar a los artesanos para entender un poco más la actividad que realizan los artesanos.

Según artesanías de Colombia acerca del aprendizaje de los oficios artesanales la artesanía generalmente se transmite de generación en generación y solo el 7% de la población recibe capacitación de los oficios artesanales a través de cursos y talleres, también dadas las condiciones de informalidad en éstas prácticas económicas, se crea un estado de inestabilidad y rotación de la fuerza laboral, hacia otras actividades económicas como lo puede ser el mototaxismo, venta de dulces entre otras actividades en que la economía se genere un poco más rápido. En cuanto a la materia prima que trabajan los artesanos de San Basilio y Gamero se caracterizan por la sensibilidad de recolectar su principal material para la elaboración de productos puesto que durante ciertas épocas del año el material puede escasear. Cuando las

materias primas provienen de la naturaleza ya sea de árboles o algunas plantas los artesanos ponen en práctica técnicas de adecuación y almacenamiento de estos materiales.

6. Marco teórico

El desarrollo del proyecto involucra experimentaciones con métodos de investigación de las ciencias humanas, análisis de tendencias, recolección de data, visualización colectiva de problemáticas asociadas con el territorio, construcción de prototipos participativos y estrategias para empoderar a la comunidad mediante herramientas de diseño participativo y arte relacional; todo ello con el fin de facilitar procesos de diseño articulados con las humanidades públicas.

6.1 Descripción del proyecto “Diseño para la Paz”

El proyecto gira entorno a dos comunidades impactadas fuertemente por el conflicto armado vivido hace poco tiempo en el territorio colombiano. Somos un grupo de estudiantes de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y desde las clases vistas en Bogotá se fueron formando grupos de trabajo; desde el comienzo de este viaje, cargado de cultura y conocimiento, comenzamos a investigar, leer, pensar para luego crear y diseñar desde las metodologías, estrategias, experiencias y objetos que iban a servir como herramientas para acercarlos a la comunidad con el fin de entender sus dinámicas, de conocer el corregimiento, de identificar materiales, actores primarios y secundario, todo pensado hacia la comunidad en cómo hacerlos partícipes durante el proceso y para estas participaciones comunitarios le leyeron como teorías como Investigación acción participativa, arte relacional, diseño de experiencias, diseño participativo entre otras, estas teorías sirvieron como bases para tener referentes sobre la forma en cómo se puede abordar un trabajo de tipo social o comunitario, un ejemplo de lo que nos habla el diseño participativo, esta teoría nos relata que el ideal para que estos proyectos funcionen de principio a fin es tener en cuenta a la comunidad en la búsqueda de las problemáticas o necesidades que se pueden encontrar, la comunidad debe participar en el proceso de ideación para dar solución a la o las problemáticas a tratar y al ejecutar junto con

ellos las acciones pertinentes que logren dar respuestas a estas mismas y que la opción que se elija logre realizar un cambio en la realidad de la comunidad.

La segunda etapa de este Vacile consiste en la implementación y trabajo de campo con la comunidad, en esta segunda parte se une un quinto grupo de trabajo a los 4 grupos que se establecieron desde el comienzo, para tener un total de 5 grupos comités cada uno dirigido a una temática en particular como lo era el de artesanías, etnoturismo, construcción, arte urbano y empoderamiento femenino, cada comité planeo y ejecuto unas primeras actividades experimentales para entender y observar cómo reaccionaba la comunidad a estas iniciativas para luego con el paso de los días ir enfocando hacia actividades un poco más específicas.

Durante el tiempo de estadía en los corregimientos de Palenque y Gamero se logró la participación de líderes comunitarios, niños, adultos con quienes se forjaron relaciones de trabajo y de amistad y con quienes existió un intercambio de conocimientos dando ideas para solucionar la problemática a tratar, algunos hicieron bocetos, otros mostraron cómo se podía trabajar la madera y así lograr en conjunto la solución adecuada para ellos.

Este Vacile también mostró la capacidad para re direccionar y replicar los proyectos en otra comunidad puesto que supimos pasar de Palenque empezando a realizar actividades a Gamero en donde se realizó el proyecto final, esta redirección la logramos ya que tuvimos en cuenta las teorías que leímos y estudiamos durante las 2 etapas de Vacile para poder lograr un buen trabajo en comunidad porque en estas también nos habla que existen similitudes entre comunidades por cercanías culturales o geográficas y que la encontrar estas comunidades podemos replicar algunas prácticas que veamos que se puede acoplar y que también les funcione a la nueva comunidad a la que llegamos.

6.2 Diseño Participativo

Nació en Escandinavia en la década de 1970 bajo el nombre de Diseño Cooperativo, pero en verdad se planteó por primera vez en 1965 en Gran Bretaña.

La participación es clave a la hora de tomar decisiones porque el público debería participar puesto que crea una plataforma a la participación activa en el proceso de diseño, la palabra cooperación no tuvo resonancia en la separación entre trabajadores y directivos ya que no se debía discutir sobre las formas de trabajar y es aquí cuando surge la palabra participación o participativa y fue utilizado en las primeras propuestas para el diseño participativo y consistía en una moderación directa entre trabajadores y directivos discutiendo sobre nuevas formas sobre cómo mejorar su entorno entre el trabajo y la herramientas.

El diseño participativo promueve el cambio de una realidad social que requiera de participación grupal e individual, considerando ambos fenómenos como causa-efecto dentro de una vida familiar tanto como de una vida en comunidad en donde esta última se beneficia.

La posibilidad se encuentra en el explorar y el entender el conocimiento, las tecnologías y los saberes locales, como fuentes importantes para la sustentabilidad de los proyectos de intervención, al igual se utiliza para el empoderamiento de los sectores de vulnerabilidad social, política y económica, de esta forma se asegura que el actor social conozca sus límites aunque ya los tenga claros dentro de un imaginario colectivo, pero que en realidad se muestra de forma difusa y difíciles de objetar, otorgándoles la validación a las personas a ser sujetos de derecho y actores de transmisión de tecnologías participativas para la construcción comunal.

El principal problema con el cual uno se encuentra al momento de enfrentarse a la idea sobre lo que se trata la participación social es el de la conceptualización, ya que al elaborar un

diseño que incorpore las necesidades y aspiraciones de los actores que estén pensados en la igualdad puede que no llegue a transformar las aptitudes y las actitudes comunales para el manejo cooperativo dentro del entorno barrial, sino que puede llegar a generar problemáticas en donde los intereses se vean involucrados entre los mismos miembros de la comunidad.

En la fase que sigue se crea un sistema integrado el diagnóstico + planificación + monitoreo + evaluación + comunicación, este sistema permite la reflexión comunal como una propuesta transformadora de adecuación para conocer la percepción que las familias tienen dentro del contexto urbano, ingresando información primordial que no se encuentre en ninguna otra parte, lo que quiere decir que no se consiga de fuentes secundarias.

El diseño participativo se distingue por la gran participación que se le otorga a los actores sociales y a los distintos actores gubernamentales para el desarrollo de una metodología con una orientación en donde se integre a todos los participantes promoviendo el acondicionamiento social, cultural, educativo y productivo entre otras, tanto de las familias como de los diferentes tipos de comunidades.

6.3 Nueva visión de ruralidad

A través de los años la noción de desarrollo rural cada vez se vuelve más compleja de comprender ya que las necesidades de los productores campesinos van ligados a la producción industrial de las grandes ciudades y el desarrollo global; de esta manera, la autora Edelmira Pérez en su libro “Hacia una nueva visión de lo rural” cita a Ceña y define que el desarrollo rural, en un sentido muy amplio, es: “... un proceso de mejora del nivel del bienestar de la población rural y de la contribución que el medio hace de forma más general al bienestar de la población en su conjunto, ya sea urbana o rural, son su base en recursos

naturales...” a partir de la cita de la autora se puede decir que para generar un desarrollo en las comunidades rurales se deben tener en cuenta aspectos no solo en el ámbito del agro si no en un aspecto macro, donde se incluyan las necesidades del poblador haciendo así un desarrollo completo y co-participativo; a partir de lo descrito anteriormente, las comunidades que van a hacer método de estudio “San Basilio de Palenque y Gamero” se ve reflejado la importancia de generar un proceso de mejora en todos los niveles de bienestar como lo explica Edelmira Pérez en su libro también se debe tener en cuenta los aspectos culturales de la región para poder generar este proceso y que la comunidad se vea en un futuro 2030.

Para esto se debe definir que el desarrollo rural integral “...es determinante para impulsar la integración de las regiones y el desarrollo social y económico equitativo del país. La RRI (Reforma Rural Integral) debe lograr la gran transformación de la realidad rural colombiana, que integre las regiones...”. (Acuerdo final para la paz 2016, p. 10). Desde lo vivido en las dos regiones se debe tener en claro que cada población posee sus costumbres e identidad establecida y no se puede pretender que ambas actúen de la misma manera, pero el Gobierno debe establecer en ambas poblaciones un desarrollo integral ya que se vio reflejado al momento de estar en las poblaciones como la comunidad gamera se veía con poco movimiento de turistas, en cambio Palenque se ve el flujo de turistas más seguido.

No solo el poblador debe verse beneficiado en el factor económico también debe beneficiarse en todos los aspectos posibles para generar una mejora en su calidad de vida, como lo dice Pérez en su libro “Nueva Ruralidad” plantea que en la ciudad debe generarse no sólo “...la provisión de alimentos sino también de gran cantidad de bienes y servicios, entre los que vale la pena destacar la oferta y cuidado de recursos naturales, los espacios para el descanso, y los aportes al mantenimiento y desarrollo de la cultura”, en pocas palabras lo rural no solo conlleva a la producción de alimentos o servicios también conlleva a explotar otras clases de recursos como lo es el turismo en zonas rurales y también el desarrollo cultural de estas

comunidades, también se debe buscar la equidad territorial, de género y social, en el acceso a bienes, servicios y demás beneficios del desarrollo” (Pérez, 2002 p. 9).

No se puede pensar en el antiguo modelo económico en donde lo rural y lo urbano eran dos espacios diferentes y alejados entre sí, en donde el campesino producía y traía sus productos a la ciudad para su consumo y el ciudadano en la ciudad generaba más ingresos per cápita; este modelo ha venido cambiando; ahora la nueva ruralidad como la describe Pérez debe ser una ruralidad compartida con los ciudadanos en donde se desarrolle una relación entre los dos actores y los conocimientos o saberes de las dos partes puedan co-relacionarse y generar nuevas formas de interacción entre el productor y el comprador, para esto el diseño participativo es de vital importancia para el marco del proyecto ya que con este a partir del conocimiento de cada comunidad se puede lograr un diseño totalmente guiado a partir de sus necesidades y que se convierta en algo propio diseñado de ellos para ellos.

