sintacto

acciones comunicativas de facto - No. 2









































Estudiantes

Andrés Felipe Hernández Saavedra Andrés Fernando Ramos López Christian José Dueñas Torres Daniel Alberto Salas Meneses Daniela Cifuentes Avendaño Diego Camilo Franco Castellanos Diego Ernesto Bejarano Romero Estefanía Vanegas Orozco Fabián Esteban Ruiz Ballén Geraldine Pardo Cardona Iris Andrea Reyes Forero Juan Carlos Angulo López Lorena Stefanny Corzo González Lucas Marcel Castaño Sarria María Alejandra Borbón Fortunato María Camila Nino Muñoz Nicolás Acevedo González Paula Andrea Martínez Mahecha Paula Andrea Solano León Valeria Quiroga Monroy Santiago Calderón Mendoza Yenny Andrea Bueno Cruz

Segundo semestre de 2015 Universidad Nacional de Colombia Programa de Diseño Industrial **Comunicación 4 Grupo No. 2**

Editorial

Este es el segundo registro del trabajo central propuesto en la asignatura comunicación 4, grupo 2. de la carrera de Diseño Industrial en la Universidad Nacional de Colombia. En esta ocasión el eje temático central propuesto fue la memoria. Cumpliendo una vez más con el objetivo de generar estrategias comunicativas en diferentes medios bidimensionales que le permitan al estudiante identificar y proponer las herramientas e información adecuadas para la comunicación de un provecto de diseño, el desarrollo permitió asumir el reto de obtener y organizar datos, convertirlos en información y transformarlos en conocimiento al servicio de un provecto de diseño. Así mismo. permitió fortalecer el uso y aplicar los diferentes tipos de dibujo para expresar gráficamente una idea.

Cada propuesta partió del eje temático central, la memoria. De allí se empezó, a través de un proceso de ideación, a relacionar los eventos de la vida cotidiana con los recuerdos. Así, surgieron conceptos en clave de memoria como la familia, los amigos, el juego y el juguete, la música, el ambiente, los dichos y las tradiciones orales, las técnicas y los oficios, la ciudad, el automóvil, la cocina y la herencia. Para dar soporte teórico se recurrió a autores como Barthes, Cairo, Cid Jurado, Costa, Crilly, N., Good, D., Matravers, D., & Clarkson, Espinel Correal, Gatti, Ramírez Gómez, Fernández Christlieb, Moles, Morín, Ramírez, Fornari, Julier, Krippendorff & Butter, Mandoki, Steffen, Valero Sancho. Todos ellos y sus textos permitieron al estudiante armar esquemas comprensivos para entender la importancia de los estudios en

semiótica de los objetos, de la antropología del objeto y la exploración de los elementos simbólicos en y desde los objetos, sus interacciones y sus usos.

Finalmente cada propuesta procura plantear una serie de objetos de carácter simbólico que se convierten en detonantes y conectores de memorias, realidades, temporalidades e historias comunes. Recordemos aquí que "Espacio, tiempo y sociedad entran en la mente en forma de recuerdos. reposan en la memoria y se convierten en testigos del paso del tiempo y de la transformación de individuos y de sociedades". (Galán, 2013:10). Mencionemos que la memoria es también una especie de acumulación de "acontecimientos de los cuales hemos sido los únicos testigos, incluso aquellos de pensamientos y de nociones que muchos otros también poseen, con personas, grupos, lugares, fechas, palabras y formas del lenguaje, también con razonamientos e ideas" (Halbwachs, 2004:260: citado en Galán, 2013)

Es conveniente indicar que las asignaturas de comunicación en el programa de diseño industrial hacen parte del eje de cultura que propone dar soporte al estudiante en formación con herramientas e insumos que le permitan comunicar ideas de diseño en forma efectiva para construir y desarrollar proyectos de diseño.

Diseñador Industrial César Galán Maestro en Comunicación Profesor Asociado Escuela de Diseño Industrial cgalanz@unal.edu.co

Memoria y Juguetes

por Andrés Felipe Hernández Saavedra

Este trabajo está basado en la memoria de mi padre, en los juguetes que fabricaba cuando era un niño. Nació y vivió sus primeros años en Tobia Cundinamarca, un pueblo productor de panela, su familia tenía un trapiche y él simplemente disfrutaba de la vida en el campo. Le gustaba fabricar sus juguetes, algunos de ellos los aprendía a hacer gracias a un programa de televisión dirigido por José de Recasens en el cual él mostraba cómo fabricarlos. Sus juguetes están ligados a muchos recuerdos y anécdotas, con las cuales hace comparaciones de cómo era la vida en aquella época con relación a la actualidad.

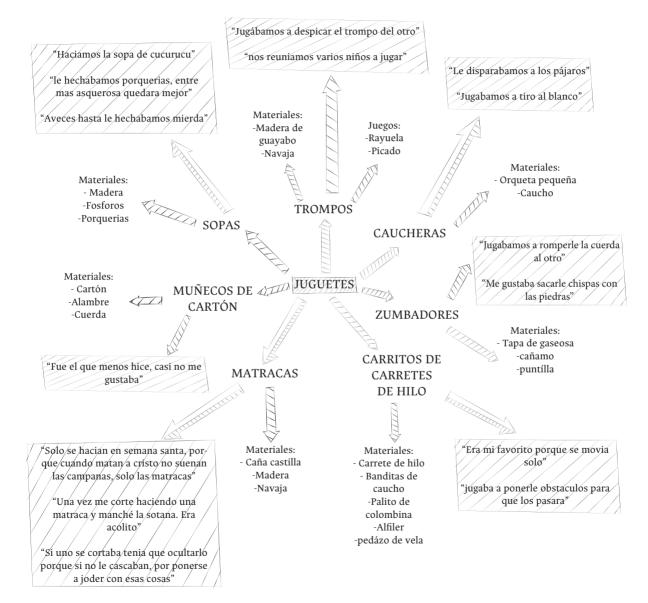
Hacer los juguetes era divertido, en ocasiones peligroso; para hacer una matraca tenía que tallar madera y cortar caña con una navaja, muchos recuerdos se encuentran guardados en cicatrices, no solo de la elaboración de los juguetes, también del trapiche, pues las hojas de la caña de azúcar cortan. Se puede decir que mi padre tiene dulces recuerdos de su infancia en parte por el sabor de la panela.

"Cuando uno se cortaba no podía decir nada, porque si se daban cuenta más encima le cascaban por ponerse a ioder con eso"

Jairo Eduardo Hernández.



Matraca fabricada por mi padre, Jairo Hernández Fotografia: Andrés Hernández



Glosario

Matraca o Carraca: Instrumento de percusión elaborado a partir de una vára de bambú o caña a la cual se le pone una rueda dentada en uno de sus extremos atravezada por un palo. Al accionarla, una parte del bambú golpea la rueda dentada generando un ruido molesto.

Cauchera: Instrumento para lanzar piedras elaborado a partir de una ráma en forma de Y con un caucho amarrado en las puntas.

Zumbadores: Tapa de gaseosa aplastada con dos agujeros cercanos al centro atravez de los cuales se traspasa un cordón. Cuando se acciona genera un sonido particular; un zumbido.

Sopa de cucurucu: Preparación que consiste en un liquido con elementos asquerosos. Entre más porquerias posea, mejor el resultado de la preparación.

¿Con que frecuencia los fabricaba?



Inspirado en Jaime Serra. Fotografia: Daniela Barragán.





Amigos







Materiales

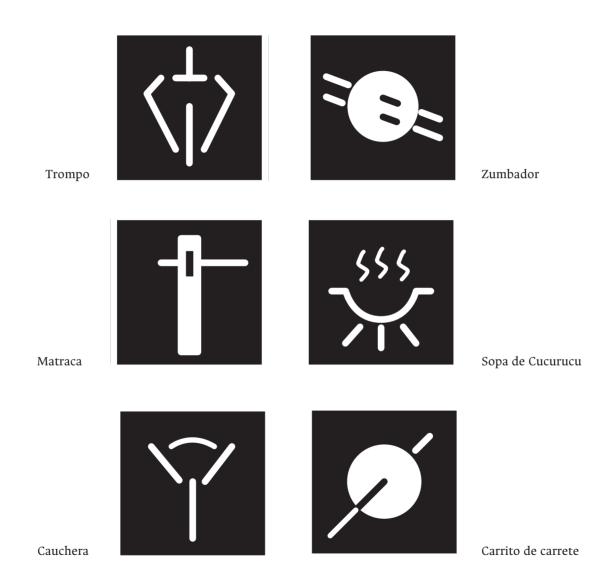
Heridas



Juegos



Semana Santa



RECUERDOS

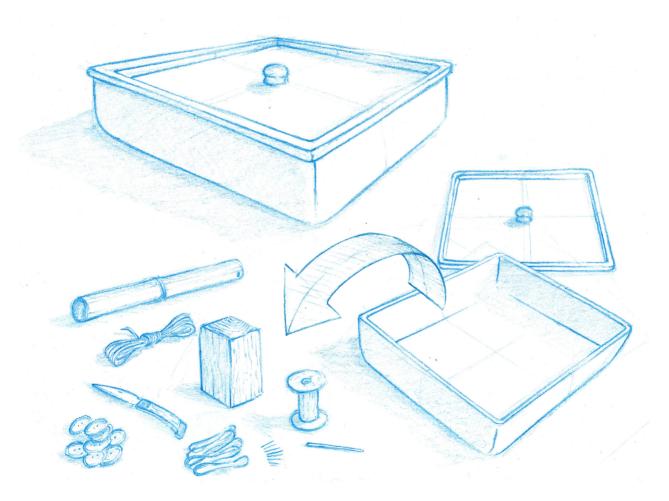


Ilustración: Andrés Hernández

LOS JUGUETES Y LA MEMORIA DE LA INFANCIA

Justificación

Evidenciar los procesos de la memoria alrededor de un objeto importante en una época de la vida de una persona saca a flote una serie de experiencias, situaciones, momentos, recuerdos de personas, sentimientos y reflexiones. Evidenciar estos sucesos a través de un objeto catalizador en la época de la infancia, como lo es "el juguete preferido", es la intención de esta investigación.

Objetivos

La presente investigación pretende:

General

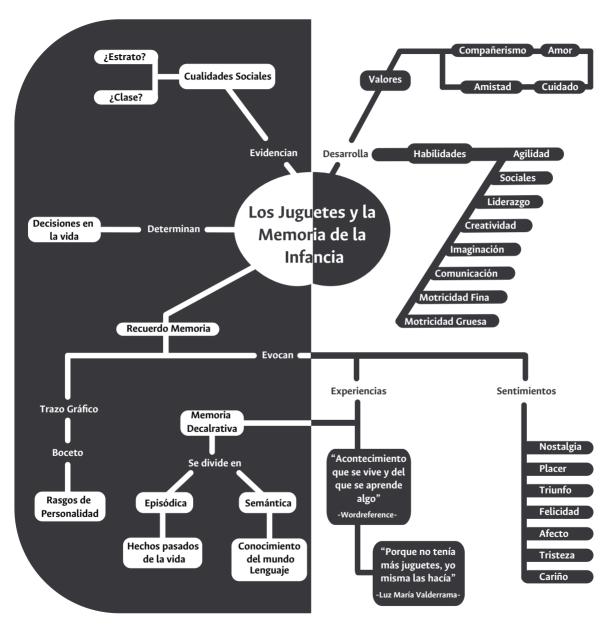
Encontrar y exponer las relaciones entre la cultura material en la época de la infancia y la formación de valores y experiencias que inciden en el desarrollo de la personalidad a lo largo del tiempo a través de la memoria.

Específicos

- Generar un mapa conceptual que delimite los alcances del proyecto de investigación y las variables relacionadas.
- Crear una familia de iconos derivados del proceso de bocetación de los encuestados que brinden coherencia a la presentación de resultados.
- Clasificar la muestra de la población encuestada en las variables de edad y género.
- Desarrollar una serie de elementos gráficos para la presentación de datos guardando coherencia con la propuesta general.
- Desarrollar una propuesta de producto conceptual que evidencie el proceso de investigación y que fomente el ejercicio de la memoria y la tradición.

Metodología

Por medio de la aplicación de encuestas se buscó que las personas dejaran un registro escrito y gráfico de sus recuerdos del juguete preferido de la infancia, posteriormente por medio de la organización de la información recopilada se generaron indicadores cuantitativos y cualitativos. Con esta información se desarrolló un mapa conceptual que también fue alimentado con algunos conceptos teóricos. Para finalizar se elaboraron unas conclusiones del ejercicio y se propuso un objeto que contuviera lo encontrado en la investigación.



Algunas respuestas significativas

"Cada vez que jugaba con él me introducia en grandes historias y aventuras, lo que hizo que creciera en mi un gran amor por éstas historias y todo lo que tenga que ver con cosas épicas."

- Julian Vásquez, 25 años -

"Dormía conmigo toda la noche y me senía acompañada. Era de color azul y sus mejillas eran rosaditas y su carita sonriente."

- Nubia Yesmid Forero, 36 años -

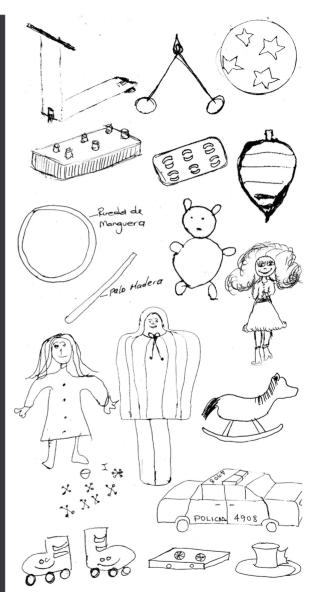
"Porque el que ganaba podía pedir la gaseosa y mojicón" - Alvaro Martínez, 53 años -

"Se hacian concursos en los cuáles todos haciamos éstas patinetas y la que más veloz o rápida fuera."

- John Jairo Duque, 45 años -

"Porque le podía hablar y darle cariño. Era de plástico, tenia solo un pañal, sin ropa. El pelo era simulado, pegado a la cabeza. El teterito se le podía retirar y volver a poner. Me gustaba porque no se me dañaba fácilmente."