Dentro de Reforma Rural Integral, se plantean unos estímulos para la producción de objetos artesanales y generar una economía solidaria y cooperativa “... con el propósito de estimular diferentes formas asociativas de trabajo de o entre pequeños y medianos productores y productoras, basadas en la solidaridad y la cooperación, y que promuevan la autonomía económica y la capacidad organizativa en especial de las mujeres rurales, y fortalezcan la capacidad de los pequeños productores y productoras de acceder a bienes y servicios, comercializar sus productos y en general mejorar sus condiciones de vida, de trabajo y de producción...” (Acuerdo final para la paz 2016, p. 28).

A pesar de todas las reformas, planes, lineamientos el gobierno colombiano solo se centra en darle beneficios a pocas poblaciones, pero no ven cómo las comunidades afros se están viendo damnificadas de igual forma, para estas se deberían implementar las mismas categorías generando un desarrollo equitativo en todos los aspectos y comunidades del país como lo son los palenqueros y los gamneranos.

Para que la economía de estas comunidades se vea beneficiada es necesario el diseño e implementación de más de diez Planes Nacionales, para generar una multidireccionalidad integral en el desarrollo económico, para esto el gobierno comenzó a implementar La Mesa Técnica de Agricultura Familiar y Economía Campesina.

La Mesa Técnica se inició formalmente el 9 de febrero de 2017 y a la fecha se han realizado once sesiones semanales de trabajo con una participación promedio de 25 personas de 15 organizaciones e instituciones. Dentro de la conceptualización de la Mesa Técnica se proponen dos conceptos “economía campesina, familiar y comunitaria; y agricultura campesina, familiar y comunitaria”. (Mesa técnica de Agricultura Familiar y Economía campesina 2017, p. 7)

Se define la agricultura campesina, familiar y comunitaria como “un sistema de producción y organización gestionado y operado por mujeres, hombres, familias y comunidades campesinas, indígenas, afrodescendientes, raizales y palenqueras que conviven en los territorios rurales del país; es un sistema en donde desarrollan principalmente servicios, agrícolas, pecuarios, pesqueros, acuícolas y silvícolas; que se complementan con actividades no agrícolas.” (Mesa técnica de Agricultura Familiar y Economía campesina, p. 8)

El estado lo que quiere con estas comunidades es “gestionar la acción integral orientada al fortalecimiento de las capacidades sociales, económicas y políticas de los productores de la agricultura campesina familiar y comunitaria, sobre la base de un mejoramiento de la calidad de vida de la población rural”. (Mesa técnica de Agricultura Familiar y Economía campesina, p. 9).

A partir de toda la información recolectada por el Estado, existen 11 ejes temáticos dentro de la propuesta de lineamientos generales de política pública.

Dentro de los cuales esta investigación se centrará en analizar “Mercado Social” y “Circuitos cortos de comercialización”.

1. Mercado social: tiene como objetivo fomentar estrategias para el cambio de comportamiento en los consumidores “estos cambios están orientados a la promoción de los productos y modos de producción de la agricultura campesina familiar y comunitaria; e incluyen aspectos como campañas y marcas, entre otras”. (Mesa técnica de Agricultura Familiar y Economía campesina 2017, p. 14)

2. Circuitos cortos de comercialización: “contiene las propuestas relacionadas con la promoción y fortalecimiento de esquemas de comercialización generalmente caracterizados por: a. baja o nula intermediación, b. cercanía geográfica, c. confianza y fortalecimiento del capital social”. (Mesa técnica de Agricultura Familiar y Economía campesina 2017, p. 17).

Entre los circuitos cortos más populares se encuentran mercados campesinos o ferias, en donde se presentan “grandes cadenas de intermediación, asimetría en la información para la negociación de precios, y exigencias de estándares de calidad difíciles de cumplir, adicionalmente no existe un apoyo decidido a canales cortos de comercialización directa en donde se genere vínculos sociales entre los productores y los consumidores y que sirvan de puente entre lo urbano y lo rural”. (Mesa técnica de Agricultura Familiar y Economía campesina 2017, p. 18), en el caso de muchas comunidades palenqueras o quienes son parte de esta región no tienen esta clase de circuitos de comercio, por tal motivo les toca viajar hasta Cartagena para poder vender sus productos y darse a conocer por los turistas o simplemente poder llevar el sustento económico a sus familias; tampoco tienen el apoyo del estado para poder crear estrategias de marketing donde les den visibilidad a estas

comunidades para que lograr cambiar la mentalidad de los colombianos y turistas sobre los productos elaborados por cada comunidad dándoles una posibilidad de darse a conocer.

6.4 Juntos, pero no revueltos

El objetivo del proyecto “Juntos, pero no revueltos” que planteaba Lina María Pérez, era potenciar las interacciones entre los jóvenes en situación de vulneración, que estimularan la socialización y a su vez la exploración de su entorno objetual propio, como medio de auto reconocimiento, objetivo que fue vital para plantear la fusión con el Vacile Creativo 2018, dentro del Comité de Artesanías PatéKaniá. Se logran estrategias para empoderar a la comunidad mediante herramientas de diseño participativo y arte relacional, fomentando la capacidad creativa de la comunidad.

La resiliencia, eje importante del proyecto, es la capacidad humana para enfrentar situaciones de peligro o tragedia; resistencia a la destrucción, problemas de la vida, ser capaz de salir adelante, crecer y desarrollarse solamente llegando como seres adultos competentes y exitosos. El niño puede estar rodeado de afecto (tengo), pero si no tiene fuerza interior (soy/estoy) no es resiliente. El niño puede ser locuaz y hablar bien (puedo), pero no tienen empatía (soy/estoy), o no aprende de los modelos (tengo), entonces no es resiliente. La resiliencia es el producto de una combinación de estas características puedo, soy, estoy y tengo. Por lo tanto, el niño que trabaja bien, juega bien y tienen buenas expectativas, aspiraciones en la vida, se desarrolla psicológicamente sano y socialmente es exitoso; eso es ser niño resiliente [1]

La resiliencia debe ser una virtud que se forma continuamente durante cada etapa del desarrollo del ser humano.

En la conceptualización de los factores asociados al maltrato infantil como lo afirman Cicchetti y Rizley, es importante, incluir no solo los factores de riesgo sino los factores de compensación o protectores, porque la conducta parental está determinada por el equilibrio relativo entre los factores protectores (disminuyen la probabilidad) y los factores de riesgo (incrementan la posibilidad) que experimenta una familia.

Estas competencias pueden promoverse desde la primera infancia, con un enfoque de potenciarlas. Uno de estos factores es la competencia social y emocional que aparece en los niños para desenvolverse en sus contextos interpersonales y que juega un papel fundamental en la prevención de la violencia y la crueldad y de muchas prácticas de riesgo como fumar, beber alcohol, conducir a alta velocidad, tener relaciones sexuales sin protección, etc.

Las Pautas o Patrones de Crianza: Aquellos usos o costumbres que se transmiten de generación en generación como parte del acervo cultural, que tienen que ver cómo los padres crían, cuidan y educan a sus hijos, dependen de lo aprendido, de lo vivido y esto, de la influencia cultural que se ejerce en cada uno de los contextos y en cada una de las generaciones [2]

6.5 Consonante

Consonante nació de la inconformidad sobre las desventajas que existen en Colombia de personas con diferentes discapacidades respecto a aquellas que son “normales”. La desigualdad salarial, educativa, entre otros aspectos, en este caso el tema que más nos llamó la atención fueron las personas con pérdida (“discapacidad”) auditiva, es decir las personas SORDAS. Quienes a lo largo de este proyecto nos demostraron que lo imposible está en aquello que aún no se intenta y que por el contrario de lo que suele pensar, que somos

nosotros los oyentes (“normales”) quien debemos enseñarles, realmente son ellos quienes nos demostraran miles de formas de vivir en el mundo oyente que solo podemos apreciar gracias a esta habilidad de ser sordo.

Este proyecto pretendía demostrar que esas discapacidades son más **habilidades y ventajas** que nos pueden enseñar a contemplar el mundo desde otro punto de vista, y que la solución no está en resolver la sordera si no en entenderla y aprovechar todas las habilidades que a lo largo del tiempo han venido desarrollando para vivir en el mundo oyente y como estás nos pueden aportar en actividades de nuestra vida cotidiana.

Consonate encuentra su inspiración en la comunidad y cultura sorda, después de un encuentro fortuito donde reflexionamos sobre desigualdad y discriminación en nuestro país respecto a todas las personas irrumpen en nuestro concepto de lo **“normal”**. La comunidad sorda ha adquirido un sin número de habilidades que se desarrollan a lo largo de su vivencia en el mundo oyente, tales como la forma en que se comunican entre ellos y con los oyentes, su memoria, su facilidad de interpretar logos, símbolos, señales e imágenes, la facilidad con la que aprenden una actividad y la perfección y dedicación con la que la desarrollan. Todas estas se han contemplado desde una postura negativa donde suelen determinar lo que carecen e intentan constantemente llenarlos de herramientas para suplir esa perdida, pero esta vez adentrándonos en la comunidad descubrimos que nuestros estudiantes universitarios podrían aplicar este tipo de habilidades para mejorar su eficacia y rendimiento académico a través de una extrapolación de sus habilidades traducidas a un objeto que les brindase ese que poseen las personas sordas que el oyente no tiene. Es por eso que a través de diferentes estímulos pretendemos enseñar al oyente a aislarse del mundo ruidoso en el que suele vivir y

sumergirse en un mundo de estimulación media o total de sus sentidos para bienestar mental y físico de él.

7. Marco metodológico

7.1 Descripción del comité dentro del marco del Vacile

Directamente el comité Paté-kaniá realizamos un reconocimiento geográfico de las dos poblaciones para identificar las posibles oportunidades de intervención desde el diseño y para poder ubicarse espacialmente en el espacio generado por un recorrido turístico realizado por los líderes de las comunidades, el objetivo final de este recorrido era identificar los puntos donde los artesanos vivían y hacían todo su trabajo manual, luego de la identificación y reconocimiento se realizó una pequeña charla con cada uno de ellos en donde se les hizo las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo se llama?
2. ¿Usted qué hace?
3. ¿De dónde lo aprendió?
4. ¿Con quién aprendió?
5. ¿Dónde consigue la materia prima?
6. ¿Dónde lo vende y cómo lo vende?
7. ¿La artesanía es su fuente principal de ingreso?

A partir del reconocimiento, identificación y entrevista realizada a cada artesano comenzamos a analizar las problemáticas las cuales afectan directamente a los artesanos se pudieron identificar: las nuevas generaciones no están interesadas en aprender el oficio, no tienen una visualización adecuada en donde puedan dar a conocer sus productos y darse a conocer como artesanos Gameranos, no poseen una identificación de marca que los

diferencie de las demás poblaciones, no aprovechan los recursos naturales para realizar sus producto luego de identificar y analizar cada problemática existente en la poblaciones se decide diseñar una serie de metodologías y actividades de enseñanza para introducir a los niños al oficio y que ellos se sientan identificados, también se decidió diseñar un mapa con su señalética respectiva para darle visualización a los turistas de los sitios turísticos importantes y los principales actores culturales de la población Gameraña con un enfoque desde el marketing social en donde Kotler y Zaltmanes proponen un concepto “en el cual la organización debe establecer las necesidades, deseos e intereses de los mercados para que de este modo pueda promocionar un valor superior a sus clientes de tal forma que se mantenga o mejore el bienestar del consumidor y de la sociedad...”se decidió poner en práctica parte de las estrategias que vinculan este enfoque proporcionando así un valor agregado al producto diseñado en este caso el “mapa” proporcionándole así a los pobladores nuevas formas de visualización de su comunidad desde un pequeño aspecto como este lo es, también se tuvo en cuenta el diseño participativo guiado a partir de estrategias de comunicación el cual plantea comunicar cada hallazgo y cada decisión que se tome a la comunidad por lo que aporta nuevas formas de comunicación para entablar una cercanía con los pobladores de las diferentes comunidades proporcionando así una inmersión cultural logrando apropiarse las costumbres para tener un mayor entendimiento y apropiación generando nuevas formas de diseño desde la experiencia misma.

Las actividades que realizamos buscaban encontrar la identidad cultural de los participantes en cada pieza mediante la fabricación de productos artesanales con materiales propios de Gameraña, ya sea por fibras, materia reciclada u otras, atribuyendo un carácter simbólico, para ello se decidió realizar las siguientes actividades en conjunto con los niños para darles una aproximación sensorial al oficio de la artesanía y lograr explotar la creatividad de cada uno, las actividades fueron las siguientes con su respectivo alcance:

1. Taller de tejidos y bisutería: transferir el conocimiento la noción de nudos, formas y patrones para aproximar a los niños a una exploración manual.
2. Taller de banquitas: construir mobiliario para la casa de la cultura de uso comunitario con materiales reciclables (botellas plásticas y desechos plásticos).
3. Taller banquitas identidad: apropiación simbólica por parte de los niños para darles un sentido propio a las banquitas.
4. Taller fibras de plástico: transformación de una fibra alternativa para la creación mde elementos cotidianos.
5. Tapitas recolección y planeación: apropiación de un espacio público para la creación de una mural con materiales reciclables incentivándolos a la recolección de basuras.
6. Planeación mapa Gamero: recolección de datos con el comité Kaminá sobre puntos culturales importantes y sitios turísticos.
7. Co-creación con los líderes de la comunidad: planteamiento de diferentes diseños de iconos para diferenciar los puntos de interés y sitios turísticos y manejar una línea gráfica.
8. Construcción mapa: con ayuda de la comunidad de artesanos se realizó el mapa dejándoles un producto en el cual pueden mostrar las rutas culturales de interés, sitios turísticos y darle visibilidad a cada actor cultural importante de la comunidad.

Las actividades que planteamos pretenden buscar la identidad cultural por medio de simbologías planteadas por los mismos niños y líderes de la comunidad como es en el caso del diseño del mapa, las banquitas y el gamerástico, cumpliendo así con los objetivos del Vacile Creativo los cuales son:

Objetivo General:

Aportar conocimientos y herramientas que permitan comprender e intervenir desde el diseño diferentes aspectos de la cotidianidad de SBdP y Gamero con el fin de desarrollar una serie de acciones participativas que conduzcan a un carnaval. La intención fundamental es construir modelos de análisis basados en una lectura crítica de procesos históricos, la apropiación de herramientas de las ciencias humanas y la representación de conceptos en el contexto específico a estudiar.

En este componente se busca que los estudiantes amplíen su conocimiento teórico y de fundamentación conceptual en relación con el tema a trabajar en SBdP y Gamero.

Objetivos específicos:

- Explorar prácticas comunitarias y participativas referentes a procesos y proyectos pertinentes a la comunidad de SBdP y Gamero.
- Identificar, interpretar y estudiar métodos e instrumentos de diseño participativo y arte relacional que permitan acercarse a SBdP y Gamero de manera persuasiva.
- Desarrollar estrategias comunitarias y lúdicas para proponer un proyecto participativo con las comunidades y contextos propuestos por cada estudiante, de modo que involucren el uso de cartografías emocionales, generación de objetos y dispositivos y herramientas de diseño en contexto.

A partir desde metodologías incluyente con estrategias de comunicación las cuales plantean “Según el Manual de Diagnóstico participativo de comunicación rural, la comunicación para el desarrollo utiliza la investigación, los enfoques, los métodos, los medios modernos y tradicionales, los materiales de comunicación para mejorar el diálogo entre la población rural y las agencias de desarrollo para que todos alcancen un entendimiento mutuo y juntos decidan sobre los problemas, las necesidades, las soluciones como también sobre las

tecnologías nuevas y apropiadas, y las prácticas. Muchas veces, tales decisiones articulan las capacidades locales con los conocimientos y habilidades externos para resolver los problemas más eficazmente. La identificación de soluciones en forma conjunta tiene más aceptación en la población porque se consideran como relevantes para sus necesidades.” A partir del análisis de este manual se logró identificar como es de vital importancia tener un acercamiento con la comunidad para poder completar los proyectos con mayor validez, ya que se identifican necesidades e interés de cada población y como con las actividades se puede lograr identificar muchos aspectos culturales de la región.

7.2 Estrategias de comunicación

Cuando se estaban realizando las derivas se iban haciendo pequeñas entrevistas con los artesanos sobre las propuestas que llevábamos para realizar en ambos corregimientos y así saber si lo que se había pensado desde Bogotá serviría en las comunidades y si les ayudaría a estas personas a ampliar un poco más los conocimientos que ya tienen sobre los diferentes materiales y sobre cómo los tratan para crear sus productos, las ideas también se las comunicábamos a los niños puesto que ellos al saber que se iba a desarrollar les iban a contar a sus padres y así generamos intriga y misterio para que al otro día las personas se acercaran y se lograra ejecutar las acciones que anteriormente habíamos comentado, otra forma en la que comunicábamos nuestros ideales a trabajar era en pequeñas reuniones en donde llevábamos un cronograma explicando día a día lo que íbamos a trabajar y también aclaramos las dudas que tenían los líderes y durante estas presentaciones también solicitábamos la ayuda para conseguir algún material que no tuviéramos a la mano, estas reuniones y exposiciones se las presentamos a los líderes de la comunidad ya que ellos al saber sobre qué tipo de acciones íbamos a ejecutar ellos sabían que personas dentro de la comunidad nos podían ya fuera

porque tenía conocimientos sobre el tema o porque sabía dónde conseguir lo que fuéramos a utilizar.

Cuando estábamos en medio de las actividades se nos iban ocurriendo actividades un poco más pequeñas para llamar la atención de los pequeños y que siguieran interesados con las acciones que se iban a realizar y entre los niños mismos se corría la voz y se mostraban unos a otros lo que estaban haciendo y así de esta manera los niños también se acercaban para aprender de lo que se estaba haciendo, en una ocasión durante una actividad que se realizó con los niños fueron tantos niños que se acercaron que nosotros 4 no alcanzamos a explicarle a todo el grupo de niños si no que entre ellos mismos se estaban enseñando, los que estaban más cerca y aprendieron rápido la técnica le enseñaron algunos amiguitos de ellos que se interesaron cuando terminaron de jugar futbol.

7.2.1 Estrategias de convocatoria

Una de las estrategias de convocatoria fue cuando se realizó el burro taller en el cual íbamos recorriendo el corregimiento y tratar de pasar por cada casa con el propósito de generar un intercambio de favores en el que se pretendía recoger la mayor cantidad de materiales que pudiéramos aprovechar para alguna de las actividades que se tenía planeada y mientras se realizaba este burro taller también se le iba diciendo a las personas que íbamos a estar en la casa cultura realizando algunas actividades a las que si bien podían ir a mirar también estaban invitados a participar durante el tiempo que íbamos a trabajar en estos dos corregimientos, de las actividades pequeñas y rápidas que se pensaron en Bogotá se idearon para llamar la atención de los niños y que desde este primer acercamiento a las actividades fueran los mismos niños quienes también pudieran o logaran decirles a más niños o personas para que

se acercaran y se fueran forjando relaciones de conocimientos, las convocatorias las hicimos mientras recorríamos el corregimiento en busca de los artesanos y mientras los visitábamos los íbamos invitando ya sea que fuera a la plaza principal (Palenque) o a la casa cultura (Gamero) en donde ya estando en estos sitios se les explicaría un poco más sobre lo que nosotros como comité queríamos aportarles a ellos en su oficio y para que conocieran un poco más sobre el Vacile.

7.3 Límites y alcances

En el libro Diseño participativo para una estrategia de comunicación nos indican cual es la importancia de involucrar a las comunidades en los procesos creativos citando a dos autores importantes para el proyecto “según Paolo Mefalopulos y Titus Moetsabi observan que es necesario involucrar a las comunidades no sólo en la recolección de información sino en la priorización y en el análisis de sus problemas y necesidades y en consecuencia, compartir información y conocimientos se convirtió en un elemento esencial para lograr una buena comunicación e intervención al cambio de realidades de las comunidades con las que se está trabajando.” a partir del análisis de las necesidades e intereses de cada comunidad se plantearon y planearon varios resultados de diseño con metodologías participativas, las cuales se dieron desde Bogotá y estas son:

1. Actividades de diseño colaborativo con los niños para generar un acercamiento sensorial a las artesanías y generar interés de los mismos hacia el oficio.
 2. Metodologías de creación colaborativo con los artesanos proponiendo el uso de nuevos materiales para implementar en los diferentes productos e innovación de los mismos por medio de materiales reciclables y creación de nuevos productos.
-

3. Desarrollo y creación de la identidad Palenquera con el enfoque hacia el oficio de las artesanías, generando mayor flujo comercial y una mayor visibilidad hacia los turistas creando un reconocimiento por parte de las comunidades externas hacia las artesanías palenqueras y gamerañas a partir del trabajo colaborativo con la comunidad.

7.4 Palenque:

7.4.1 Creación de premios:

Junto con el comité Lembota se acordó crear y realizar unos premios para hacer un reconocimiento a las mujeres que quedaran en primer, segundo y tercer puesto quienes participaran del concurso, para estos premios se pensó en crear y realizar unos collares y pulseras hechos a mano por nosotros y por niños de la comunidad que se interesaron por elaborar, las pulseras, collares también iban acompañados de labiales y esmalte para uñas, durante este concurso también se les obsequio un cepillo para peinar a las mujeres que participaron, los materiales que se usaron fueron piedras que se encuentran fácil dentro del corregimiento.

Durante el tiempo que fuimos realizando los premios para el concurso unos niños entre los 9 y los 11 años llegaron y quisieron saber qué estábamos haciendo y les fuimos indicando poco a poco como podrían crear sus manillas, algunos niños las hicieron con sus nombres y otros pensaron en crear manillas para sus papás y/o amiguitos cercanos, además durante este tiempo se lograron elaborar manillas, collares y aretes, se hicieron en alambre, hilo, los niños usaron alicates de artesanías que son un poco más pequeños y no tiene nada filos que

podieran causarle a los niños heridas ayudándolos a agarrar bien las pinzas para que no se fueran a pellizcar.