- Gloria M. López M, 55 años -



Bocetos de los encuestados





Juguetes educativos



🕽 🖪 Ayudan a asimilar conceptos. Se desarrollan capacidades como la atención, la memoria, el razonamiento y la orientación espacial.

Juguetes simbólicos



Se representan roles de otros personajes por ejemplo mamás, profesores o policias. Permiten desarrollar la imaginación, la creatividad y el lenguaje.

Juguetes manipulativos



Desarrollan la motricidad fina, el control corporal, los reflejos y coordinacion. Tambien entran en esta categoria los instrumentos musicales.

Juguetes físicos

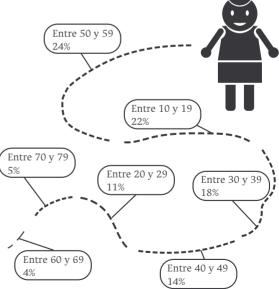


Predomina la actividad fisica, la resistencia y las actividades aerobicas. Se interrelacionan con otros y desarrollan habilidades comunicativas y de liderazgo.

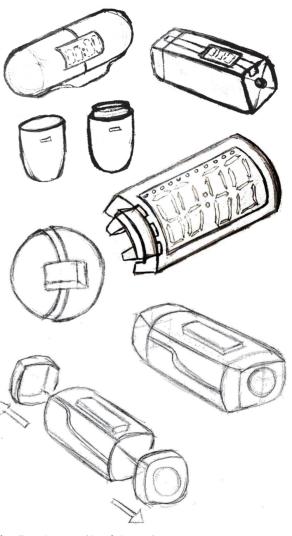
Juguetes de reglas



Aprenden a acatar normas y a relacionarse con otras personas. Estos juguetes desarrollan actitudes como la planificación y la estrategia.







http://www.juguetes.es/tipos-de-juguetes/ Applicación Timely Alarm Clock Version 1.3, 2013 bitspin http://www.psikipedia.com/libro/memoria/2563-concepto-de-memoria-episodica

Juegos de Infancia

Los objetos con que interactuábamos cuando jugábamos eran elementos baratos pero que gracias a las actividades, los lugares donde lo hacíamos, los horarios y demás, se convirtieron en objetos cotidianos y ganaron un valor gigantesco, es por esto que hacen parte de la memoria que nos sensibiliza. "La piedra no se convertirá en objeto más que cuando se la promueve a la categoría de pisapapel". (Morin Violette, 1971. Los objetos)

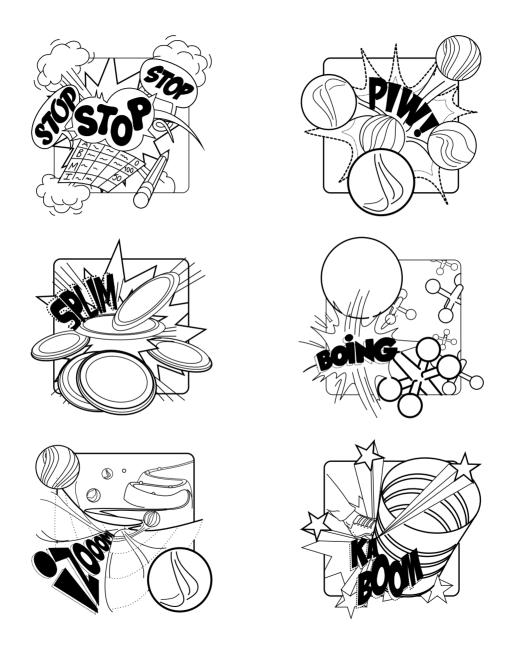
Por medio de encuestas y entrevistas a personas de diferentes años de nacimiento encontré juegos distintos que a veces se compartían o no generacionalmente, pues algunos de éstos lograron evolucionar y perdurar tanto en el tiempo que personas de generaciones más recientes continúan jugándolos, otros se extinguieron y sólo queda de ellos algunos recuerdos y documentos que relatan cortamente su procedencia y naturaleza.

Se inicia el proceso de creación de íconos que harán parte del objeto enfocado a promover la reunión familiar gracias a un juego de mesa compuesto por varios juegos comúnmente conocidos como Jazz, Tazos, Canicas, Vuelta a Colombia, Tarro y Stop, junto con actividades correspondientes a los mencionados previamente.

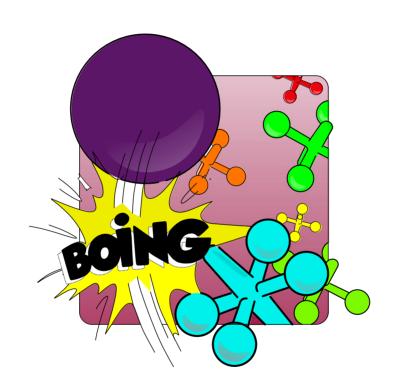
Por Christian Dueñas Torres
Estudiante de Diseño Industrial cjduenast@unal.edu.co









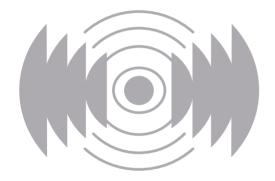




Daniel Salas, algo sobre mí:

Tengo 20 años de haber nacido en la ciudad de Bogotá, soy estudiante de Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Colombia, egresado del Colegio Unidad Pedagógica y de las cosas que más disfruto hacer (aparte de diseñar) es escribir, ver ciencia ficción y montar bicicleta.





El objeto sonido

Para este ejercicio, yo abordé el objeto como objeto-sonido, a través del cual, establezco una relación entre la música y las historias que esta misma puede llegar a contar a las personas a partir de una experiencia personal de analizar mi propia memoria musical y cómo yo relaciono ciertos sonidos con ciertas vivencias reales o fantásticas de mi infancia, que además son reconocidas, sobre todo las reales, por mi familia.

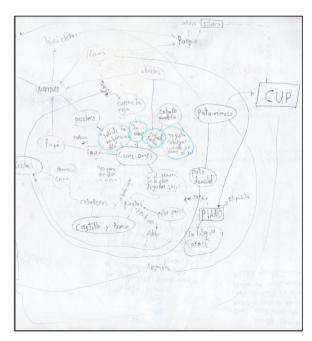


Figura 1: Mapa conceptual
Mis primeras memorias: las canciones alimentan muchos
recuerdos



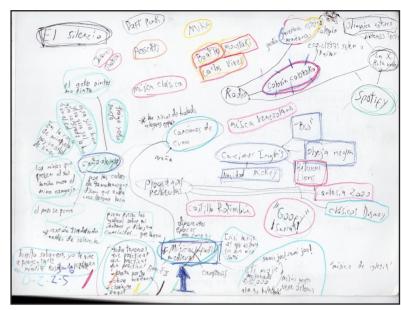


Figura 2: Mapa conceptual Mi historia musical, construcción de memoria colectiva con mi familia.

Desarrollo del concepto

El tema surgió luego de haber hecho un ejercicio de memorizar los recuerdos más tempranos posibles que tengo. En este mapa (ver figura 1 en la página anterior) hago un resumen en el que enuncio con una o dos palabras cada uno de los recuerdos más intensos que tengo, surge en el centro y crece hacia los extremos señalando cómo un recuerdo conduce a otro, en los extremos incompleto dado que me pareció ireelevante para el ejercicio resumir más allá de mi infancia. La primera palabra, "Canciones" surge de un recuerdo muy difuso que tengo de la imagen de una cobija acompañada de algunos fragmentos de música que escuchaba mientras me arropaba en esta.

Luego del ejercicio de memorización individual en el que decido tratar la música como el objeto mediante el cual recuerdo mi propia memoria, hago una entrevista en la que reconstruyo con mucha más profundidad mi historia musical de manera colectiva. Para eso hablé con las personas que hicieron parte de mi historia más intensamente: mi familia, mi papá, mi mamá y mi hermana. Les pregunté a los tres de manera simultánea sobre la música que ellos recuerdan haber escuchado conmigo durante mi infancia, y en el transcurso de la conversación dibujé este mapa, en orden cronológico comienza en el centro y termina en la esquina superior derecha.

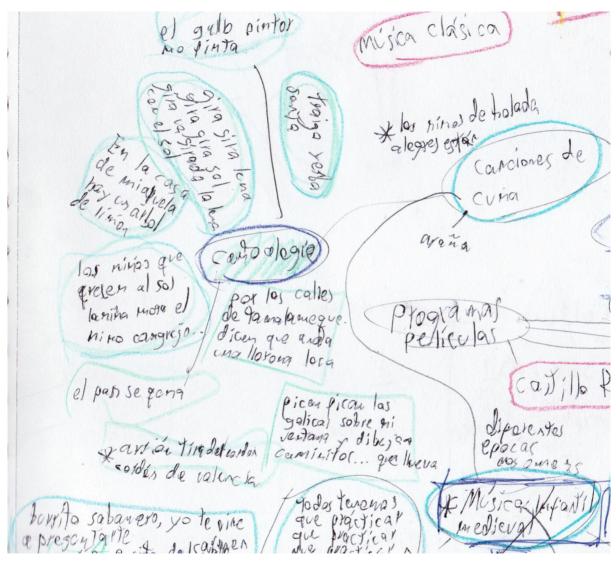


Figura 3: Mapa conceptual Detalle de la figura 2, las canciones de mi primera infancia: Cantoalegre y música infantil medieval.

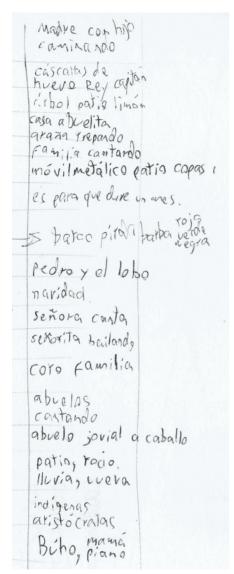


Figura 4: Apuntes Lista de imágenes, recuerdos y relatos de cada canción.

El recuerdo

Luego decidí buscar las canciones de cuna, cuyos fragmentos ahora recordaba con más claridad, pero afortunadamente mi papá tenía guardas la mayoría; así que las escuché, y la experiencia de confirmar mis recuerdos me condujo a pensar en otras cosas, en algunas imágenes de recuerdos fragmentados, y en algunas experiencias de mi pasado. Las escuché una y otra vez, y descubrí que no solamente cada canción me recordaba algo, sino que cada uno de los instrumentos, voces y sonidos de cada una me hacía pensar en algo más que producía cada canción me recordaba algo, sino que cada uno de los instrumentos, voces y sonidos de cada una me hacía pensar en algo más que producía cada sonido, según mis recuerdos en el momento de escuchar la canción por primera vez: los instrumentos me recuerdan a las personas que conocía que las tocaran, las voces me hacían pensar en las personas que tenían la voz parecida (las imaginaba cantando), sonidos, como por ejemplo un caballo trotando, me hacía pensar en un caballo que recuerdo haber visto trotar por una quebrada, entre otros.

Siempre me llamó la atención no haber escuchado la música que normalmente cualquier persona de mi edad ha escuchado a lo largo de su vida, y esta intriga se confirmó durante la entrevista a mi familia. La música que hace parte de los recuerdos más intensos que volví a recordar, hace parte de un disco de canciones infantiles de varias épocas de la humanidad que un vecino, (músico) le había regalado a mis papás cuando se enteró de que iban a tener hijos; lo que para mí es una hermosa melodía nostálgica para otra persona puede ser una extraña música medieval.

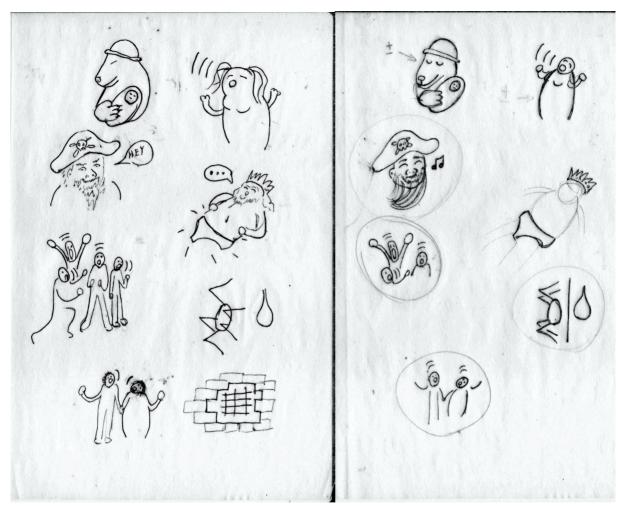


Figura 5: Bocetos Proceso de evolución de íconos

Los siete íconos resultantes, son la abstracción de algunos de los razgos comunes más característicos de las historias contadas por las canciones que recuperé.



Explicación de los íconos

El primero representa a una loba arrullando a su hijo, como lo cuenta "la loba y su hijito feo" una canción de cuna que además de ser de los recuerdos más fuertes en mi familia, es protagonizada por un animal, situación vista frecuentemente en otros medios externos de mi infancia como por ejemplo en las películas o series de televisión. El segundo es una señora gorda cantando, un imaginario bastante frecuente en la música medieval por las voces tan semejantes a la ópera y presisamente este ícono aprovecha este estereotipo como un fuerte referente cultural. Luego está uno que me gusta mucho: es un pirata con barba disfrutando una melodía; las canciones de piratas tanto en Cantoalegre como en las medievales siempre me han generado recuerdos relacionados con un barco de juguete que tuve y disfruté mucho durante mi infancia. A la derecha hay un ícono de dos partes: unos calzones y una corona, el cual a pesar de representar solamente una canción ("Su majestad, vuestro calzón mal

puesto está") es de los recuerdos que más fuertemente compartimos toda la familia. El siguiente es un ícono que no funcionó muy bien al momento de hacer una comprobación de comprensión con mi familia, el cual pretende representar a una familia cantando, pero todos creyeron que era gente discutiendo. El ícono siguiente es probablemente el más fácil de reconocer: una araña y una gota de agua, representando la canción "La Arañita", también muy popular y fácil de entender. Finalmente, el último ícono representa a mis abuelos, cantándose mutuamente, pero también tuvo dificultades como el de mi familia por ser estar compuesto por personas.