El propósito de hacer estos premios con los niños era de involucrarlos en el antes, durante y después para que vieran y aprendieran de lo que se puede hacer con un hilo, piedritas y diferentes elementos de la bisutería para lograr hacer artesanías, aprendieron hacer nudos y como asegurar las piedras para que no se cayeran, los niños también estuvieron presentes durante la entrega de los premios viendo como lo que ellos ayudaron hacer les gustaba a las mujeres ganadoras del concurso.

7.4.2 Muñecos en papel mache:

Esta fue una de las actividades que se generó de manera rápida, lo que se hizo fue preparar la mezcla de colbon, harina y un poco de agua, esta mezcla se calienta un poco y después se deja enfriar para poder usarse y poder manejarlo con las manos, mientras se preparaba esta mezcla se iban realizando unos “esqueletos” en alambre dulce y buscar mucho papel y lo mejor es que se pudo hacer con papel que estaba para botar a la basura.

Cuando ya se tenía la mezcla y el “esqueleto” listo, se dejaban a un lado mientras el papel se cortaba en tiras para poder ponerlo en el esqueleto, cada niño cogía un esqueleto y agarraba un trozo de papel y lo metía en la mezcla para remojar el papel y posteriormente ir colocando este papel remojado en el esqueleto, la idea hacer este paso repetidas veces hasta que el muñeco vaya quedando un poco más grueso o gordito y continuar hasta que el niño dijera que así se veía bien el muñeco. La actividad iba hasta que los niños dejaran los muñecos listos para que se secaran y poder pintarlos al otro día o cuando ya estuvieran listos y secos, la actividad quedó hasta dejar los muñecos secando para poder pintarlos y quedo en este punto porque al siguiente nos íbamos para Gamero y sin saber que la actividad iba a quedar sin terminar pero la idea de esta actividad era que los niños pintarán y decorarán los muñecos

como ellos creían que se veía un palenquero ante el mundo ya fuera que tuviera un oficio tradicional o un trabajo normal.

7.5 Gamero:

7.5.1 Gamerastico:

Este nombre se debe a la unión de Gamero y Plástico.

Esta actividad se pensó a partir de evidenciar durante las derivas y los recorridos hechos, que en este corregimiento se encontraban muchas botellas plástico de diferentes tamaños tiradas en la calle y prácticamente en cualquier parte del corregimiento, la idea de esta acción era poder sacar un hilo de plástico a partir de estas botellas que encontrábamos, lo primero que se realizó fue hacer entre el comité una prueba piloto para saber exactamente cómo se podía sacar este hilo, se necesitó de una cuchilla de bisturí, un trozo de madera por lo menos de 10 cm x 20 cm, 2 tornillos de ¼ de pulgada, arandelas y por supuesto una botella. Después de tener estos materiales lo que se hace es perforar la madera del grande de los tornillos para poner las arandelas, colocar la cuchilla y asegurarla con una tuerca en cada tornillo y acomodar la cuchilla al grosor que la persona considere que está bien, el grosor puede variar entre milímetros hasta centímetros.

El paso siguiente es poner una botella entre los dos tornillos, hacer un pequeño corte que, de inicio para comenzar a sacar el hilo, esta idea se propuso por un lado para poder darle un uso al material del cual están hechas las botellas y poder aprovechar este para arreglar mangos de herramientas, pueden hacer amarres para las cercas que ponen en ciertas partes de la comunidad.

Al saber nosotros cómo crear el deshilachador pasamos a explicarle a Víctor quien era uno de los personajes que más nos acompañó durante el tiempo y los días que fuimos a Gamero,

además de también ser uno de los más interesados junto con Arnulfo porque ellos veían que las botellas se les estaba convirtiendo en un problema ya que las estaban encontrando por los lados de la ciénaga, fuente hídrica. Tanto a Víctor como a Arnulfo le enseñamos a construir un deshilachador y a usarlo de forma tal que logren convertir una botella “sólida” y completa en hilo al cual le pueden encontrar más usos dentro la comunidad y también se pensó que en el hilo ya que este resiste un peso considerable. Uno de los enfoques que se le dio fue el ecodiseño donde al integrar “estas oportunidades como parte de un mismo esquema es posible obtener múltiples beneficios: minimizar los costos de producción y el consumo de materiales y recursos, optimizar la calidad de los productos, mejorar la vida útil de los productos, seleccionar los recursos más sostenibles o con menor contenido energético, buscar la utilización de tecnologías más limpias y minimizar los costos de manejo de residuos y desechos”, se logró formar un nuevo tipo de material el cual se pueda reutilizar y en donde ellos puedan crear nuevos productos a partir de las fibras del plástico o simplemente este puede tener al calentarse formando así un amarre el cual sirve para unir dos piezas, haciendo así diseño sustentable y sostenible para ellos ya que las botellas y estos desperdicios se consiguen en cualquier parte de la comunidad.

7.5.2 Construcción del mapa:

Desde el planteamiento de las actividades que se iban a realizar en Palenque y Gamero se tenía planeado diseñar un sistema o un conjunto de visualización el cual ayudará a las diferentes poblaciones a mostrar y generar un reconocimiento de sus productos y sitios turísticos, pero al momento de llegar a los diferentes comunidades se logró diferenciar varias problemáticas una de ellas se generó a partir del análisis hecho por el recorrido que se realizó con los líderes de la comunidad se diferenciaron las oportunidades de diseño y cómo se podrían hacer en conjunto con la comunidad, la oportunidad más importante fue el diseño,

planeación y construcción de un conjunto visualizador el cual propone la agrupación y visualización de los actores culturales y sitios turísticos importantes de Gamero para generar un reconocimiento de la identidad afro por parte de los turistas y mismos miembros de la comunidad a través de los diferentes aspectos culturales como lo son: la gastronomía, las bailarinas, los cantantes / músicos, los/las artesanos/as, pescadores y quienes practican la botánica, con cada uno de ellos se habló para socializar y tener una opinión externa sobre el conjunto de visualización que se estaba planteando en su mayoría les pareció una buena forma de que las demás poblaciones y turistas pudieran identificar cada punto y actor cultural importante y saber ubicarse en el contexto.

El proceso se divide en tres momentos importantes en donde se contó con la participación del comité Kaminá durante todo el proceso, de los cuales dos de estos momentos se logró la participación de la comunidad tanto de los líderes comunitarios como de la población infantil, estos son:

1. Reconocimiento, planeación y diseño
2. Validación con la comunidad
3. Construcción colectiva.

Para el primer momento se contó con la ayuda de Sandris una mujer líder de la comunidad y persona quien cuida y tiene acceso a la casa de la cultura ayudo a armar el primer mapeo general de Gamero donde se ubicaron el nombre de las calles y puntos importantes para poder ubicarnos geográficamente, posterior a esto se pasó a ubicar los actores culturales importantes para esto se desarrolló una actividad en conjunto con todos los comités el cual consistía en hacer todo un recorrido por todo Gamero y lograr ubicar en una mapa vectorizado (como se puede ver en la imagen 1 y 1.1) en la plataforma de Illustrator e impreso para poder poner los puntos de interés de cada comité, luego se recolectó esta información y con la ayuda nuevamente de Sandris se logró validar la información faltante.



Imagen 1, recorrido con Sandris para ubicar los puntos de interés



Imagen 1.1, mapa hecho en la plataforma illustrator.

Luego del reconocimiento geográfico de la población localizando los actores culturales y sitios turísticos importantes se comenzó la planeación para ello los dos comités se sentaron y comenzaron a discutir cómo se iba a lograr generar el conjunto de visualización (mapa) para Gamero, para ello se formularon varias preguntas como: ¿En qué material va a ser el mapa? ¿En qué lugar se va a disponer el mapa? ¿Qué iconos van a representar cada actor y como se va a mostrar?, para resolver estas dudas contamos con la ayuda de la comunidad más específicamente de los líderes y parte de Obis quien es un artesano experto en madera de la comunidad él nos explicaba que para lograr hacer el mapa el mejor material que podríamos usar era la madera y para lograr hacerlo era mejor tallar la madera para darle un sentido de relieve, el material se recolectó con la actividad del burro taller el cual consistía en la recolección de materiales para hacer las diferente actividades, se recolectaron 3 pedazos de triplex los cuales eran de igual tamaño la idea era poder unir estos para hacer el mapa con sus convenciones, ya al tener el material se continuó con hacer el bosquejo del mapa en la madera para poder tallarla, se dispuso dos de los tres retazos para calcar el mapa y el tercero para las convenciones, para ello lo que se hizo fue con el mapa realizado a computador anteriormente crear una retícula de 2x2 cm y se replicó esta misma en las dos maderas logrando calcar con éxito todo el mapa.

A partir de una de las actividades que realizó el comité Kaminá se lograron identificar cuáles eran los iconos con mayor relevancia y a partir de estos poder diseñarlos y presentarlos ante los líderes de la comunidad, para ello se hizo una selección de los actos culturales más importantes y sitios turísticos de relevancia para dar a conocerlos; se planteó un estilo gráfico el cual partía de la G de Gamero, esto para que todos los iconos diseñados tuvieran una coherencia gráfica y generar una identidad, en la (imagen 2) se puede observar los diseños escogidos y los cuales se le plantearon a los líderes, y en una reunión se escogieron cuáles eran los que se iban a poner en las convenciones y en la señalética a partir de esta reunión se

logró identificar cuales iconos hacían falta en los sitios turísticos y puntos de interés importantes los cuales se diseñaron y se propusieron de nuevo para poder empezar a construir el mapa y la señalética, al final de la reunión los líderes agradecieron por el trabajo hecho para la comunidad y esto cómo está ayudando a la población a tener el reconocimiento que se merecen; a partir de la validación con los líderes de la comunidad se empezó a buscar qué materiales faltaban para lograr hacer la señalética como prueba piloto, la cual consistía en armar un esténcil con los iconos establecidos para cada acto, actor cultural y sitios turísticos importantes, la idea era que el esténcil se pudiera poner sobre un retazo de madera y poder pintarlo con laca así logrando la señalética propuesta para poder ponerlo en cada casa para lograr la identificación de cada uno de ellos, que se quería lograr con esto que las mismas personas de la comunidad a partir de esta prueba lograron evolucionar la propuesta y de pronto en un futuro poder tallar cada icono en una retazo de madera (imagen 3).