Las edificaciones de la Ciudad Universitaria de Bogotá, son hoy representativas de la arquitectura colombiana de los últimos 60 años, la carga histórica y simbólica detrás de ésta es enorme y por tal razón el ejercicio propuesto busca ubicarla como eje central.

La propuesta surge de la película Perfecto Sentido, dirigida por David Mackenzie, en la cual se cuestiona el relevante papel de los sentidos. A partir de allí se ha reflexionado en cómo los espacios de la cotidianidad influyen en esto, y la Universidad representa un espacio íntimo, social, alegre, nostálgico y en la memoria de todos aquellos que han puesto sus pies allí.

MEMORIA ARQUITECTÓNICA DE LA CIUDAD UNIVERSITARIA



Por: Daniela Cifuentes Avendaño.



iniciativa"Nuestro campus, nuestro compromiso" del Proyecto Tenemos que hablar, que pretende generar sentido de pertenencia en los estudiantes para promover el cuidado del campus.

Adicionalmente cabe destacar, que el proyecto ha generado un impacto personal, considerando anécdotas de violencia en la ciudad que las edificaciones de la Universidad, han presenciado. Sin embargo se encuentra de gran importancia que estas no sean enteramente negativas, bien sea por el pasado o por las condiciones actuales de la infraestructura, sino por su valor histórico, y cultural.

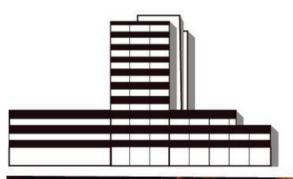
El proyecto está pensado para continuar con la

MEMORIA +

CIUDAD + UNIVERSITARIA

ARQUITECTURA +

Se han tomado fotografías en la Universidad para posteriormente manipularlas y encontrar los elementos más relevantes en cada edificio para establecer figuras geométricas básicas que permitan generar íconos con un mismo lenguaje, creando una familia que hable por la Ciudad Universitaria





Fotografía a Facultad de Enfermería. Por: Daniela Cifuentes. 2015

Se destaca que los edificios cuentan con elementos geométricos comunes, principalmente aquellos construidos entre 1937 y 1945, puesto que manejan influencias Bauhaus y reminiscencias neoclásicas.

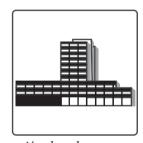




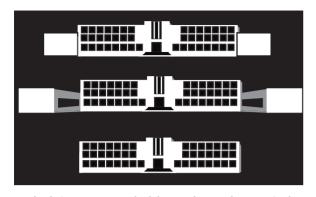


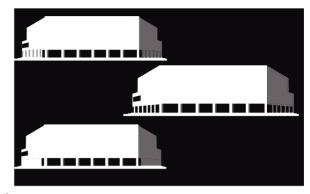




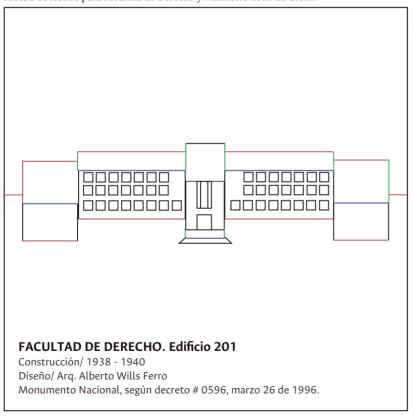


Pruebas de contenedor e inversión de colores

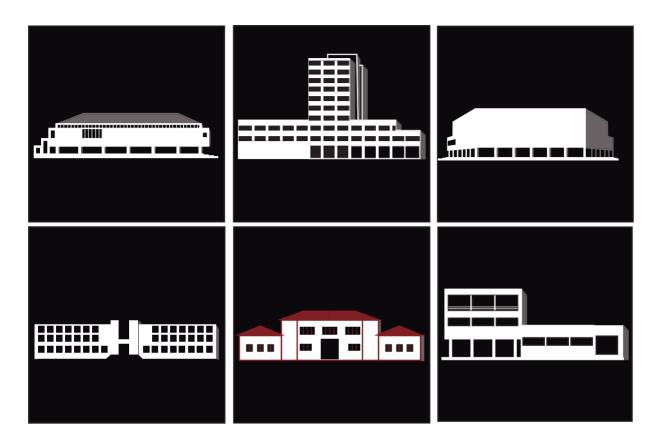




Prueba de íconos para Facultad de Derecho y Auditorio León de Greiff.



Una vez se establece el lenguaje de los íconos, tamaño, forma, contenido, contenedor y elementos de composición común se han realizado plantillas para los folletos de kirigami (producto), lo cual requiere un cambio en las dimensiones y ubicaciones de algunos vectores.



Resultados:

Íconos planteados para los edificios:

- -Biblioteca Central
- -Enfermería
- -Auditorio Central de la Universidad Nacional de Colombia "León de Greiff"
- -Facultad de Derecho, Ciencias Políticas y Sociales
- -Facultad de Veterinaria y Zootecnia
- -Departamento de lenguas extranjeras

GUÍA PARA PRIMÍPAROS

Folletos entregados en semana de inducción con la técnica de kirigami, para mostrar a estudiantes de primer semestre datos históricos básicos de los edificios en los cuales recibirán clases, harán investigaciones o asistirán a eventos, funcionando además como identificadores rápidos dentro de la Ciudad Universitaria





Contiene

- -Nombre del edificio.
- Fecha estimada de construcción
- Arquitecto
- Característica de monumento

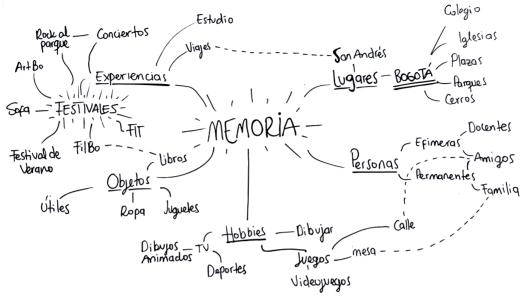


La propuesta pretende continuar con la iniciativa "Nuestro campus, nuestro compromiso" del Proyecto Tenemos que hablar, con el objetivo de impactar a estudiantes desde el primer semestre de estudio, frente a la importancia y el valor que poseen las obras arquitectónicas de la Universidad.

Información sobre los edificios tomada de http://www.museos.unal.edu.co/

Memoria Colectiva Cultural en





¿Porqué Bogotá?

En el recorrido de mi memoria, encuentro a Bogotá mucho más que una ciudad, más que un escenario de la cotidianidad apresurada, un territorio que cría y recibe, es un espacio de realización, de innovación, de desarrollo, pero sobre todo de construcción cultural, un espacio que brinda posibilidades para todos los gustos y estilos de vida, creando una memoria conjunta con esta notable diversidad que habita Bogotá.

Por eso en este proceso y a partir de esta propuesta, se busca enaltecer la diversidad de posibilidades culturales que la ciudad genera, alberga y apoya, dando la oportunidad para establecer una memoria tangible, desde la percepción de todos los actores en los eventos, como un emblema de la ciudad, una muestra de unión entre la diversidad.

Datos generales

¿Qué eventos cree que caracterizan más a Bogotá?

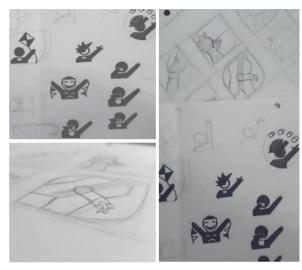


Proceso de bocetación

Después de recolectar los datos de los eventos más esperados y recordados por los ciudadanos, se comienza la búsqueda de elementos gráficos que puedan representar dichos eventos y sean fácilmente reconocidos por las personas.

Elementos característicos de cada espacio aparecen para darle identidad a éstos y facilitar le interpretación del usuario para la propuesta final.

Se elaboraron iconos para: Rock al parque, festival internacional de teatro, conciertos, eventos deportivos, ArtBo y el festival de verano.





Resultado Iconografía











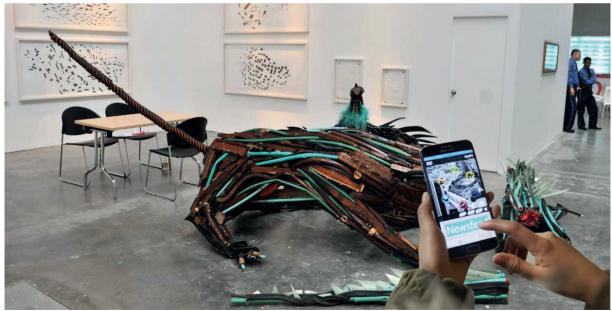


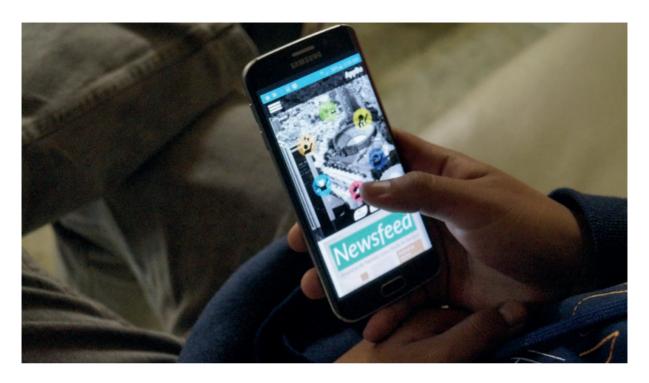
AppBo

AppBo es una plataforma virtual que permite, desde cualquier dispositivo móvil, compartir la manera en que se viven los eventos culturales desde cada actor, desde los asistentes, la logística, los artistas, conferencistas, entre otros.

A partir de registros fotográficos, de video, y grabaciones de audio AppBo busca recopilar todas estas vivencias y crear la memoria de estos eventos, músicales, culturales, deportivos. Y ponerlas disponibles en linea, para que permanezcan en el tiempo y puedan llegar a cada persona, cada rincón de la ciudad, hasta traspasar las fronteras nacionales e impulsar el turismo y atraer aún más personas a estos espacios.



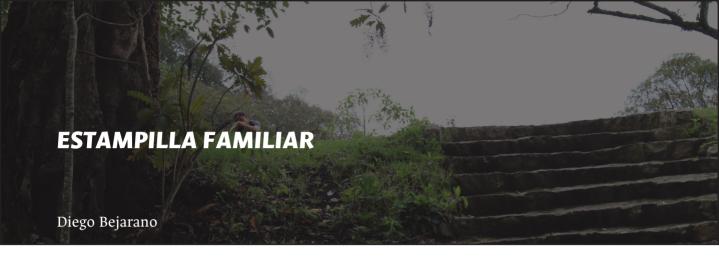




AppBo permite a las personas estar al tanto de todos los eventos culturales, compartir la manera en que cada quien los vive y alimentar conjuntamente una memoria de éstos. Es una propuesta enfocada a impulsar la participación en estos espacios para que puedan seguir creciendo, para generar algunos nuevos y que el desarrollo de la ciudad no se enfoque únicamente en infraestructura.



Diego Franco Estudiante de diseño industrial Universidad Nacional de Colombia.



Introducción

El ejercicio de memoria, como acto de recrear sucesos del pasado, se convierte en esta ocasión en el eje y ramillete para pensar diseño. Partiendo de un proceso de introspección personal en torno a una colectiva familiar, se propone un concepto de diseño capaz de captar un evento pasado y cautivar un presente.

Cabe resaltar que el presente se ve apoyado de una base teórico sobre esquemática, semiótica y señaletica. Lo anterior se sustenta en el hecho de para la presente propuesta, el diseñador, debe ser capaz de generar un elemento (signo) cargado de valor simbolico (significado) dentro de un contexto (cultura). Llegado a tal punto, la metodologia y desarrollo del proyecto se facilita en la medida que se capturan aspectos claves para que el objeto de diseño logre comunicar y cumplir su función casi medicinal: "evitar perder la memoria".





Mi familia materna, cuya número de integrantes sobrepasa las 50 personas, se convierte en esta ocasión en el centro de estudio. Dentro de los aspectos culturales creados internamente, los cuales se sugiere que son mas de un centenar, sobresale los recorridos ocaminatas ecológicas. Este suceso se convierte no sólo en un justificativo para entrar en contacto con lanaturaleza, sino que es uno de los principales modos que se concretó para que la basta familia se permita reunir y de este modo fortalecer los vinculos. Además, que al ser

espacios abiertos, permite acoger el mayor número de integrantes.

Teniendo en cuenta lo anterior, se elige las caminatas ecológicas ejecutadas por la familia como el objeto central del presente proyecto, siendo una fuente indiscutible de bellos recuerdos e infinidad de sucesos que valen la pena memorizar y enmarcarlos perpetuamente en la cultura de la familia.



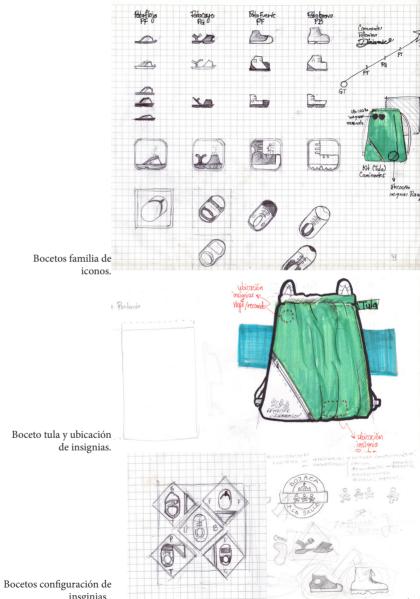
Concepto de diseño

El concepto que se plantea gira entorno a las dinámicas que ocurren en el campo militar y/o scout, en cuyo caso, establecen unas categorías según el nivel de experiencia. Sin embargo, para no ser rígido en el sistema, y darle un tinte más divertido, se estipula unas categorias que representan una cantidad de caminatas en la cual cada personaje ha participado.

Las categorías, basadas en el calzado son: Gateadores, Patafloja, Patecayo, Pata fuerte y Patabrava.

Como complemento de esta dinámica, se producirá una insignia que rememore la salidad y el lugar. Este elemento servirá como prueba de su participación y por tanto de subir de categoría al acumular cierta cantidad. Las insignias, tanto de categoría como de las caminatas, se pondrán en una tula (entregada a cada uno de los participantes).

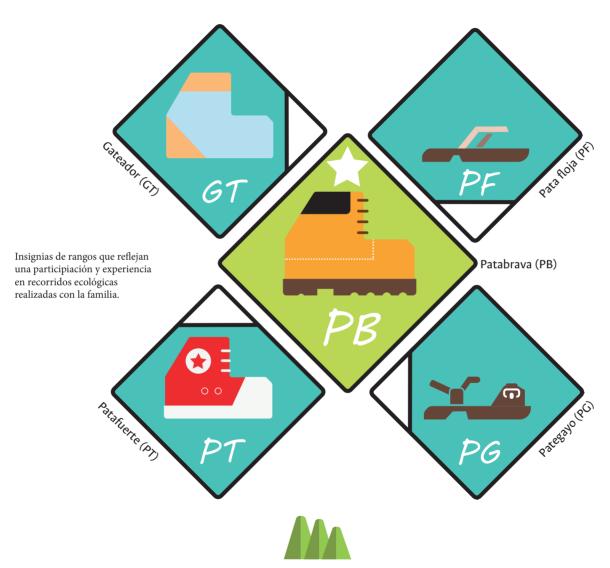
Bocetos





insginias.

Propuesta final





Construyendo Memoria

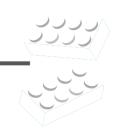
Una propuesta de Estefania Vanegas

Este proyecto nació de la curiosidad de conocer los objetos más significativos cuando se es niño.

Decidí realizarlo con mi hijo Gabriel, que tiene 5 años, en un principio realice preguntas sobre que recordaba del pasado, y me di cuenta con asombro que casi no hacía alusión a objetos, recordaba más situaciones y momentos vividos.

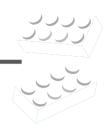
Fue en ese momento cuando empecé la construcción de un mapa enfocado a momentos, espacios, personas e interacciones.
Sin embargo cuando empezamos a hacer el mapa, Gabriel empezó a relacionar ciertos objetos que estaban presentes en los momentos que recordaba, e inclusive al ver un objeto particular recordaba un día o una actividad en la que había participado.

Después de armar el mapa lo analizamos entre los dos, y llegamos a la conclusión que lo más significativo eran esos bellos momentos que se habían vivido, y las personas con las que se había compartido. Al mismo tiempo en el mapa se colocaron algunos de los juguetes recordados por Gabriel con más cariño, y los que más recordaba eran los legos con los que aún juega y representa cosas en su vida cotidiana.





Mapa de Construcción de Memoria







Gabrielito





Mamí



Pita Tela



Abuelito Gustavo



Abuelita Ligia



Pito Quique

Propuesta Final

Resultado de la indagación con el niño, se sacaron los siguientes conceptos clave, familia, compartir, construcción, felicidad, momentos únicos; también se pudo evidenciar que el elemento objetual más preponderante en la vida presente de Gabriel son los Legos.

A partir de estas dos características se propuso como propuesta iconográfica personificar a la familia más cercana en "minifigures" de lego, y como propuesta de diseño plasmar la anterior personificación en un paper toy.





Este proyecto me ayudo a reconocer que la memoria que tenemos de adultos es muy diferente a la que se construye de niño, los recuerdos de un adulto suelen ser nostálgicos, quizá por algo que ya no se tiene o añoranza al pasado.

Para los niños aunque son los mismos recuerdos, lo ven de una forma distinta, se recuerda con alegría, y aunque sí hay momentos tristes se hace referencia a ellos evitando que vuelvan a suceder. Cuando se es niño se vive intensamente sin mirar tanto al pasado.



GRAFITTI Y MEMORIA

El grafitti en la memoria colectiva de la Universidad Nacional de Colombia

Desde hace varias decadas, la Universidad Nacional de Colombia alberga en sus paredes, mensajes e imagenes que muestran las opiniones y puntos de vista de la sociedad colombiana reflejando las transformaciones que ha tenido ésta a través del tiempo.

En la memoria de la comunidad universitaria y todo aquel que la visita han quedado plasmadas las imagenes y frases que representan el sentir de quienes quisieron poner su voz en alto.

El grafitti se convierte en un canal de comunicación en la académia con un lenguaje propio.

Pero, de todos estos mensajes que inundan las blancas paredes ¿cuales logran penetrar en la memoria de quien los recibe? ¿Que vemos? ¿Que prefiere nuestra percepción ante esta bandeja visual?

Con el ánimo de resolver estos interrogantes y ampliar los puntos de vista y las posibilidades de intervención desde el Diseño Industrial, y de este modo contribuir posiblemente a fortalecer una cultura material del grafitti universitario, tomando a este como un objeto construido socialmente, se diseñó este estudio.



Indagación

Para conocer la relación entre el grafitti universitario y la memoria colectiva fue necesario recurrir a varios procesos de indagación que permitieran recolectar la mayor cantidad de imagenes y recuerdos que permanecen en la memoria de la comunidad



Diseño de cartel para indagar directamente en la universidad

¿DE QUE GRAFFITI O MENSAJE EN LAS PAREDES DE LA UNIVERSIDAD SE ACUERDA?

Este cartel fue impreso en serigra-fia en un trabajo autonomo con un total de 16 copias que fueron colocadas en diferentes edificios del campus





Se utilizaron los simbolos del Che Guevara y Camilo Torres, reconocidos por la comunidad por representar a la universidad a manera de recordatorio para quienes participaban de la indagación Fase 1

Registro fotografico de los actuales grafittis en el campus universitario de Bogotá



siga el enlace para ver la galeria completa

Fase 3

Diseño de imagen GIF para indagar en plataformas digitales



Esta pieza se difundió en varios grupos donde la comunidad universitaria participa activamente.

Se elaboró una imagen gif con imagenes de los grafittis de la universidad y la misma pregunta del cartel, con el animo de recurrir a la memoria digital de la comunidad



siga el enlace para ver el GIF

Resultados

En cada una de las fases de indagación fue posible recolectar datos y cifras utilizando diferentes canales de comunicación con el ánimo de incentivar la participación voluntaria de la comunidad. Estos datos serán confrontados y analizados posteriormente.

Fase 1

A través de un recorrido por todos los edificios del campus, es posible hacer un registro fotografico y contabilizar la cantidad aproximada de grafittis que existen actualmente.



GRAFITTIS EN LA U.N.

Cartel

Fase 2



Los carteles son distribuidos en varios edificios del campus en zonas con un alto trafico peatonal para captar una mayor atención, ademas del uso de altos contrastes en la imagén. Se instala un contenedor señalizado con un marcador al lado del cartel induciendo la acción participativa.

Duración: 2 semanas



GRAFITTIS E IMAGÉNES RECORDADOS Fase 3



En la indagación en plataformas digitales se utilizó el GIF como herramienta de comunicación usando de fondo imagenes de grafittis al interior de la universidad con la intención de generar remembranzas mientras que en un primer plano se leia la pregunta concreta.



GRAFITTIS E IMAGENES RECORDADOS Y RECOLECTADOS

Esta etapa del proceso tomó aproximadamente 1 mes y medio y deja hasta el momento 3 subproductos; Objetos que han sido configurados como herramientas para la recolección de información.

- -Una galeria fotográfica
- -Un poster interactivo
- -Una imagen GIF

La siguiente fase, comprende el analisis y la clasificación de los datos recogidos, asi como su interpretación

Los ejercicios contaron con la participación de distintos actores de la comunidad universitaria, reflejando los diferentes puntos de vista y usos que tiene el grafitti en la académia



En un intento por clasificar los diferentes tipos de grafitti, surgieron las siguientes categorias:



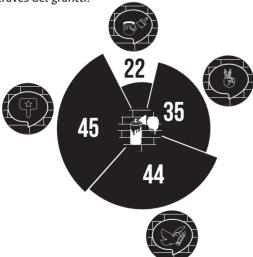


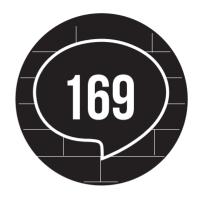




GRAFFITIS GRAFFITIS GRAFFITIS
POLITICOS PÓETICOS DE LIBRE ARTISTICOS
EXPRESIÓN

Dichas categorias permiten hacer un analisis mas profundo sobre el tipo de mensajes que vemos a diario, encontrando que la gran mayoria recuerda algún grafitti relacionado con movimientos politicos o grupos revolucionarios casi a la par de los que recuerdan frases poéticas o filosoficas. El pensamiento, la opinión y la critica dentro de la académia adoptan una postura transgresionista a través del grafitti.





TOTAL DE GRAFITTIS RECORDADOS Y RECOLECTADOS

Algunos de los grafittis mas recordados por la comunidad:



Peligro, realidad del otro lado **9**



Somos pobres pero somos una chimba

Péguelo

4



¿Estudiar para trabajar o trabajar para estudiar?

4



en estado play 4



"Haz arte o mato este hijueputa" |



"Las tortugas de arquitectura" 6



Analisis

Podemos deducir que los significantes del grafitti se transgreden y evolucionan tanto como el grafitti mismo. El mensaje que alli se plasma gozá de un proceso comunicativo eficaz que logra penetrar la memoria de quien lo ve por medio de codigos y señales instaladas en el lenguaje colectivo y que son resultado de una construcción social de la misma manera que lo hacen otros medios como el cartel o las piezas publicitarias.

EMISOR

Dada la naturaleza del contexto los emisores que aunque varian de ideologia y credo, tienen en común una postura crítica y de resistencia que con el paso del tiempo se convierte en patrimonio de la universidad.



MENSAJE



El significante toma diferentes posturas y las presenta sin permiso de manera que nadie queda por fuera de su espectro. el mensaje llega de manera efectiva y se instala en nuestras estructuras mentales. Crea nuevos lenguajes.

RECEPTOR

Muchas de las imagenes que nos rodean son ignoradas por nuestro conciencia pero nuestro subconciente las almacena y construye imaginarios y lenguajes colectivos en torno a estas permitiendo nuevas interacciones en nuestra sociedad.



Diseño objetual

Se decide diseñar un cartel como resultado del estudio utilizando la frase mas recordada por la comunidad universitaria, resultado de la etapa previa de indagación, haciendo uso de los simbolos y el lenguaje propios que han sido construidos con el paso de los años por medio del grafitti en la universidad

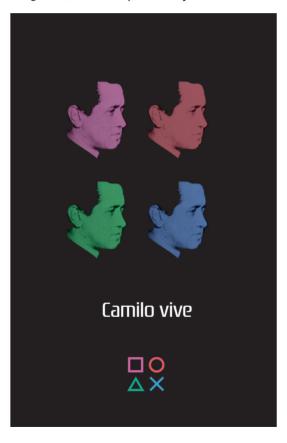
Se recurre al objeto "cartel" ya que historicamente es este formato el que ha tenido la responsabilidad de utilizar la imagen como un elemento de contrucción social. Aunque no es el único, el cartel como objeto ha logrado transformar y transgredir modelos de pensamiento y construcciones colectivas en torno a los temas que afectan contemporaneamente nuestro entorno, de la misma manera que lo hace el grafitti.

Adagio popular:

"Una imagen vale más que mil palabras"

Producto final

Esta imagen es producto del analisis investigativo que se llevo a cabo y se presenta como objeto comunicativo para ser distribuido dentro del campus de la universidad como una forma de resolver las preguntas con que iniciamos la indagación; esto es lo que vemos y recordamos.



Fuentes bibliograficas

- 1. Costa, Joan (2008) Diseñar para los ojos. Editorial Costa Punto, Barcelona.
- 2. Krippendorff, K., & Butter, R(1984). Product semantics: Exploring the symbolic qualities of form. Innovation, 3(2), 4--9. Retrieved from http://repository.upenn.edu/asc_papers/40 3.Cid Jurado, Alfredo. (2002) El estudio de los objetos y la semiótica. Cuicuilco. Revista de la Escuela Nacional de Antropología e Historia, [S.l.], v. 9, n. 25, p. 208--227, ago. 2002. ISSN 1405--7778.
- 4.Costa, Joan (1998) La esquemática visualizar la información. Paidós, Buenos Aires.
- 5. Crilly, N., Good, D., Matravers, D., & Clarkson, P. J. (2008). Design as communication: exploring the validity and utility of relating intention to interpretation. Design Studies, 29425--457. doi:10.1016/j.des ud.2008.05.002
- 6.Fernández--Ramírez, Baltasar. Psicología del objeto. De cómo la cosas deben estar mirándonos desde el otro lado, que es éste.
- 7. Bermudez, Diego (2010), Metodologias para el diseño del cartel social desde america latina. Universidad Nacional de Colombia, Bogota, Colombia.
- 8.Silva, Armando, quinta edición (2006), Imaginarios Urbanos, Arango editores, Bogotá, Colombia. ISBN: 958-27-0060-2

Autor: Estudiante de diseño industrial
Fabian Esteban Ruiz Ballen
Facultad de Artes
Universidad Nacional de Colombia

LEYENDAS ORALES COLOMBIANAS

La colección LEYOC, LEYENDAS ORALES COLOMBIANAS, nace como resultado de indagación en memoria colombiana, hacia la tradición oral.

La colección consta de 6 monstruos que llevan un proceso y una historia emocional particular.

Cada uno de estos personajes tiene algo que enseñar. LEYOC es la muestra actual de la memoria en la infancia, gracias a los cuentos de familia, las narraciones que dejaron huella en nuestra manera de crecer, y que hoy rescatamos de manera dulce y tierna, en contraposición a lo que las leyendas deberian producir en las personas, horror y lejanía, la colección LEYOC desea que te enamores de ellos, que contemples el centro de su ternura y que heredes conocimiento tangible, que cuenten la historia contigo siempre.

Escoge tu LEYOC.