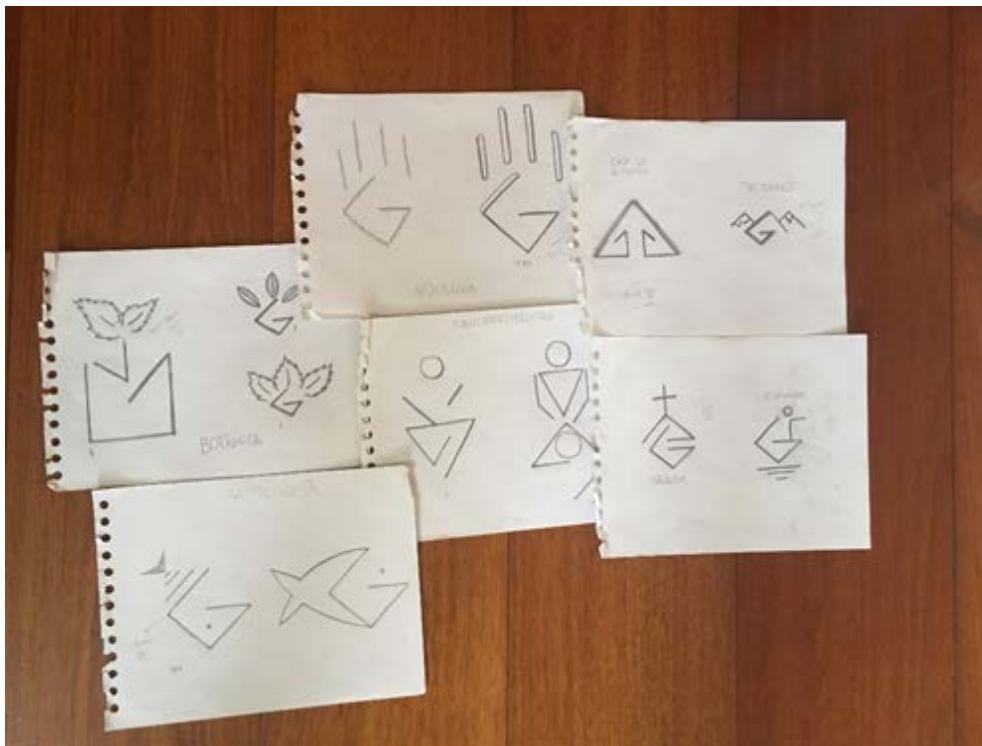


Imagen 2, diseño de los iconos realizado por los comités Paté-Kaniá y Kaminá

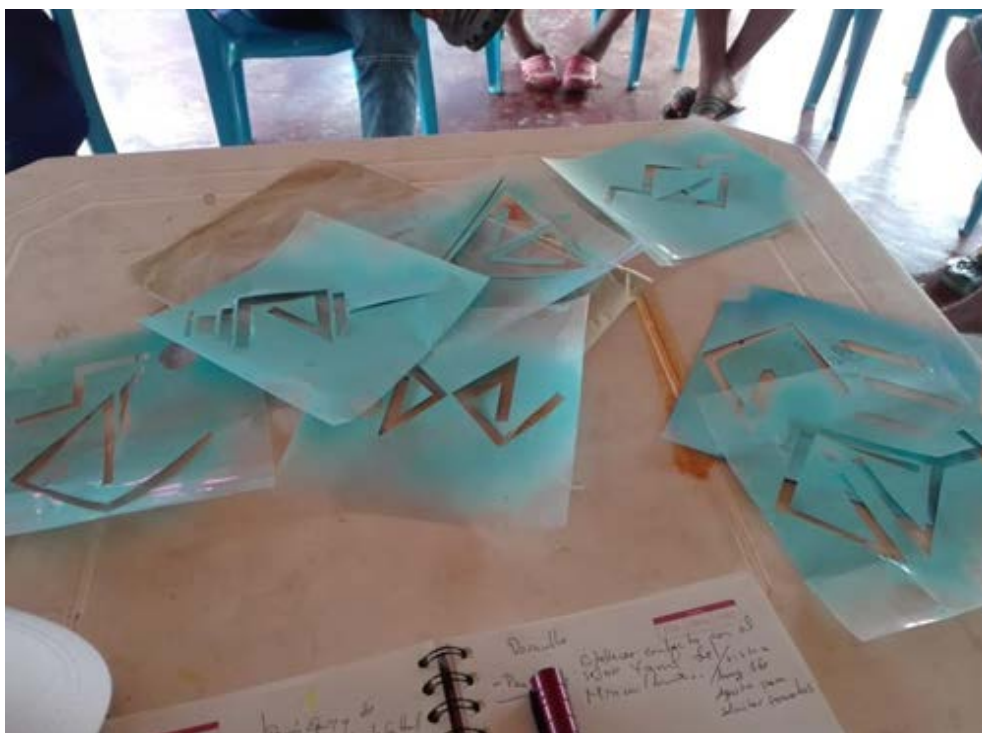


Imagen 3, validación de la comunidad y presentación de los esténciles.

A partir de la retroalimentación dada por los líderes se prosiguió con la construcción del mapa y de los iconos, los cuales también se vectorizaron para tenerlos sistematizados y dejárselos a ellos; a partir de la retícula y copia de mapa que se realizó se empezó con el tallado del mismo, el cual se realizó con motor tool primeramente y luego con un taladro como se puede observar en la imagen 4 donde uno de los artesanos de la comunidad nos ayudó a tallarlo y nos mostró la técnica adecuada para sostener el taladro y tener más precisión al momento de hacer el contacto con la madera, esto se realizó durante toda a una tarde al siguiente día ya al tener todo el mapa tallado se lijo la madera para quitarle las imperfecciones y darle un mejor acabado, como se observa en la imagen 5 se comenzó a pintar tanto las calles de un color negro y cada miembro y sitio turístico se le asignó un color para diferenciarlos y así mismo en las convenciones cada icono estaba con su color también se generó una numeración para lograr su identificación y diferenciación, los colores asignados fueron los siguientes:

- Sitios de interés
- Gastronomía
- Artesanos
- Músicos / bailarinas
- Botánica



Imagen 4, Tallado con taladro y ayuda por parte de uno de los artesanos.



Imagen 5, Ubicación en el mapa de cada icono con su color asignado.

Luego de haber asignado y pintado cada color con su respectiva ubicación geográfica en el mapa se procedió a unir los 3 retazos con ayuda de otro de los artesanos quien tenía un alto conocimiento en maderas por lo cual nos propuso que la mejor manera de unirlos era poniendo en el respaldo una tabla la cual estuviera dispuesta de manera horizontal en donde uniera los tres pedazos y así no habría problema de que se desunieran, para esto conseguimos dos retazos grandes los cuales se cortaran para poner uno en la parte superior y otro en la parte inferior uniéndolos con puntillas de 16” como se muestra en la imagen 6.



Imagen 6, unión de las tres partes del mapa

Luego de haber unido las tres partes se comenzó a armar las convenciones en las cuales se colocarían los iconos con su color asignado para poder reconocerlo y ubicarlos en el mapa, para esto se calco a partir de la imagen proyectada en el video vin (ya que los iconos estaban sistematizados y vectorizados) luego del calco se prosiguió a pintar cada icono con su respectivo color, para los sitios turísticos de interés se enumeraron para ubicarlos más rápido en el mapa, se procedió a darle acabados completamente al mapa para luego hacer la entrega a la comunidad. (imagen 7)



Imagen 7, acabados del mapa.

Al hacer la entrega del mapa a los líderes de la comunidad se les explicó cómo fue la realización del mapa y como eran las convenciones por color para poder guiar al lector cuando lo vea, los líderes de la comunidad hacen una pequeña retroalimentación sobre cómo usar el mapa y donde se puede visualizar mejor y se llegó a la conclusión que para poder mantener el mapa, evitar daños o el hurto de piezas se guardara en la casa de la cultura y para ocasiones especiales como lo son las ferias se sacará para darle visibilidad a cada uno de los actores y sitios de interés para los turistas que lleguen a Gamero.

Varios miembros de la comunidad nos dieron las gracias por haberlos tenido en cuenta al momento de hacer el diseño y elaboración del mapa “eso refleja el esfuerzo y dedicación que sienten por su carrera y eso se ve reflejado como se apasionan por trabajar con nosotros y poder sacar el proyecto adelante” dijo uno de ellos.



Imagen 8, entrega del mapa.



Imagen 9, líderes de la comunidad con el mapa finalizado

Los líderes nos dieron las infinitas gracias por haber logrado este resultado en tan poco tiempo, que para ellos era de gran satisfacción e importancia que proyectos sociales como

estos sigan llegando a esta comunidad la cual no tiene visibilidad al exterior y que es tan llena de una riqueza cultural, esperan que con este pequeño paso puedan lograr el crecimiento de la comunidad, poder darse a conocer al mundo por lo menos lograr diferenciarse y que las demás comunidades, turistas y demás puedan ver la riqueza cultural de su región tanto en la artesanía, como en la botánica, la forma como sus bailarinas se preparan al igual que sus músicos, como preparan su comida típica y que visiten cada sitio de interés para ellos.

Al terminar la construcción y entrega del mapa pudimos darnos cuenta que el diseño participativo con innovación social le da un aspecto totalmente diferente al resultado proporcionándole la identidad misma de la comunidad.

7.5.3 Banquitas:

Esta actividad se planificó desde el concepto del ecodiseño este se puede definir como “acciones orientadas a la mejora ambiental del producto en la etapa inicial de diseño, mediante la mejora de la función, selección de materiales menos impactantes, aplicación de procesos alternativos, mejora en el transporte y en el uso, y minimización de los impactos en la etapa final de tratamiento” para ayudar un poco con los residuos de botellas plásticas que se encuentran en el corregimiento, proporcionar un nuevo método de creación de productos a través de material reciclable generando activación creativa en los participantes.

Lo primero que se hizo fue salir junto con los niños a recorrer el corregimiento en búsqueda de botellas de diferentes tamaños, una vez se hizo esto, volvimos a la casa de la cultura para dejar las botellas encontradas para luego que cada niño y cada participante de la actividad tuviera una botella en la mano e ir recogiendo papeles tirados en las calles principalmente paquetes de papas para luego introducirlos en la botella y con un palo irlos apretando en el fondo con el fin de que la botella se vaya llenando y así también poder recoger más paquetes de papas, la idea era llenar una botella grande de 3 litros completamente con papeles y que se

fuera apretando los papeles con un palito de madera, estos papeles fueron recogidos de las calles por los que caminamos, luego de llenar las botellas se procede a unir 5 botellas de igual tamaño amarrándolas con el hilo que anteriormente se sacó de la actividad del Gnerástico y también un poco de cinta.

Cuando ya se tiene las botellas amarradas se dejan a un lado y se procede a hacer la mezcla de colbón y agua, también se buscó papel periódico y hojas de papel que estuvieran en la basura para poder cubrir las botellas con papel y engrudo, se remoja el papel en el engrudo y se pone encima de las botellas hasta taparlas por completo logrando que quede una buena capa de papel. Al tener las botellas cubiertas las dejamos secando hasta que la capa de papel y engrudo quede dura para que los niños logren pintarla como más les guste tratando de darle un enfoque hacia cómo ellos se ven representados en colores y texturas.

8. Aprendizajes

Gracias a esta increíble experiencia pude darme cuenta como diseñador no solo la importancia de conocer a una cultura para poder diseñar para ellos, si no entender de dónde proviene, quienes son hacer una inmersión completa para poder entender a gran y pequeña escala su cosmogonía, logre entender que para diseñar se requiere más que lápiz y papel se requiere entender a la otra persona, sus necesidades, metas, sueños e intereses para así poder tener un diseño completo.

En el ámbito personal conocí personas maravillosos e increíbles que me enseñaron a pensar más el otro como sujeto con mis mismas capacidades pero diferente manera de ver el mundo y comprenderlo, a partir de esto logre captar la esencia de un diseñador con capacidad de lograr, a través de sus objetos, suplir las necesidades y mostrarles nuevas formas de lograr sus sueños a través del eco diseño, diseño sustentable y sostenible, com a través de materiales que encuentran en su región pueden lograr ser un factor diferencial con respecto a otras comunidades y poder plasmar su identidad y riqueza cultural en cada pieza hecha.

Cuando se realiza un trabajo con una comunidad en particular estamos propensos a que las cosas no salgan como lo esperamos porque existen variables que no se pueden leer en los artículos, ensayos y demás medios de comunicación. Una de estas variables es la actitud que pueden tener las personas al ver como personas de afuera quieren llegar a solucionar, demostrar y evidenciar las problemáticas y/o necesidades que tienen ellos, si vemos que no podemos llamar la atención de la comunidad con las primeras experiencias y actividades que se pensaron cuando estábamos en la etapa investigativa debemos estar en la capacidad de actuar y responder de manera rápida y positiva para demostrarle a la comunidad que uno no va a ir a investigarlos y salir e irse, es demostrarles que uno quiere ayudar, realizar, concretar

las acciones que logren un cambio en la perspectiva que ellos tienen sobre su comunidad y realidad. Tampoco es ir a la comunidad y hacerles todo y llevar los materiales y personas que hagan por la comunidad, es realizar con la comunidad y desde dentro la comunidad las acciones que potencialicen las capacidades y conocimientos que tienen las personas de estas comunidades otorgándoles herramientas para que al nosotros no estar con ellos logren reconstruir y seguir con los cambios en su realidad con el propósito de siempre mejorar como personas y como comunidad.

9. Conclusiones

Para concluir este proyecto podemos observar como estudiantes de diseño al tener la experiencia de inmersión cultural en una comunidad afrodescendiente y poder compartir con ellos conocer, sus tradiciones, costumbres y ritos la importancia de lograr empatía con la comunidad a partir de las diferentes actividades realizadas por cada comité, como logramos identificar las necesidades e interés de los actores a impactar, esto se logró gracias a las actividades con enfoque de diseño participativo y estrategias comunicativas que usamos para la identificación de estas; también cabe destacar como fue de vital importancia el intercambio de conocimientos que obtuvimos por parte de las comunidades, les enseñamos cómo reutilizar los materiales que desechan creando así nuevos productos para que ellos puedan comercializar logrando construir en conjunto un futuro 2030, donde ellos se vean visualizados como una población con un factor diferencial de las demás, en donde los turistas vean los productos que ellos realizan con sus propias marcas identificándose así como cultura afro.

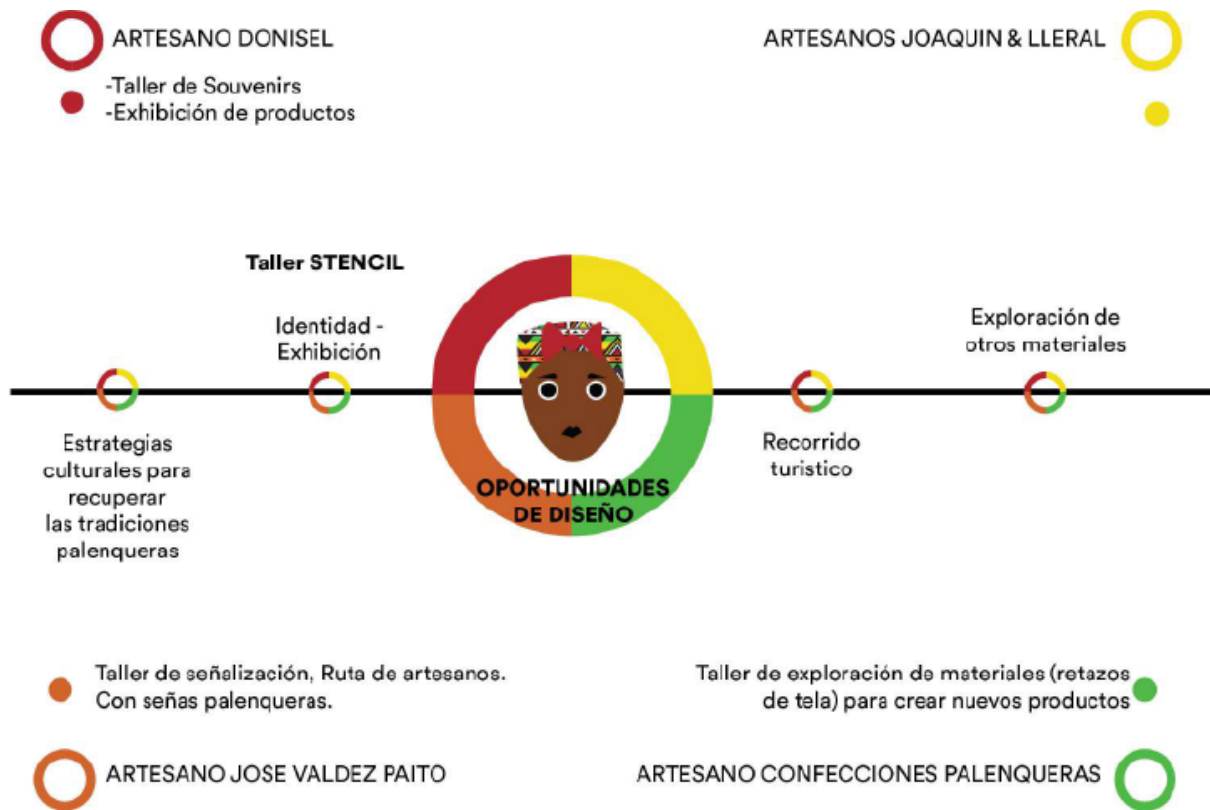
10. Bibliografía

ACUERDO FINAL PARA LA TERMINACIÓN DEL CONFLICTO Y LA CONSTRUCCIÓN DE UNA PAZ ESTABLE Y DURADERA. (2016).

- Agricultura, M. d. (2017). *Agricultura campesina, familiar y comunitaria*. Bogotá.
 - Pérez, E. (2001). *Hacia una nueva visión de lo rural*. Buenos Aires: CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.
 - Chike Anyaegbunam, P. M. (2008). *Manual diagnóstico participativo de comunicación rural*. Roma: FAO.
 - Kamlongera, P. M. (2008). *Diseño participativo para una estrategia de comunicación*. Roma: FAO.
 - Rieradevall, D. J. (s.f.). *Eco diseño en el marco del consumo sostenible*. Barcelona.
 - CEGESTI. (2006). *Ecodiseño Centroamérica*. Obtenido de <http://cegesti.org/ecodiseno/index.htm>
 - [1] Becerra Cobos: Martín Orlando. GRUPO FUNCIONAL PREVENCIÓN: RESILIENCIA. Secretaría de salud de Boyacá. Programa de salud mental. Pág.: 2-6
 - [2] Citado en: Patrones de Crianza y Maltrato Infantil Julio del año 2001 © Política Nacional de Construcción De Paz y Convivencia Familiar, Pág. 11. Impreso en Colombia.
 - Mefalopulos, P. Kamlongera, C. (2008). *DISEÑO PARTICIPATIVO PARA UNA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN*. 2da Ed. [PDF] Roma, Italia: Fao. Disponible en <http://www.fao.org/docrep/pdf/011/y5794s/y5794s.pdf>. [Acceso 20 Agosto.2018]
 - Anyaegbunam, C., Mefalopulos, P. Moetsabi, T. (2008) *MANUAL DIAGNÓSTICO PARTICIPATIVO DE COMUNICACIÓN RURAL*. 2Da. Ed. [PDF] Roma, Italia: Fao. Disponible en http://www.aader.org.ar/admin/savefiles/348_Manual%20de%20Diagnostico%20Participativo%20de%20Comunicacin%20Rural.pdf [Acceso 19 Agosto. 2018]
-