Geraldine Pardo Cardona





La colección presentada a continuación describe nuestro miedos y amores, anatomía emocional de lo que las leyendas dejaron en nuestra memoria. La descripción de estos pequeños busca que siendo recibidos en tu actual memoria, se queden hay para estar contigo en las noches oscuras, no son tu enemigo, son tu MEMORIA.



No me preguntes como, pero sus adorables ojos y vestimenta conquisto los corazones de muchas chicas, este coqueto intento ser hombre y caimán, en sus mil conquistas te presento al HOMBRE CAIMÁN.



Esta particular belleza se presenta ante los hombres como una hermosa muñequita y cuando estos acceden a estar con ella, por encima de sus valores, , se convierte en un criatura llena de prótesis y sin pierna, esta adorable criatura es la PATASOLA



Cuando menos te lo esperas cerca al agua con una guitarra melodiosa, este personaje intentara atraerte con música, al no ver su rostro lo seguirás pero al quitar parte de su cabello veras sus enormes dientes, este sonriente es el MOHAN.



No te pongas triste, todo dolor pasa, y la tristeza pasajera te dará después una mejor sonrisa. Por sus perdidas y por estar sola, esta linda señorita no para de llorar, a inundado su vestido, de pronto tu la puedas consolar, ella es la LLORONA.



Es pequeño y también chillón, cuando del suelo lo recojas sus enormes dientes te mostrara, entonces recuerda la fe de tu corazón, y tendrás una criatura de oro para hacerte rico y feliz, este dienton es el TUNJO.



HOMBRE CAIMÁN, VERSION PELUCHE. SALOME CIFUENTES, 2 AÑOS.



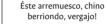
Memoria, jerga boyacense















De mucho billete al hombro y apellido encopetao



Otra vez el pelmaso cazando pajarucos



Compadres borrachines jartándose unas agrias



Soy hijo de campesinos y lo digo con orgullo.



Jornaleando en la tierrita



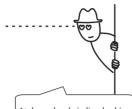
Nunca diga: De esa agua no beberé



Haciendo roña con la cuatrocambas bien puesta



Durmiendo la rasca



Atalayando a la jedionda china



El escarabajo montao en su caballito de acero



Arepita rica pa' sumercé



Este petaco de agrias es pa' mi compadre



En todo el tuste me pegué



Yo de puro joven



Le hacen romería a la virgen del chiquinquirá



Par de guachetones dándose en la jeta por una muchareja



Mi comadre al pie del chuzo jartándose una chicha



Arrejuntaos día y noche











Cocido Boyacense: chuguas, cubios,marrano, pollo, chicharrón, papa pastusa, mazorca, habas, arveja, frijol, cebolla y tomate.



"Lo poco que cuesta un tiple y lo bonito que suena; lo mucho que cuesta un rifle y lo tan jeroz que truena" 1

Glosario

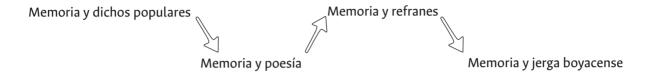
Taita: papá
Embejucada: de mal genio
Arremuesco, berriondo o vergajo: cansón o necio
Jónelie hágale
Encopetao: elegante
Agrias: cervezas
Gurbia: hambre
Roña: pereza
Rasca: resaca

Atalayar: esperar, mirar
Caballito de acero: bicicleta
Tuste: cabeza
Romería: procesión
Arrejuntaos: viven juntos informalmente
Atisbar: observar con detalle
Marmaja: dinero
Jeroz: feroz

1. Jorge Velosa, cantante boyacense de carranga.

Evolución del concepto

Del papel a la arepa...



La memoria de mi abuela paterna es envidiable, a pesar de tener 92 años recuerda con mucha claridad muchos hechos de su vida, que siempre cuenta con gran entusiasmo. Por esto decidí que ella fuera el puente entre el pasado y el presente para dar a conocer sus dichos populares. Pero en el proceso de investigación, resultaron siendo poemas y algunos refranes lo que ella más quería contar, y me dí cuenta de que la raíz de

todo esto eran las palabras propias de la jerga boyacense, ya que ella nació en Tibaná Boyacá, y no olvida el significado de muchas de las expresiones de su región. Por esto se desarrollaron 30 imágenes que representan nombres, acciones o atributos de la jerga boyacense y se plasman en un objeto típico de su gastronomía.







































Primera reacción de mi a buela al ver el resultado.





⁻ Propuesta por: Iris Andrea Reyes Forero-correo: iareyesf@unal.edu.co- Diseño industrial- 2015 II-

Memoria y oficio. Juan Carlos Angulo López. Comunicación IV.

Desde hace varias generaciones en mi familia se ha mantenido una tradición ligada con el oficio de la costura. Lamentablemente es algo que se está perdiendo en la familia, ya que es un conocimiento que no se está heredando desde hace dos generaciones.

El gusto por la costura empezó con un juego de niños. Mi abuela, Carmen, transformaba ropa que le

regalaban en vestidos noche con el fin de imitar a las grandes artistas de la época como Greta Garbo o Marlene Dietrich. De pequeños a veces teníamos admiraciones o aficiones hacia alguien o algo y muchas veces intentábamos ser esos personajes al vestirnos o ponernos objetos característicos de ellos. El objetivo del proyecto es evocar ese recuerdo en el adulto.

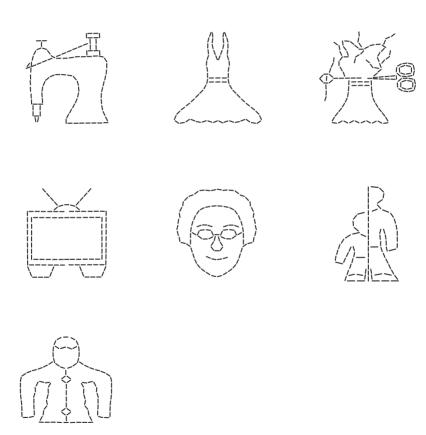




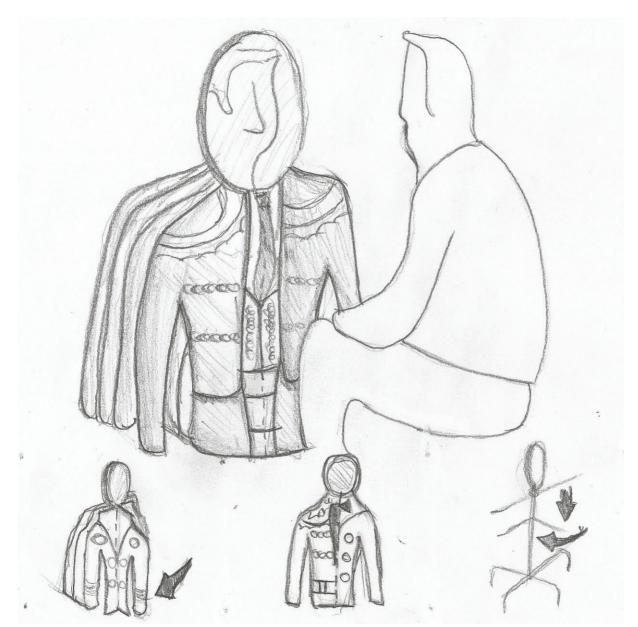
*1. Personas reales o ficticias, que se han dado a conocer principalmente por los medios de comunicación audiovisuales, principalmente cine y televisión.

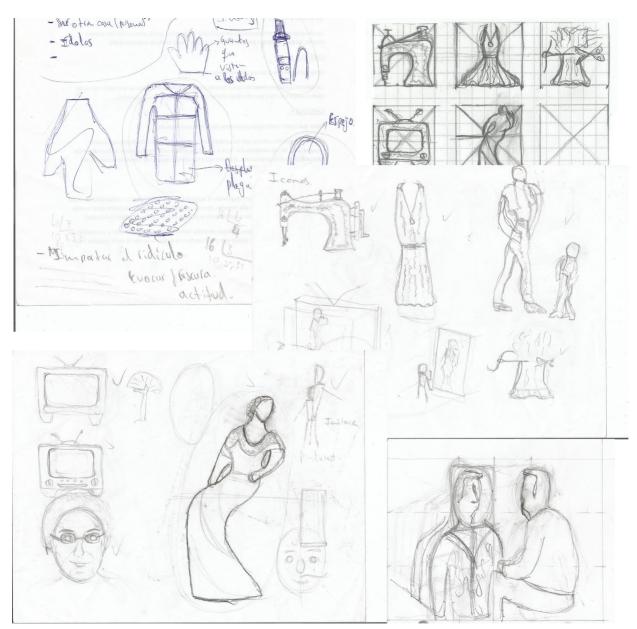
Mapa mental generado a partir de entrevistas a tres personas de mi familia. Hubo un jerarquización de elementos de acuerdo a varias historias contadas que tuvieron un "común denominador", el juego, y por tanto fue este concepto el eje central para el desarrollo del trabajo.

Para el desarrollo de éstos íconos no solo me centré en intentar representar los conceptos planteados si no también en plasmar la literalidad figurativa de las puntadas que se generan al coser y de ésta manera generar un identidad que caracterizara y fuese coherente con el proyecto.









"La Red V"



"La Red V"

Aplicación Móvil - La red social del vehículo **Julián Santiago Calderón**

El Automóvil, es un objeto que construye la rutina del ser humano desde la experiencia, de la misma forma en la que el ser humano construye el significado y el camino evolutivo del objeto. Esto lo hace, según Violette Morin, Un objeto biográfico.

El valor y significado que tiene el vehiculo depende de las relaciones que existen entre las capacidades del objeto de construir experiencias y la capacidad de recordarlas y apropiarlas de quienes lo usamos.

El objetivo de este trabajo es explorar a partir de las experiencias familiares, la observiación y la memoria, aquellos posibles conceptos que conviven con nosotros dia a dia junto al objeto "Vehículo" y plasmar en una propuesta objetual, una oportunidad para mantener el vinculo con él y así, fortalecer su carácter biográfico.

"La Red V" es una aplicación móvil. Es un objeto inmaterial propuesto como resultado de la recolección de la información proveniente de ejercicios de memoria colectiva construida por las personas alrededor de los vehiculos con los que han convivido.

Flujograma

Para organizar ideas, identificar conceptos y plantear el proyecto

Mapa Mental

Permitió definir la unidad de analisis, y familiares clave

Permitió conocer nuevos conceptos mas cercanos a la realidad



Para explorar las diferentes realidades de los familiares

"Potenciar con un objeto inmaterial, los conceptos de Protección,Comodidad, Trabajo, Turismo y Personalización"

Desde los cuales se pueda

Para contrastar dichos conceptos con una realidad grupal de Familia. 3 Nuevas unidades de análisis Focus Group Permitió conocer Sentimientos, Vínculos, Intenciones y Recuerdos con respecto al Objeto



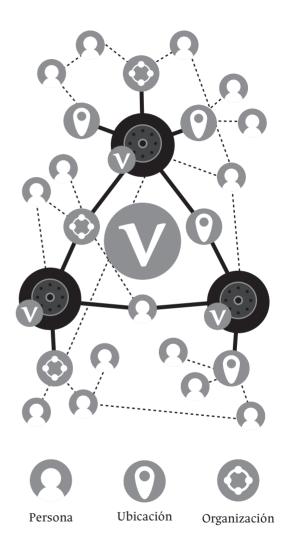
La Propuesta

"La Red V"es una red social donde el protagonista es el vehículo. Esto significa que la cuenta estará ligada al carro y a su número de matricula, y desde éste punto, las relaciones y las conexiones con otros vehículos, espacios geográficos, organizaciones e incluso personas, son las que generarán el registro de las experiencias que el objeto permitió vivir.

Varias personas podrian hacer uso de la cuenta, podrian asignarse como conductores, dueños, pasajeros ocasionales y muchas mas relaciones, sin que el vehiculo pierda el protagonismo. Esta red permitirá a los miembros mas jovenes de la sociedad comiencen a construir su red familiar, de movilidad, o incluso turística, a través de una aplicación que almacena fotos, distancias, recorridos, accidentes y muchas mas experiencias vividas junto al vehiculo.

"La Red V" Potenciaría el vínculo y los recuerdos construidos desde éste objeto biografico y junto con muchas personas más.

Carros familiares, rutas escolares, camiones de carga, taxis, y hasta el camión de la basura. Todos son vehiculos que construyen nuestro entorno y guardan historias, donde recordar, hace parte de la construcción de los objetos del futuro.

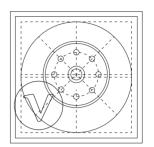


Sociograma de conexiones entre vehiculos dentro de "La Red V"

Iconos







Vehiculo "Red V"





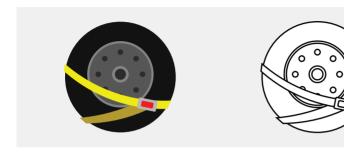
Trabajo

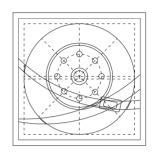




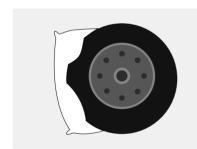
Turismo

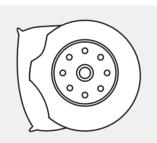
Iconos



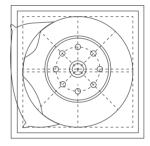


Seguridad





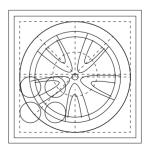
Comodidad







Personalización







Laura Valeria Quiroga Monroy

Introducción

El primer recuerdo que se viene a mi cabeza es el lugar dentro del colegio donde siempre nos reuníamos con mis amigos, para reír, molestar, comer, etc... de esta bonita imagen en mi memoria nace la idea de generar iconos que sean reconocidos y recordadas fácilmente, en especial para las personas contemporáneas a mi época. Luego de entrevistas a mis amigos cercanos sobre sus recuerdos de colegio y encuestas a diferentes personas contemporáneas a mi; analice las palabras, experiencias, y conceptos en común, Para luego poder sintetizar y abstraer aparir de Ilustraciones esto en común, teniendo en Cuenta generar una familia gráfica a partir de tamaño, forma, colores, y elementos en común pues la temática ya estaba definida.

Después de breves encuestas a personas desconocidas se filtraron aquellas que semánticamente son mas representativas y aquellas morfológicamente se van a tener en cuenta, manejando la misma estética.

Hice pruebas de tamaños de lineas, contornos, colores; filtrando o corrigiendo propuestas aplicables al Concepto del producto, el cual salio a partir de las primeras entrevistas y encuestas que realice y es proponer un "Elemento divertido para reencuentros entre amigos, Que genere espacios íntimos a partir de pensamientos, sentimientos, sueños, visiones del mundo donde aparece también la creatividad y el humor de las personas para tener la oportunidad de abrirse y dar a conocer aspectos personales que no siempre se cuentan o recuerdan".

Versión de iconos a color

Prueba de iconos con la paleta de colores:



C = 24%Y= 2% M = 82%K= 0%



Y= 1% M = 41%K= 0%

C= 72%



Borracheras



Amigos



Fiestas



Pijamadas



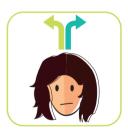
Mejor Amigo



Nostalgia



Amor



Decisiones



Amor Platónico



Cartitas



Grado



Sonrisas

Versión de iconos en escala de grises

























Versión de iconos en lineas



















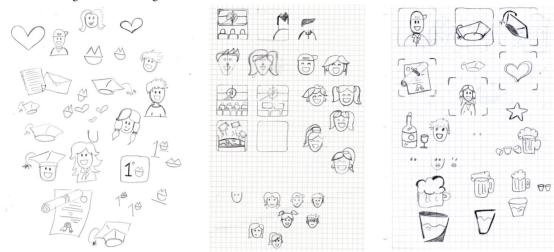




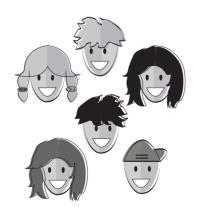


Proceso

Bocetos análogos de familia grafica



Bocetos digitales, con propuestas de color tamaños y formas







Resultado de entrevistas y encuestas





Propuesta de producto

ADELANTEMOS CUADERNO!!

Un juego de preguntas, frases y oraciones que deben ser terminadas con una respuesta, para así comenzar a introducir un tema cualquiera y de esta manera comenzar "Adelantar cuaderno". aplica para reencuentros entre amigos especialmente si son del colegio, o también para personas que apenas se están conociendo.

Este juego recuerda el encanto de los juegos de mesa de toda la vida y la delicia de compartir tiempo con los amigos, por que "Recordad es vivir".

La cajita contiene 150 tarjetas con preguntas de todo tipo: Divertidas, Personales, Inesperadas, Atrevidas, Experiencias; y estas son acompañadas de imágenes iconografía que representan cada una de estas.



Memoria y Cena de Navidad "Recuerdos que permanecen"

Una propuesta de: Lorena Stefanny Corzo

Partiendo de la elección de un tema a fin a mis intereses, que atrapó mi atención y curiosidad, escogí el tema de la Navidad, enfocándolo hacia la cena de noche buena, a partir de allí empece a indagar acerca de las experiencias y los recuerdos que se han construido en algunas personas alrededor de esta fiesta. Escogí un pequeño grupo inicial de 4 personas, con las cuales realice entrevistas informales; a través del relato de sus experiencias, los recuerdos más significativos para cada uno en esta fecha y por medio del dialogo establecido con ellos, descubrí como las tradiciones permanecen a través del tiempo, en las personas y las familias contando historias y guardando recuerdos maravillosos.

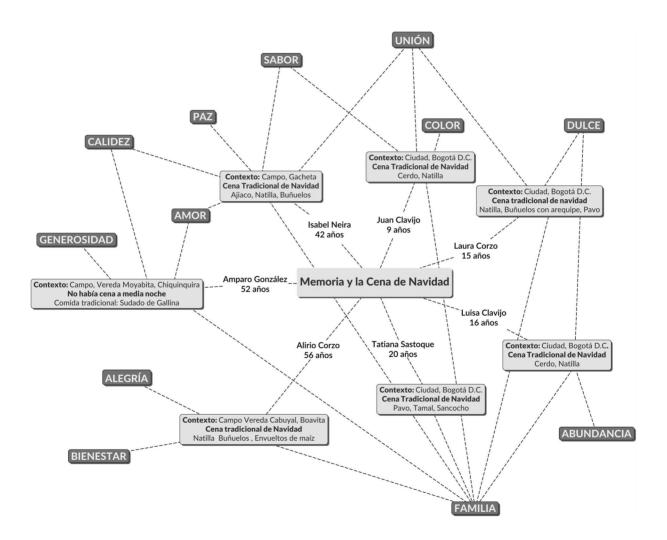
Conceptos como la familia, el amor, la abundancia, la unión, la alegría, la generosidad y el calor o la calidez de estar en familia, se hacen presentes en el discurso de las personas, y nos muestran el valor de estas fechas en la memoria que se construye con el paso del tiempo, y que nunca se olvida del todo, por el contrario cada año aparecen nuevamente junto con las tradiciones fundadas en los inicios de cada familia.

Por medio de una propuesta objetual simbólica, se quiere transportar todos estos recuerdos navideños a cualquier época del año, buscando que afloren las emociones y la nostalgia en el momento en que se desee.



Hanacek, 2015

Mapa mental: Memoria y Navidad





Propuestas



Recordando con la mirada del alma

Cerrar los ojos y abrir los sentidos, los recuerdos empiezan a invadir la mente y frente a ti aparecen tus amigos y familia, los sabores dulces de la navidad regresan, el abrazo calido de tu abuela llena tu corazón, el dulce sabor del vino que se disuelve en tu boca mientras escuchas los fuegos pirotecnicos anunciar la noche buena, un mundo de emociones invaden tu espiritu permitiendo disfrutar de la magia de la navidad.



Venda cubre ojos, para visualizar los recuerdos y experiencias vividas en la cena de navidad, en cualquier momento.



El sonido de los recuerdos

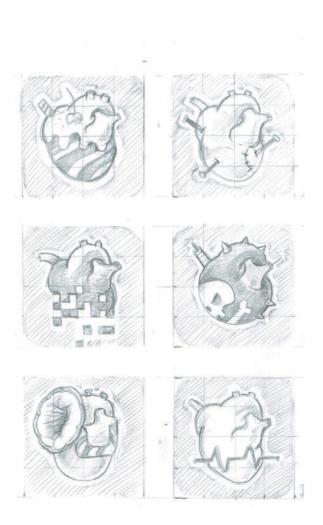
Por: Lucas Marcel Castaño Sarria

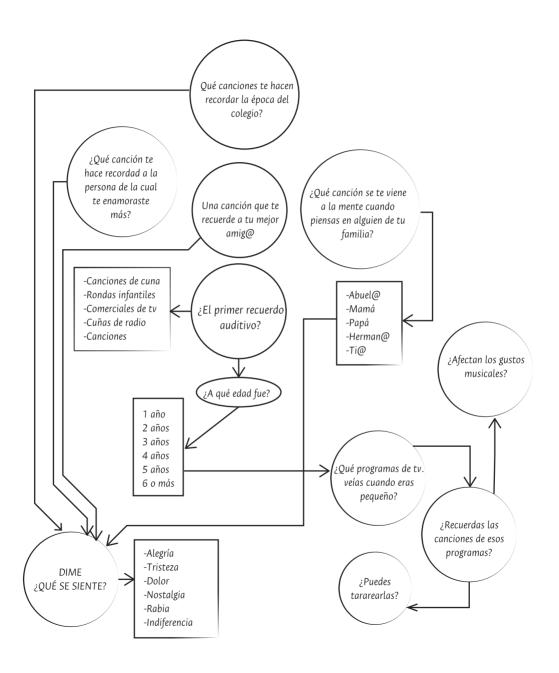
¿Qué se siente escuchar la canción que te hace recordar a aquel primer amor?, ¿Con qué canción se te revuelven las entrañas cada vez que la escuchas?, ¿Podrías tararear el tema principal de tu serie de televisión favorita de cuando eras pequeño?, ¿Tu recuerdo sonoro más antiguo, a qué edad fue?... Estas son algunas preguntas a partir de las cuales se empezó a elaborar esta investigación sobre memoria sonora.

Todos nosotros en algún momento hemos asociado momentos importantes, épocas, personas y sentimientos con la música, ya sean canciones, cuñas radiales, canciones de cuna, comerciales o bandas sonoras de programas de televisión. Toda esa información sonora ha quedado almacenada en nuestro cerebro y accidentalmente se han convertido en parte del soundtrack de nuestras vidas. Algunas de esas canciones se han asociado a recuerdos tristes y dolorosos, otras a recuerdos tan alegres, que se nos dibuja una sonrisa al volverlas a oír y remembrar esos momenos y personas agradables.

En las siguientes páginas se muestran algunos resultados de las encuestas que realicé a 50 personas de distintas edades que van desde los 20 a los 50 años de edad.

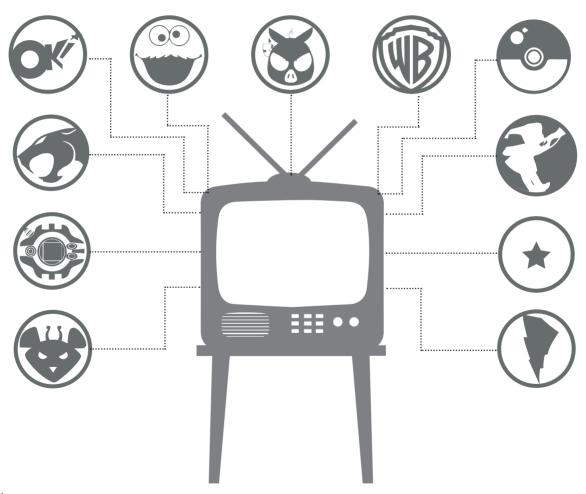
Los íconos y gráficas tratan de expresar sentimientos como la alegría, el dolor, la rabia, la nostalgia o la tristeza, intentado que cada uno tenga su propia esencia.







¿Recuerdas las canciones de los programas que veías cuando eras pequeño?



¿Qué canción te recuerda a la persona que más amaste?

Quiero volverte a ver - Aldeanos I belong to You - Lenny Kravitz

Las heridas - Calamaro

Soñé - Zoé

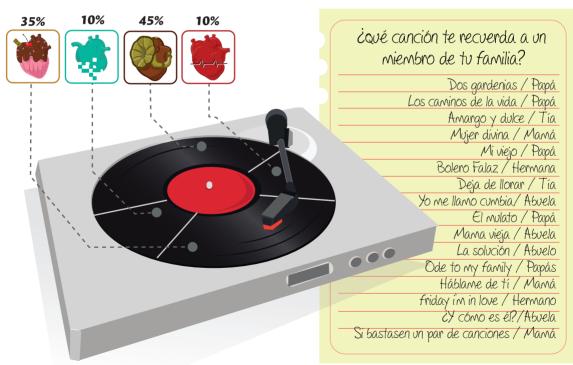
Digital love - Daft punk

Se morir - Andrés Cepeda

Trátame Suavemente - Cerati

Monsoon / Tokyo Hotel





Emosound system

A veces es bueno recordar a aquellas personas que pasaron por nuestras vidas. Con solo un botón, reproduce las canciones que te despiertan esos sentimientos asociados a los recuerdos que has querido tener encerrados por tanto tiempo.





compartir complicidad congeniar competitividad succionar jerarquía rol poder perseverancia compartir cautela construir manipular desarrollar límites imposible intocable impactar hacerse sentir construcción logro moverse escuchar pedir pensar acompañar compartir

MEMORIA DE INFANCIA

vivir el momento apego sentidos morder tocar recordar amar

ser

María Alejandra Borbón Fortunato

BRUX

LA IDEA

Bruxador especialmente desarrollado para que al ser succionado y mordido se liberen sustancias asociadas a la infancia que pueden ser vieja escuela como aguapanela con leche o café con pan, exóticas como sabor a tierra, tréboles "limoncitas" o pared y tradicionales como quipitos, polvos pica piedra o revolcones.

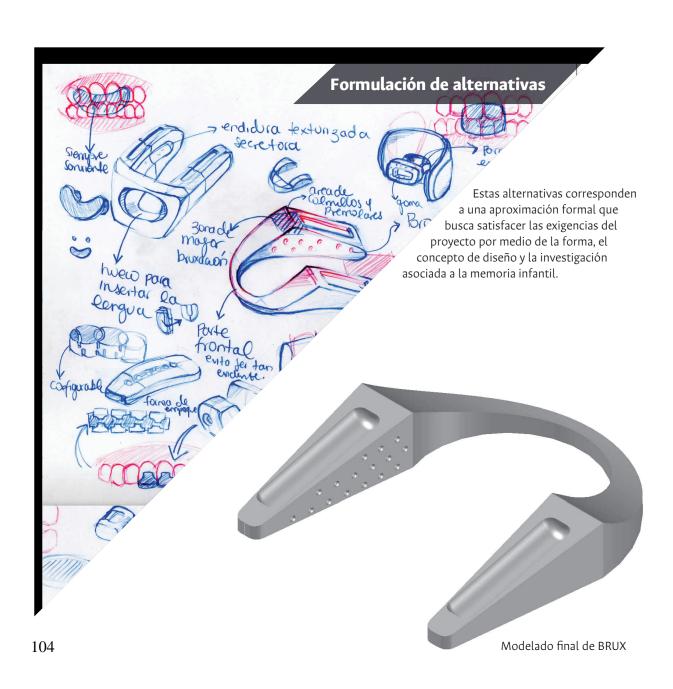
EL SENTIMIENTO











En el proceso de selección de un tema para éste trabajo de memoria, mi propósito era buscar algo que estuviera dentro de lo que podríamos llamar "necesidades básicas" del ser humano en sus primeras etapas, por lo que quise recordar las loncheras o lo que comíamos de onces en los primeros años del colegio, y que de cierta forma marcó cosas en nuestra memoria y en la forma en la que crecimos y nos alimentamos en estos momentos.