11. Anexos

11.1 Oportunidades

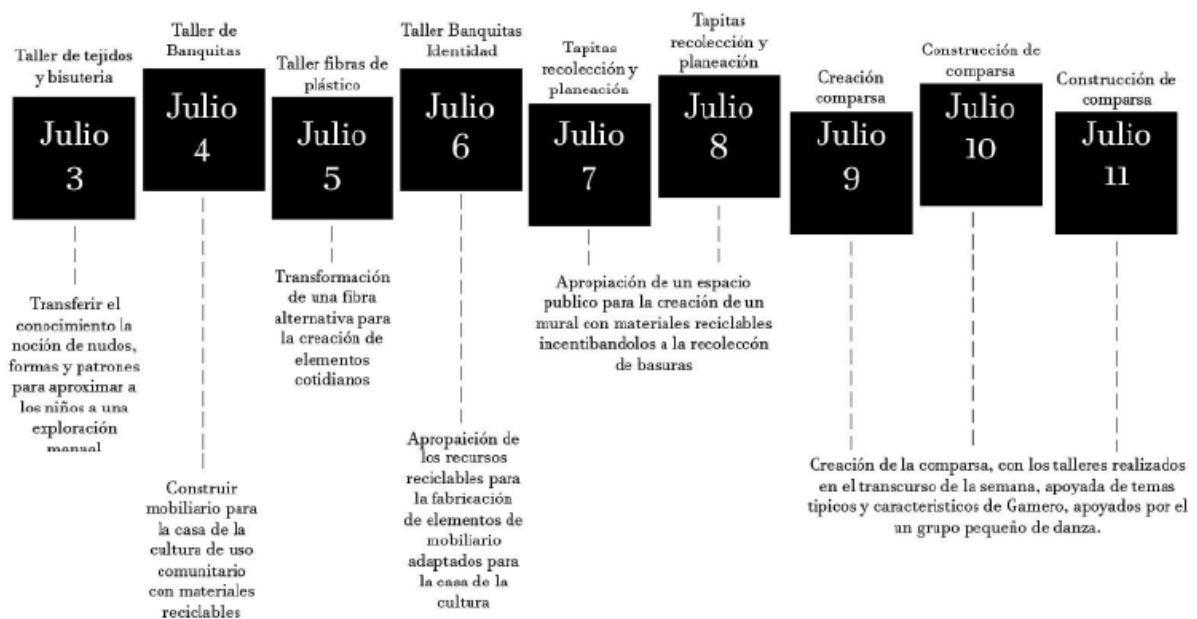


11.2 Cronograma

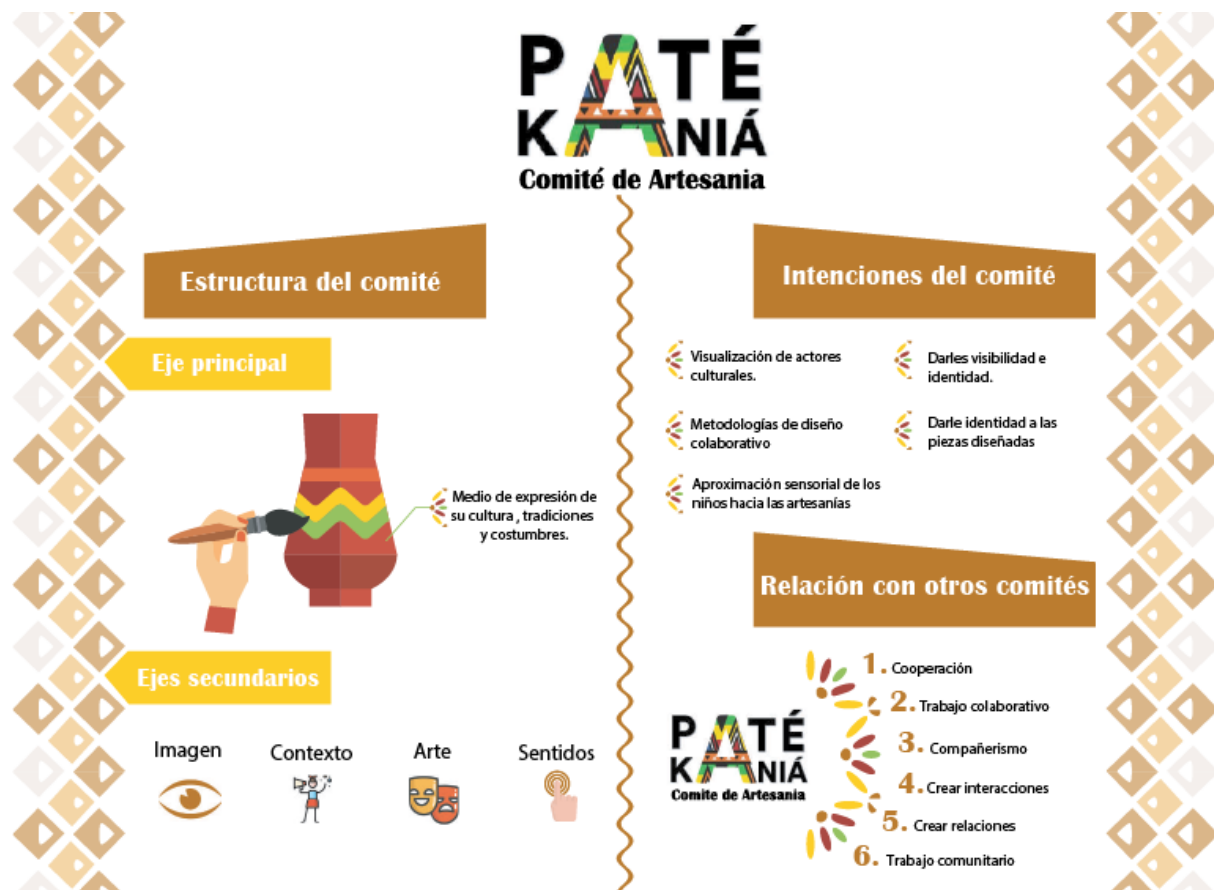


CRONOGRAMA ACTIVIDADES GAMERO

GAMERASTICO



11.3 Infografía



11.4 Diario de Campo

¿Cómo leer este diario?

El diario data desde el 23 de junio hasta el 12 de julio



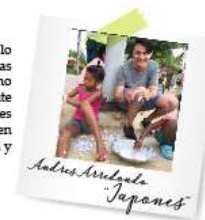
Pero antes deben saber ¿Quiénes somos?



Tiene excelentes capacidades de liderazgo, un carácter fuerte que a donde llega impone disciplina y orden, a su vez es demasiado emotiva, enamorada de la naturaleza y su intención como diseñadora se ve enfocada en como a través de los recursos naturales y el cuidado de ellos podemos mejorar la economía en comunidades ricas de estos aspectos.

Lina tiene una ardua investigación enfocada en la búsqueda de la identidad en medio de comunidades vulnerables, en encontrar eso que nos identifica, nos destaca y nos hace únicos y como nuestros antepasados afectan de manera positiva o negativa esa identidad. Es por eso que Lina es clave dentro del comité de artesanías. Es una diseñadora con excelente ojo para observar identificar analizar y deducir que factores son claves en las comunidades donde nos encontramos.

Se caracteriza por su alto sentido estético le gusta que todo esté en perfecto orden y en lo posible que exista coherencia visual en todo lo que lo rodea desde gamas de colores, formas entre otros. Es por eso que la previa investigación de Andrés se encuentra enfocada en como mejorar el mercado campesino a través de la estética de sus productos, pero no solamente en el embellecimiento del producto si no también en su función, que mejore las condiciones de vida de los campesinos. Algo fundamental en Bolívar ya que necesitábamos al alguien que pudiese transformar diferentes materiales en herramientas útiles para la comunidad y atractivas para los visitantes





Su mejor desempeño como diseñador es en la transformación de espacios y en como estos pueden convertirse en elementos claves para el desarrollo de actividades culturales, él es capaz de diseñar diferentes ambientes de manera rápida y recursiva con diferentes materiales, Juan cuenta con un conocimiento amplio sobre las artes y su enorme carga cultural dentro de comunidades como Gamero y Palenque. Para el comité de artesanía era necesario alguien que pudiese hablar el mismo lenguaje artístico con los habitantes y por eso Juan era indispensable.

Para abrimos pasó con la comunidad necesitábamos de alguien quién pudiese integrarse a la comunidad ágilmente y Lucía desde su experiencia con la comunidad sorda conocía algunas estrategias para poder entablar una relación más cercana con los habitantes y esto se evidenció de manera exitosa, adicional a esto, la investigación anterior enfocada al mundo sordo y en como ellos transforman ideas en señas nos ayudaría en estas comunidades a identificar como diversas actividades pueden ser interpretadas transformadas o llevadas a otros lugares en los que no creíamos poder desarrollarlas por ejemplo como poder representar la música en tejidos u bailes en emociones entre otros.



Ya conociendo el enfoque individual de cada integrante como comité queremos transmitir Palenqueros y Gameranos las inmensas riquezas culturales que tienen y que son importantes conservar u que otras nuevas alternativas de artesanía pudiesen realizar aprovechando los materiales que tienen a su alcance. De igual manera en como esto aporta a la construcción de paz dentro de su comunidad manteniendo las zonas comunes y lugares importantes limpios con la ayuda del reciclaje



Junio 24 - Palenque

Hoy tenemos un objetivo y era iniciar el recorrido por todo Palenque para reconocer las principales muestras artesanales propias de la región. Palenque ya cuenta con un mapa en el parque principal donde están identificadas la mayoría de las artesanías que allí residen, por lo que decidimos iniciar el recorrido con esta guía. Pero en el camino nos dimos cuenta que este se encontraba desactualizado puesto que algunos de los puntos allí mencionado ya se encontraban cerradas por razones diferentes.

Sin embargo hay pudimos visitar a uno de los artesanos más emblemáticos de Palenque: Don Donisel; es uno de los mayores representantes habiendo llevado sus muestras artesanales hasta Bogotá. Tiene una gran habilidad en el desarrollo de elementos de madera: Tambores, marimbulas, esculturas, representaciones gráficas de temas religiosos en talla, también combina diferentes materiales como semillas que se encuentran cerca del arroyo para la realización de joyería. Don Donisel tiene la intención de que su ARTE pueda ser enseñado a las nuevas generaciones para que este perdura en el tiempo.



- Motivar a los kuagros más jóvenes a vincularse con la artesanía y la tradición palenquera
- Generar la marca de cada uno de los artesanos y generar recordación y llamar la atención de los turistas





El arte como medio de comunicación con la comunidad. Todas las piezas cuentan una historia



Se necesitó generar una marca o una identidad visual para los productos de Don Donisel que sean exclusivos y de fácil recordación para el turista

Identidad en cada pieza, es una técnica que se aprendió por tradición



En la noche del día de hoy nos integramos con los niños, jugamos en el parque principal nos pareció muy curioso como existía una división entre niños y niñas y como tenían reacciones agresivas sin causa.



Representación de la identidad a imágenes, similar a cuando el sordo otorga señas a cosas intangibles. Lenguaje visual



Junio 25 - Palenque

El objetivo del día hoy consistía en finalizar el recorrido por Palenque en busca de los artesanos más representativos e identificar aquellos con los que podríamos trabajar las actividades ya planeadas en Bogotá. Visitamos a un grupo de mujeres emprendedoras expertas en el arte del tejido y confección el nombre de su negocio era "confecciones palenqueras" ellas realizaban diferentes piezas de arte en especial turbantes que es lo más representativo de su región. Sin embargo nos contaban que acceder a las telas era un tema dispendioso ya que había que viajar a Cartagena o depender de donaciones. Una situación que nos pareció muy curiosa es que en la sala donde nos explicaban habían más de 50 máquinas de coser pero solo se encontraban en uso 4 esto debido a que el emprendimiento empezó con 50 mujeres y se han ido retirando poco a poco hasta quedar solo 3 mujeres activas. Este desinterés por parte de la comunidad lo vimos en cada uno de los artesanos que visitamos, en el caso de Paito artesano de nacimiento como se denomina él un apasionado por su labor pero entristecido por la falta de interés de nuestros menores. Él intentó transmitir este conocimiento pero no hay quien aprenda dedicadamente esta labor. Por su parte Paito es un excelente artista diseña y crea los mejores tambores y a su vez realiza las labores de campo él nos manifestó que vivir de la artesanía no es posible.





Conocimos a otra artesana Geral pero su especialidad es la danza y conformó un equipo de niñas que bailan las danzas tradicionales del corregimiento mezclado con un poco de dance hall champeta y reggae. A su vez también con su esposo desarrollan artesanías en barro y joyería con semillas encontradas en el arroyo.

Al finalizar el día nos reunimos para hacer un análisis de los aspectos claves dónde como diseñadores podíamos intervenir y planear las estrategias para atraer a la comunidad a nuestras actividades



Junio 26 - Palenque

Para el día de hoy teníamos planeada una actividad de integración para conocer la comunidad y ver en donde estaban esas rupturas culturales que hacían que aumentará el desinterés por su cultura

Dimos inicio a esta actividad utilizando un cartel que creamos con algunos niños, bombas y pintura y poco a poco fueron acercándose más niños interesados por lo que haríamos, el objetivo con esta actividad era enseñarles que con materiales reciclables podemos hacer arte y a su vez entender cómo ven los niños Palenque, esta actividad nos permitió acercarnos a ellos y empezar a crear un vínculo más fuerte para la realización de otras actividades posteriores. Vínculo wue inmediatamente se dio.