Empecé con un rastreo de lo que significaba la lonchera para mí y para 3 amigos, y encontré una serie de términos que me ayudaron a construir un concepto en mi cabeza de lo que podría ser.

Por medio de una encuesta realizada por 296 personas a través de internet y las entrevistas, me fue posible hallar un concepto para el objeto en el que quería pensar. De éste modo hallé que a muchos les produce nostalgia pensar en su infancia, en los cuidados de sus padres, por lo que decidí crear una lonchera para adultos que pudiese hacer recordar esos cuidados y proveer una alimentación sana a su dueño. Sin embargo, no podía ser la lonchera normal que cualquier persona puede llevar a su lugar de estudio o trabajo, pues podría ser muy engorroso de cargar, por lo que pensé que era mucho más factible un servicio de loncheras por internet en donde el cliente pide su lonchera y al cabo de unos minutos la recibe en el lugar que desee, con un contenido que no conoce, que sin embargo, puede despertar el "factor sorpresa" que despertaba en nosotros el abrir la lonchera y no saber qué nos habían mandado nuestros padres.

MEMORIA Y LONCHERA



CONCEPTO

Servicio de lonchera sorpesa e intercambiable a domicilio, con 5 productos alimenticios que hagan recordar al usuario su lonchera del colegio, para adultos entre los 18 y 45 años.







CONTIENE:
JUGO
PONQUESITO Ó GALLETAS
SANDWISH Ó EMPANADA
FRUTA
DULCE SORPRESA







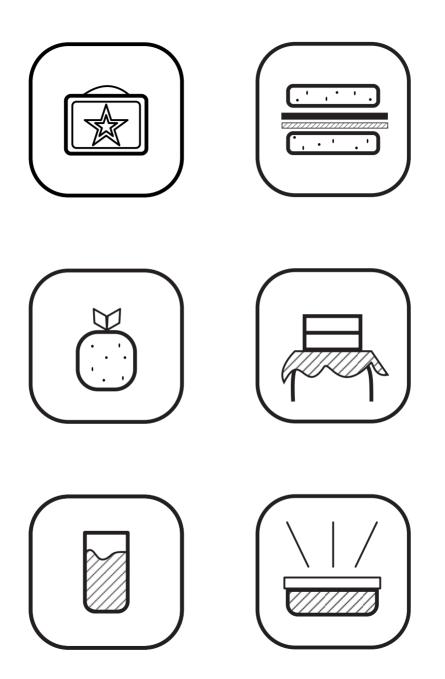


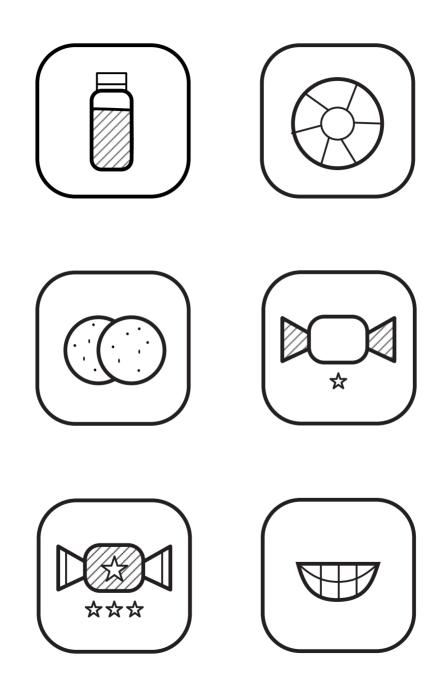












MEMORIA Y MÚSICA Influencia Musical En El Contexto Colombiano

"El arte es una actividad tan vital como lo es la ciencia, y de hecho penetra en ámbitos de la actividad humana que la ciencia es incapaz de tocar. El objetivo del arte es capacitarnos para vivir en el mundo, en tanto que el de la ciencia es capacitarnos para dominarlo. Por eso es tan importante el proceso artístico ya que el instrumento esencial es la experiencia irrepetible "(Small, 1989)

Esta claro que la música forma parte del arte y es una de las manifestaciones mas completas , ya que se nutre y evoluciona al mismo ritmo que el contexto que la rodea. A parte de ser un medio de comunicación y de expresión, la música se convierte en una actividad social la cual compartimos con nuestro contexto. La asociación de sonidos nuevos , entrantes a un nuevo contexto van desarrollando nuevas tendencias culturales y la propagación por medios de comunicación masivos , hace mucho más cercanos estos sonidos a las nuevas generaciones, definiendo nuevos comportamientos y nuevas agrupaciones sociales , que definen una estética particular en cada momento de la historia.

La memoria, como elemento tangente a esta línea de tiempo, nos define lo que simplemente paso y como esto nos recuerda una temporalidad específica, acciones, lugares y asociaciones con demás seres humanos entorno de la música. Nos define comportamientos específicos que desarrollamos cada vez que escuchamos y asociamos ciertos sonidos. Y por supuesto la experiencia que vivimos cuando escuchamos estos sonidos se convierte en los tan valiosos recuerdos, momentos o instantes que simplemente regresan por una asociación de circunstancias que genera que nuestros motores de búsqueda cerebrales adapten y traigan al presente aquello que alguna vez sucedió, o algo meramente insignificante que asocia con este sonido, pero también el recuerdo de un ser amado, una acción en particular o simplemente un lugar. La redes de asociación con los sonidos no son tan fuertes como con las imágenes pero en su mayoría de veces estos sonidos traen consigo una imagen en particular con lo cual asociamos rápidamente.

"La música transmitida de generación a generación le da forma a nuestros recuerdos autobiográficos, preferencias y respuestas emocionales, un fenómeno que llamamos 'golpes de reminiscencia'. Estos nuevos hallazgos señalan la influencia de la música en la niñez y probablemente reflejan el predominio de la música en el ambiente del hogar." (Laura Senent 2013 1º Comunicación Audiovisual)

La afinidad con el tema musical y como el desarrollo de los medios de comunicación masivos en esta época en el contexto colombiano y como estos desarrollan comportamientos sociales y afinidades en ciertas comunidades brindan un espectro de indagación y de investigación. De donde parto para desarrollar esta actividad.

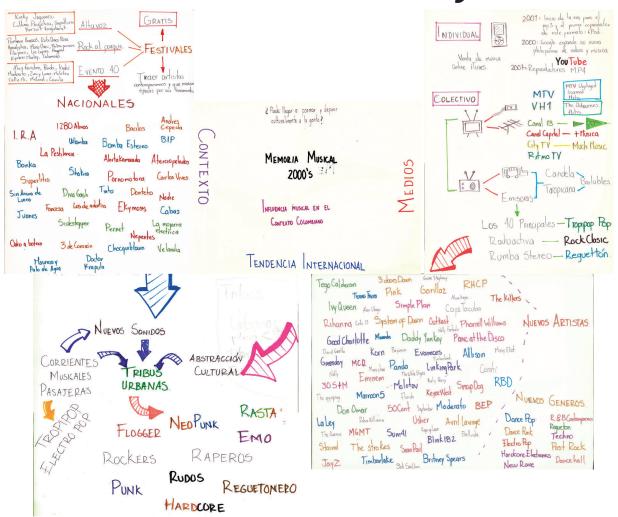
El abordaje de la memoria musical y como esta identifica una época, la invasión de nuevos sonidos con la expansión del internet y medios de reproducción móviles crean una independencia musical que va generando actitudes y rasgos característicos en la era comprendida del 2000 al 2010 en el contexto colombiano El acercamiento comienza con la creación de un mapa mental en el cual se exponen múltiples circunstancias contextuales las cuales definen ciertas variables las cuales son : la música internacional de la época, básicamente de Norteamérica y Europa como corrientes artísticas nuevas para nuestro contexto; los medios, como forma de propagación de estos nuevos sonidos y como estos han sido adaptados al contexto colombiano por medio del internet, televisión y la radio como sus principales exponentes;

por último el contexto colombiano de la época en el ámbito musical, como está desarrollado y cuáles son sus principales exponentes.

Definiendo estas variables comienza la investigación de como este ámbito internacional por medio de los medios masivos de comunicación se insertan en un contexto y como esto define comportamientos y grupos sociales afines a cada uno de los tipos musicales que van penetrando y como esto va definiendo una estética particular para esta época.

Todo esto a nivel subjetivo y simplemente interpretativo de la información que se encuentra en su mayoría en la red, pero respaldada por fuentes que estan enfocadas a nivel musical con la época y como estas generan propectos para el desarrollo, en una segunda instancia, de la corroboración de la información con un acercamiento mucho mas formal a personas contemporáneas a esta época afirmando la información recaudada y aportando nuevos datos para el desarrollo del proyecto.

MAPA MENTAL Variables y acercamiento



En la etapa de acercamiento al público se tomó como muestra una población entre los 18 hasta los 30 años de los cuales se utilizó la entrevista como medio de acercamiento para indagar posibles variables que no se han tomado y para refutar el acercamiento previo en el mapa mental. Se utilizó dos tipos de entrevista la focalizada y la enfocada para indagar más a profundidad sobre el tema y las experiencias con la música en la década descrita, en las dos formas se abordó por medio de la entrevista abierta donde los sujetos relatan su respuesta y no está encerrada en algún parámetro o respuesta.

"existen dos formas básicas de percibir los acontecimientos en la época moderna. Ambas se hallan conectadas con la memoria y pueden ser distinguidas de modo general como la forma consiente, que lleva a la reminiscencia, y la forma inconsciente, del recuerdo propiamente dicho. " (Celeste Olalquiaga, el souvenir).

Estos datos fueron tabulados y comparados con los previos en el mapa mental, para afirmar y corregir aquellos que no eran relevantes y que por medio de las entrevistas surgieron nuevos.

En este punto el proyecto tomo un nuevo enfoque saliéndose un poco de los sonidos como tal sino que se tornan como aquellas bandas más relevantes para los entrevistados, y que a partir de estos nombres se desglosan una serie de matices en el sonido que se asocian a grupos entendidos como **TRIBUS URBANAS** y como cada uno de estas bandas representan un estilo y un contexto en especial, cabe aclarar que no todas las bandas o artistas dichos corresponden a una tribu urbana en especial, pero que si en su gran mayoría se asocian a estos pequeños grupos de seres que comparten una estética, un pensamiento o cualidades en común.

A partir de esto, se comenzaron a desarrollar una serie de iconos los cuales se enfocaron en resaltar aspectos característicos de cada una de estas tribus. En el proceso trato de dejarse la literalidad de las imágenes y sonidos de cada una de estas y enfocarse en la estética de cada uno de ellos y con cierta simbología que los hacen diferenciarse entre sí pero que en conjunto se leen con una cierta singularidad en el mensaje gráfico. Que sean legibles y con una lecturabilidad rápida para llegar a comprender cada una de estas y por medio de la memoria visual hacer una conexión con el tipo de música que definió cada una de estas tribus.



El acercamiento a comprender un poco esta relación entre música y ambiente social, y como esta define una época y sobre todo crea un ambiente estético particular para cada una de estas, nos definen como seres con un razonamiento crítico y que escogemos que es lo que queremos escuchar y a partir de esto definimos cierto comportamientos para relacionarnos en sociedad. En esta abordaje somero pero de gran contenido memorial, cabe resaltar la nostalgia como valor a percibir; momentos, lugares , personas o un simple recuerdo que con esto nos trae la música y como nos identificamos con cada una de estas tribus, los que pertenecimos, o simplemente el hecho de recordar aquella canción o artista que nos llegó a marcar una época, es lo que cabe resaltar de este ejercicio.

SER PROFESIONAL NO ES TENER UN TITULO, SER PROFESIONAL ES SABER LO QUE ESTAS HACIENDO.

Alguna ves leido en un trasmilenio

PUNTADAS

"El fundamento de la memoria no es solo su posibilidad de evocar, sino de construir, de crear, de fijar. Ser es ser memoria" (Noguera, 2012)

Crecí rodeada de costureras, mis abuelas han vivido y mantenido a su hijos cosiendo, al igual que mis tias. La máquina de coser es la protagonista de mi familia, y la demostración de la importancia del rol de la mujer en la misma.

Al momento de indagar sobre que objetos traían memoria en mi familia, la máquina siempre era ese objeto articulador de historias, de primeras comuniones, de fiestas de quince, de matrimonios, de la prenda diferente, de las ideas locas y caprichosas que era posible llevar a cabo.

Este trabajo surge de una iniciativa por comprender el oficio y rol que las mujeres costureras colombianas han adquirido a lo largo de nuestra historia.

Paula Andrea Martínez Mahecha Estudiante de Diseño Industrial paamartinezma@unal.edu.co







Costureras



Alcira Guevara Vda. de Martínez 77 años

De pequeña cosía la ropa de sus muñecas.

A los 16 años le regalaron su primera máquina de coser de manivela. Era de su mamá.

A los 28 años se le murió el esposo, así que decidió trabajar desde la casa. Compró una máquina de coser que le costo \$16.000 pesos, con la que construyó la casa y mantuvo a sus dos hijos, Olga y Dario.

A sus 77 años, todavía cose, hace arreglos y le gusta hacer ropa para sus nietas y para ella.

Sus manos son muestra del rastro que ha dejado el oficio en ella.



Zoraida Mahecha Gil 52 años

Lo que más le gustaba del colegio eran las clases de costura. Su primera prenda fue una falda rotonda. tan solo contaba con 11 años de edad.

Desde los 17 años, empezó a trabajar para grandes máquilas en Bogotá. Aprendió rápidamente y obtuvo posiciones de supervisora y control de calidad, pero le gustaba más trabajar sola.

A los 36 años montó su propio satélite. Cuenta con 5 máquinas de coser. Gracias a su trabajo logró pagar la Universidad de su hija.



Lizet Estefany Acosta Mahecha 20 años

Creció viendo coser a su mamá y a sus tías.

Le regalaron una máquina de coser de juguete a los 12 años, con la que hacía la ropa de sus muñecas.

Le gusta coser su propia ropa, ya que puede crear prendas diferentes que solo va a tener ella.

Los últimos meses ha cosido bolsos y maletas con su mamá, para ayudarse a pagar los estudios.

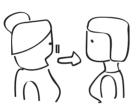
Familia de Iconos



Hogar



Subsistencia



Conocimiento heredado



Empoderamiento femenino

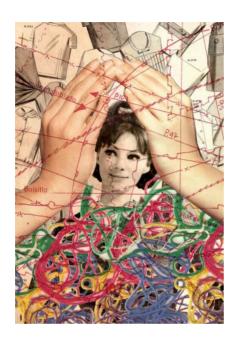


Multi-tareas



Construcción de territorio









Mujeres que se dedicaron a coser desde su hogar, compilaron un sin fin de revistas con las últimas tendencias de moda, ilustraciones de figurines y moldes.

"Diarios de señoritas", que dan muestra de diferentes épocas, y del rol que tuvó la mujer costurera en cada una de ellas.

Se propone como resultado PUNTADAS. Una serie de libretas con portadas ilustradas a partir de collages de imagenes recopiladas y extraídas de estos "Diarios y revistas de señoritas", encontrados en los baúles de la abuela.

Memoria de Comida ancestral

Paula Andrea Solano León

A partir de la recopilación de recuerdos familiares sobre sabores, olores y experiencias relacionadas con la comida ancestral se parte desde la reconstruccion de memoria de objetos perdidos y objetos que resisten al olvido, de igual modo los recuerdos que permanecen entre las personas que probaron el verdadero sentido de la cocina.



"La comida se hacia con agrado, en ese tiempo era bonito. Además se conseguían lo ingredientes fácil y en abundancia.

Se hablaba de preparaciones aquí y allá... no había secreto alguno, solo se le dedicaba tiempo para darle ese sabor y que todos dijeran que rica está la comida!"

Adela Blanco



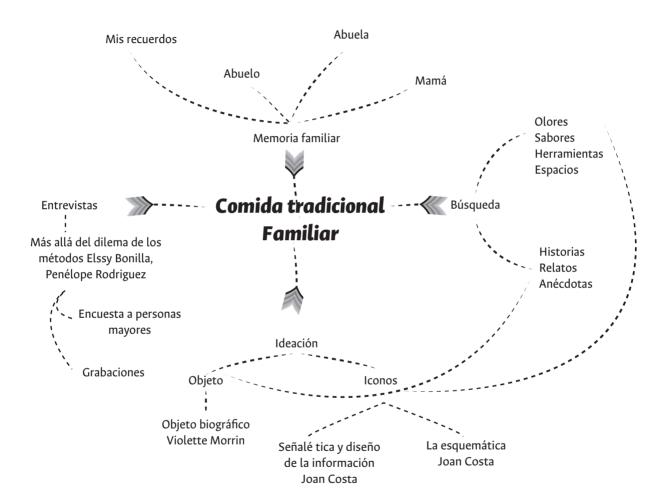
"Yo armé la hoguera, hice mis papas criollas.. no había cubiertos por que estabamos en pleno campo y había harta gente. Conseguí unas hojas de risgua y el que se iba acercando le iba sirviendo.. después me fui a enterar que se trataba de gente importante"

Alfonso León



"Las mamás y señoras de la edad pasaban todo el día en la cocina, hablaban de recetas y consejos de comida cada vez que se encontraban... claro que todo les quedaba muy rico, se notaba el amor a la hora de cocinar"

Elsa León



Relatos gráficos

Por medio de relatos de la abuela, se desarrollan propuestas gráficas de objetos utilizados en la cocina y comidas típicas hechas de mazorca, además se resalta la importancia de estos objetos con propósitos del buen sabor.

Cucharas de palo

"Para hacer el arequipe tiene que ser con cucharón de palo y leche de una sola vaca"





Olla de barro

"En las ollitas de barro quedaba tan rico el arroz ... de verdad tan rico!"

Piedra de moler

"En una piedra honda se molía el maíz para arepas, envueltos y sopas"





Colador

"Para hacer jugos se ponía la fruta en el colador y se refegaba con la mano"

Enramada

"La enramada era paredes de adobe, con un techo y una estufa de carbón"





Vasija para amasijos

"La vasija tiene que ser grande, honda y de madera para hacer arepas y chocolate"

Puestos de mercado

"Cada ocho días se mandaba a la plaza por comida.. la comida era puesta en el suelo"





Arepas de hoja

"Se arreglaba la masa con cuajada, luego se asaban en hoja de risgua"

Aprender a cocinar

"Llegaba a alguna parte y preguntaba; ¿cómo se hace?, ¿qué tiene?... tenía que preguntar de todo"





Aliño

"Los envueltos y arepas quedan buenas si tiene buen aliño"

Envuelto

"El aliño y el amero morado le dan mejor sabor al envuelto"





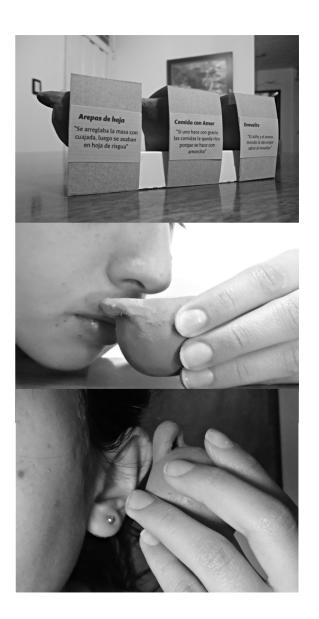
Comida con Amor

"Sí uno hace con gracia las comidas le queda rico porque se hace con amorcito"



Objeto de Memoria





Uno es de donde se siente

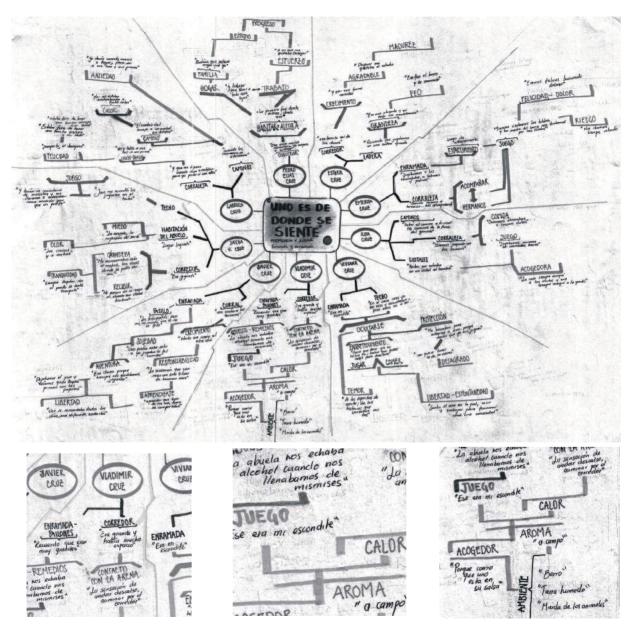
Este ejercicio de memoria empieza con la intención de traer al presente un lugar recóndito, dentro del extenso campo colombiano, este lugar esconde experiencias de varias generaciones; experiencias que marcan el crecimiento y la infancia de aquellos que alguna vez fueron sus habitantes.

Aquel lugar revive con aquellas anécdotas y emociones, "uno es de donde se siente" es la indagación donde se lleva a cabo un ejercicio de diseño, aquí se resaltan algunos conceptos muy ligados a las emociones y los recuerdos.

Sobresalen aspectos culturales y se evidencia la noción de familia e infancia, donde estan presente el esfuerzo, el trabajo, la aventura y la diversión que puede brindar aquellos lugares olvidados, así, como las raíces colombianas.



Proyecto de Memoria: Yenny Andrea Bueno Cruz





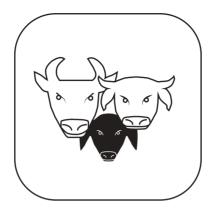
Iconos

Los conceptos mas representativos son diversos, ya que la percepción es distinta según la generación. Sin embargo todo esta abrigado por un solo concepto: Familia, bajo esta se disuelven una serie de emociones relacionadas al contexto.

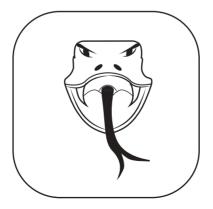
Conceptos

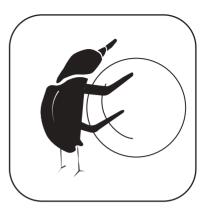
Mediante los iconos se quizó llevar al contexto natural, y consideré que la mejor forma que describe este ambiente son los animales ya que las personas relacionaban mejor los conceptos con los animales que con los objetos.

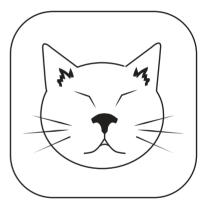
Surgieron: Familia, Trabajo, libertad, tranquilidad, miedo, desagrado.





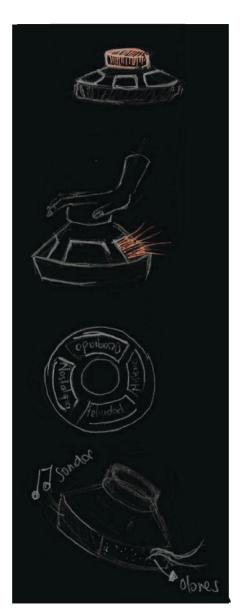


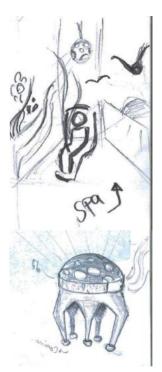


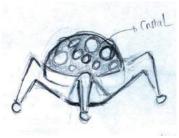














VIDA Y FANTASIA



EL RELATOR

Este relator de historias que crea una experiencia a tráves de los sentidos, con olores y sonidos campestres, lleva al usuario a rememorar las anécdotas de su vida, que son valiosas para las generaciones siguientes de su familia.

Las experiencias surgen en cuatro categorias: Felicidad: aquellos momentos que se quisieran volver a reir

Enseñanza de vida: Valores y aprendizaje dentro de las responsabilidades que conlleva estar en el campo.

Aventura: La diversión, la creatividad y los juegos que surgen a partir de las ausencias objetuales de este contexto

Misterio: Historias y mitos de miedo, respeto espiritual por la fuerza de la naturaleza.



Cuentale una historia a un niño antes de ir a dormir.



Reirse de las aventuras de sus padres y familiares.

Bibliografía usada en este número

Barthes, Roland (1993) Semántica del objeto en: La aventura semiológica. Barcelona. Ediciones Paidos

Cairo, Alberto (2008) Infografía 2.0 visualización interactiva de información en prensa. Alamud, Madrid.

Cid Jurado, Alfredo. (2002) El estudio de los objetos y la semiótica. Cuicuilco. Revista de la Escuela Nacional de Antropología e Historia, [S.l.], v. 9, n. 25, p. 208-227, ago. 2002. ISSN 1405-7778.

Costa, Joan (1998) La esquemática visualizar la información. Paidós, Buenos Aires.

Costa, Joan (2008) Diseñar para los ojos. Editorial Costa Punto, Barcelona.

Crilly, N., Good, D., Matravers, D., & Clarkson, P. J. (2008). Design as communication: exploring the validity and utility of relating intention to interpretation. Design Studies.

Crilly, N., Moultrie, J., & Clarkson, P. J. (2004). Seeing things: consumers response to the visual domain in product design. Design Studies, 25547-577.

Espinel Correal, F., & Ramírez Gómez, G. (2013). La semiótica en el estudio de los objetos de diseño. (Spanish). Iconofacto, 9(13), 106.

Fernández Christlieb, Pablo (2002) Psicología de las cosas y otros objetos. Revista Internacional de Psicología Social, Vol. 1 No. 1, Julio-Diciembre 2002 Fernández Christlieb, Pablo (2003) Los objetos y esas cosas. Cuadernos El Financiero, México Fernández-Ramírez, Baltasar. Psicología del objeto. De cómo la cosas deben estar mirándonos desde el otro lado, que es éste.

Fornari, Tulio (1989). Las funciones de la forma. México. Editorial Uam-a.

Galán Zambrano, C. A. (2013). Los elementos en la memoria migrante.

Julier, Guy (2008) Bienes de consumo en: La cultura del diseño. Editorial Gustavo Gili. Barcelona. España

Krippendorff, K., & Butter, R (1984). Product semantics: Exploring the symbolic qualities of form. Innovation, 3(2), 4-9.

Mandoki, Katya (2010). El prejuicio estético. Simposio: ciencias cognitivas y filosofía de la mente, XV Congreso internacional de filosofía de la asociación filosófica de México.

Moles, Abraham (1975) Teoría de los objetos. Barcelona, España. Gustavo Gili.

Steffen, Dagmarr (2007) Design semantics of innovation, Product language as a reflection on technical innovation and socio-cultural change. University of Art and Design Helsinki.

Valero Sancho, José Luis (2001) La infografía técnicas, análisis y usos periodísticos. Universitat Autónoma de Barcelona, Universitat de Jaume, Universitat Pompeu Fabra, Universitat de Valencia. Valencia y Barcelona.

Colofón

Esta edición de 60 ejemplares corresponde al registro del trabajo transversal del período del segundo semestre de 2015 de los estudiantes de la asignatura Comunicación 4 bajo la dirección del diseñador César Galán.

Esta memoria fue ensamblada en el programa de Adobe InDesign CS5 en un formato de 19x19 centímetros.

La familia tipográfica utilizada en la portada es: Rubrik Light Italic y Rubrik Bold Italic. La familia tipográfica utilizada en los textos interiores es la Manuel Ancizar (fuente oficial de la Universidad Nacional de Colombia).

Todos los ejemplares se terminaron de imprimir el día lunes 30 de noviembre de 2015 en www.grabadoselburil.com con impresora láser a color, en papel propalcote de 90gr.

Las portadas fueron impresas en propalcote de 300 grs.

Más información en el blog oficial de la agrupación de comunicación, Comunifacto: http://aplicaciones.virtual.unal.edu.co/blogs/ comunifacto/ o escriba a: cgalanz@unal.edu.co