- Motivar a los kuagros mas jovenes a vincularse con la artesanía y la tedición palenquera
- Generar la marca de cada uno de los artesanos y generar recordación y llamar la atención de los turistas





En la tarde visitamos a Geral y a su grupo de Danza quedamos atónitos con tanto talentos y quisimos pactar con ellos una clase para generar adornos y mejorar la vestimenta de su grupo desde la joyería. Una tarea que desarrollarían más adelante



Junio 27 - Palenque

En nuestro cronograma la actividad del día de hoy fue en conjunto con el comité lembota, ya que éramos los encargados de generar los premios de la pasarela con su actividad de trajes típicos y peinados. La realización de los premios lo hicimos acompañados de niños interesados en aprender joyería, ellos fueron quienes eligieron los colores y las diferentes semillas para cada premio. Nuestro reto diario era trabajar con materiales que allá mismo tuviesen para que la comunidad se diera cuenta que hasta en esos pequeños detalles no necesitan de nada externo a su región. Fueron pocas cosas que debimos comprar para complementar la actividad.



La comunidad bpslenquera tiene una fuerte habilidad para desenvolverse con trabajos manuales. Esto podría ser clave en nuestras actividades a futuro





Desconocíamos totalmente la existencia de un instrumento llamado Marimbuls su estructura está hecha para tocar encima de él, es y supramamente importante su presencia en rituales y eventos de carácter histórico en la región



Junio 28 Palenque y Gamero

El día de hoy decidimos cambiar de ambiente por unos días y desplazarnos a Gamero un corregimiento cerca de Palenque. Esto debido a que en Palenque estaría de fiesta cultural durante los siguientes 5 días y eso generaría dificultad para el desarrollo de nuestras actividades.

La llegada a Gamero nos dejó atónitos pues el recibimiento fue muy emotivo en la casa de la cultura nos esperaban con música y baile, este día nos pusimos en la tarea de reconocer y observar la comunidad y hacer un pequeño análisis comparativo con Palenque, dónde pudimos ver que existían mucha semejanza entre estos dos corregimientos. Sin embargo en Gamero pudimos identificar de manera rápida situaciones en las que podíamos intervenir como el exceso de plástico que cubren las calles y algunos predios que están destinados únicamente al depósito de todo tipo de desechos lo cual fue un choque cultural enorme ya que se veía un poco insalubre esta situación.

Este día conocimos a una de las artesanas Areli quién trabaja realizando esculturas en barro, algunas en molde y otras talladas, utiliza recursos naturales provenientes de la región.



El exceso de basura plástica fue lo que más nos impactó sabíamos que como artesanos debíamos solucionar algo, algún tipo de artesanía con estos residuos o actividades que motivarán a la comunidad a reciclar.





CERRO



TEJIDO ARTESANAL



ARTESANIAS ARE



CASA CULTURA



Junio 29 - Gamero

La noche anterior realizamos una serie de análisis de acuerdo a los investigado desde Bgta y lo vivenciado en el día de ayer, decidimos organizar un recorrido más detallado dónde pudiéramos ver al igual que en Palenque que es lo que está sucediendo con la artesanía en Gamero y como podemos intervenir en ella y si es necesario hacerlo. Para esta actividad junto con el comité Kamina organizamos el formato de recolección de datos que consistía en un mapa de Gamero dónde todo quienes hicieran el recorrido deberían ir identificando puntos de su interés.

El lugar que escogimos de referencia fue la casa de la cultura y de allí caminamos por la calle Corea que es una paralela a la principal, observamos que Gamero es rica en cuestión de pesca y que en su mayoría los habitantes poseen más de una labor. Es decir son pescadores y músicos o artesanos y tatuadores o peluquería y pescadores. Conocimos puntos de interés ambiental como el cerro y la ciénaga y como es tradicional cada lugar tiene sus mitos y leyendas que los convierte en lugares mágicos.



Motivar a los kuagros mas jovenes a vincularse con la artesanía y la tediación palenquera

Generar la marca de cada uno de los artesanos y generar recordación y llamar la atención de los turistas





Junio 30 -1 Julio - Gamero

En estos días después de reflexionar en grupo decidimos quedarnos en Gamero ya que el recibimiento y atención de la comunidad Gameraña nos sorprendió y nos motivó.

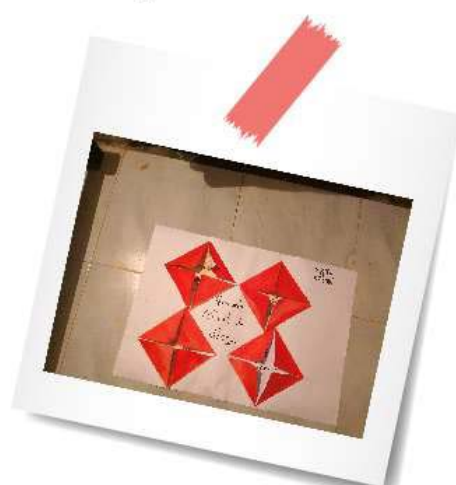
Estos días lo tomamos para preparar las nuevas actividades que haríamos ya que aunque son comunidades parecidas sus órdenes necesidades son totalmente diferente. El día 30 nos dedicamos a comparar lo investigado en Bgta con lo que vivenciamos y observamos en el recorrido. Y nos dimos cuenta que si bien las lecturas nos dieron una idea de lo que es esta comunidad las problemáticas que ellos presentaban con respecto a la salubridad son realmente alarmantes. Y como diseñadores teníamos que intervenir en algo para que esta situación mejorara y pudiéramos proyectar un Gamero 2030 limpio y atractivo turístico.

El día 31 de junio Diseñamos la metodología para atraer a los habitantes a participar en nuestras actividades, debíamos planear cada actividad de tal manera que todos fuesen incluidos sin importar su edad.

Diseñamos el taller de manillas: Para fortalecer la parte de identidad y sentido de pertenencia por sus culturas a través del tejido y 3 actividades más pensadas para reciclar.



El día 1 de julio reflexinamos sobre cómo nuestras actividades serian parte del diseño para la Paz por el cual es el objetivo de este curso. Así que nos inventamos la idea del Gamerastico que significa Gamero y plástico y a través del reciclaje generar actividades de integración de diferentes pensamientos, trabajo en equipo y comunicación que fueron las bases claves del proceso de paz en nuestro país, que son fundamentales en una comunidad que quiere progresar y trascender en su pensamiento.





Julio 2 - Gamero

El día de ya habiendo identificado el problema con las basuras y que en su mayoría es plástico las actividades planeadas como primera instancia una actividad de divulgación y recolección. Empezamos a atraerlos con música de su agrado como lo es la Champeta y empezamos recoger botellas plásticas por todas las calles e invitamos a la gente que estaba en sus casas a colaborarnos con envases tapas entre otros. Clasificamos las botellas por forma y tamaño y las tapas por colores, y empaques plásticos...

También recogimos algunos hilos que las artesanas nos brindaron para realizar nuestro taller de tejidos. Como diseñadores tenemos una responsabilidad con nuestro planeta y esa fue una de las razones por las cuales optamos por esta opción de grado, ya que nuestra intención es retribuirle a la naturaleza algo de lo mucho que nos ha brindado, para nuestra fortuna Colombia es un país rico en flora y fauna pero muchas de esas especies tenderán a desaparecer si no empezamos a cambiar nuestra manera de vivir dependiendo del plástico. Patekánia sale en busca de oportunidades de diseño con materiales cotidianos y de fácil acceso para los Gameranos así ayudamos a la comunidad proponiéndoles otra fuente de ingreso y concientizándolos del amor y cuidado que se le debe dar al planeta



CLASIFICACIÓN TAPITAS



RECOLECCIÓN BASURAS



Julio 3 - Gamero

El día de hoy iniciamos nuestras actividades planeadas y comenzamos con el taller de tejidos. Objetivo: incentivar y motivar a las comunidades más jóvenes a continuar con sus tradiciones que son características de su región y a no permitir que éstas desaparezcan con el tiempo. La intención es resignificar los tejidos con características propias de la región

Iniciamos con una breve explicación del tejido algunos chicos repartimos el material y enseñamos el tipo de nudo que usaríamos. Poco a poco se Iván integrando más personas nos sorprendió que aquellos a quienes habíamos enseñado en un principio era quienes le enseñaban a los que poco a poco llegaban, también nos causo curiosidad la agilidad que tenían con sus manos ya que muchos de ellos empezaron a experimentar con otros nuevos creando nuevos diseños



COMPROBACIÓN DEL TALLER



Julio 4 - 5 - Gamero

El siguiente taller lo realizamos con los materiales ya recolectados: El taller de banquitas, consistía en generar mobiliario para la casa cultura con materiales complementamente plásticos.

Proceso: Empezamos escogiendo 6 botellas del mismo tamaño

Rellenamos las botellas de los empaques y basura plástica y tierra para hacer contra peso

Las amarramos con cinta intentando generar un pentágono

Recubrimos con papel maché y dejamos secar al sol 1 día

Decoramos con pintura y dejamos secar: este fue el resultado





Julio 6 - Gamero

La estrategia del día de hoy era involucrar a los mas pequeño a crear un mural en la casa cultura que motivara a sus habitantes al reciclaje y al cuidado del ambiente. Escogimos la casa cultura para poner el mural ya que es PUNTO DE ENCUENTRO en Gamero, los grandes y pequeños se reunen para bailar, cantar y solucionar los problemas que aqueja la población.

Esta actividad nos ayudo a generar consciencia en los mas pequeños ya que ellos sin recibir ordenes decidieron encargarse de la recolección de tapitas, de la selección y de la creación del mural.





Julio 9 - 11 - Gamero

Este fue nuestro proyecto más tangible por decirlo de alguna manera ya que la intención era clara poder crear en Gamero rutas de turismo, donde existieran puntos clave y representativos de la región.

Empezamos con un recorrido po la calle Corea buscando cuales eran los puntos mas significativos y cuales eran esas labores que desempeñaban los Gameranos. De ahí empezamos con la creación de simbolos que representaran a lo largo del pueblo dichas labores.

Los gameranos se encontraban emocionados y agradecidos puesto que no sabían como abordar este tema que tanto habían anhelado, se quedaron con una pequeña tarea y era de replicar esos simbolos por toda la ciudad.





Julio 12- Gamero

No nos quedan mas que palabras de agradecimiento con los Gameranos, por acogernos como hermanos, hijos, profes y amigos.

Disfrutamos cada momento compartido, los bailes, los cantos, esas sonrisas que emergían sin motivo, o tal vez porque estar allí signifcaban todos los motivos.



