

La Mochila Del Litoral

Viviana Arango Duque, Laura Cristina
Fuquene Giraldo, Julián David Henao Rocha,
Robert Armando Vivas Londoño.

RESUMEN

En este momento de la historia se hace evidente la necesidad de replantear el papel del diseño y sus resultados, diseñar en pro del desarrollo social y del medio ambiente es ahora un deber; este proyecto busca a partir de la innovación social generar valor en comunidades a través del fortalecimiento de la creatividad y así mismo, promover el empoderamiento de sus procesos de desarrollo mediante prácticas y modelos de gestión participativos.

Se logró consolidar un carnaval con la comunidad, que permitió reunir a todas las generaciones en un encuentro de saberes en pro del reconocimiento de lo autoctono de la región, como partede un proceso de identidad cultural.

Palabras Clave: Co-creación, Cultura, Diseño Social, Innovación social.

I. INTRODUCCIÓN

La Mochila del Litoral comienza con la iniciativa de cinco estudiantes de Diseño industrial de la Universidad Nacional de Colombia sede Palmira que decidieron realizar sus trabajos de grado en el tema de la innovación social abordado desde el diseño, se propone como fase inicial el desarrollo de Talleres de creatividad itinerantes para fortalecer la identidad de comunidades vulnerables con un caso de estudio específico en el pacífico con la población de El del Consejo Comunitario de la Comunidad Negra de La Barra, corregimiento N° 3 de Buenaventura; a partir de los resultados alcanzados con la realización de estos trabajos de grado se formula el proyecto *“Fortalecimiento de la Identidad cultural y mejoramiento del Bienestar social, mediante la Apropiación del Nuevo Entorno de Vida de los Pobladores de La comunidad Negra de La Barra, corregimiento N° 3 de Buenaventura, Valle del Cauca”* para participar en la "Convocatoria Nacional de Extensión Solidaria para el Fortalecimiento de la Innovación Social en la Universidad Nacional de Colombia 2014" logrando ser elegido para su ejecución de Abril a Octubre de 2015.

Viviana Arango Duque: varangod@unal.edu.co, egresada de Diseño Industrial, Universidad Nacional de Colombia
Laura Cristina Fuquene Giraldo: lfuqueneg@unal.edu.co, egresada de Diseño Industrial, Universidad Nacional de Colombia
Julián David Henao Rocha: judhenaoro@unal.edu.co, egresado de Diseño Industrial, Universidad Nacional de Colombia
Robert Armando Vivas Londoño: ravivasl@unal.edu.co, egresado de Diseño Industrial, Universidad Nacional de Colombia

II. PROBLEMÁTICA

El diseño es una herramienta para el acercamiento, análisis y diagnóstico de las necesidades/oportunidades que se encuentran latentes dentro de una comunidad en su cotidianidad; ha sido de nuestro interés en el desarrollo de nuestro perfil profesional, acercarnos a las personas, hallar un modelo metodológico para el intercambio de experiencias entre una comunidad y la academia, en este caso para llevar a cabo un modelo piloto de desarrollo a escala y fundamentar una propuesta metodológica que luego tenga influencia en otros territorios, en la identificación de los recursos y herramientas con las que se cuentan para articular de manera proyectual dinámicas comunitarias en la mejora de la calidad de vida equitativamente.

“La innovación se produce en la cúspide de la pirámide social, como una reacción a la pérdida de los signos distintivos anteriores y como una forma de restituir la distancia social. De modo tal que las necesidades de las clases medias e inferiores siempre sean, como los objetos, susceptibles de sufrir un retardo, un desfase en el tiempo y un desfase cultural, en relación con los de las demás clases superiores” [1].

La innovación social en contra de los desequilibrios generados por el sistema y la sociedad de consumo genera propuestas de cambio que contribuyan a la equidad; a partir del año 2000 con la declaración de los objetivos del Milenio la erradicación de la pobreza extrema es un deber general de los estados, sin embargo con el paso del tiempo el concepto de pobreza ha sido transformado y mitificado de manera que su referencia colectiva está basada en la falta o escasas de recursos económicos, dejando de lado la importancia de cultivar riqueza espiritual, moral e intelectual, valores fundamentales que logran hacer de cada individuo un ser activo propositivo y constructor del desarrollo anhelado.

III. JUSTIFICACIÓN

Con base en la problemática planteada se considera que el diseño debe trabajar por el porcentaje que ocupa la base de la pirámide forma interdisciplinaria y colaborativa, buscando reestablecer el rol del diseñador todopoderoso por un rol de articulador de partes que contribuye desde su compromiso ético al cumplimiento de los Objetivos del Milenio, en este caso mediante la búsqueda del fortalecimiento de la creatividad en las personas por medio de actividades culturales, para nutrir las

esferas de desarrollo humano y permitir nuevas formas de educar y pensar en riqueza, bienestar y desarrollo.

IV. OBJETIVO

Generar intercambios de aprendizaje dentro de las comunidades, a través de talleres de creatividad itinerantes con herramientas culturales que incentiven la apropiación de sus recursos locales y saberes tradicionales, con el fin de fortalecer las esferas de desarrollo humano y transformar el concepto de pobreza dentro del imaginario colectivo de la sociedad.

V. DESARROLLO

La Mochila del Litoral enmarca inicialmente el desarrollo de cuatro trabajos de grado que comparten un modelo metodológico de diseño participativo y co-creación bajo el desarrollo de Talleres de creatividad itinerantes, incluyendo un periodo de inmersión en la comunidad de La Barra y un periodo de desarrollo teórico en el que cada uno de los estudiantes trabajó un tema de interés específico (La música, La fotografía, Los paisajes de aprendizaje y El análisis de la imagen fija), llegando a proponer para cada tema una metodología para el desarrollo de talleres, apoyada en una cartilla y un objeto didáctico para su práctica en diferentes comunidades.

Por medio de los paisajes de aprendizaje se crea una alternativa a los escenarios educativos en zonas rurales, que incentiven otro tipo de conocimientos a través del juego, el trabajo en equipo y el buen uso de los recursos naturales, creando bases para el empoderamiento del lugar y reconocimiento de su entorno como medio de inspiración.

El grito de benkos, instrumentos musicales para la innovación social. Este taller propone el intercambio de saberes académicos y tradicionales, en un diálogo de respeto: el diseño centrado en las personas, instrumentos musicales a partir de material reutilizado como aporte al desarrollo de la innovación social, en una apuesta por el fortalecimiento de la actividad cultural, aplicando un desarrollo metodológico en la aproximación a los objetos sonoros, sus características esenciales, dentro de un contexto de identidad local, como factor clave en el desarrollo del ser humano integral, miembro de una sociedad material.

La Fotografía como una herramienta de narrativa visual para la educación de la diversidad, es un taller que permite a los participantes (Niños de diferentes comunidades) producir fotografías que representen sus experiencias de vida, su cotidianidad y valores culturales; logrando establecer relaciones más cercanas que facilitan la comprensión de diferentes aspectos de la vida de los individuos y así comprender la idiosincrasia del lugar y sus imaginarios colectivos.

El taller sobre el análisis de la imagen fija y su potencial como herramienta creativa y de participación social, pretende generar reflexiones que sustenten cómo el análisis de formas, objetos, texturas, colores y acciones contenidas en la imagen se pueden convertir en una posibilidad de gran valor para tener en cuenta dentro del desarrollo de proyectos con carácter social y colectivo.

VI. CONCLUSIONES

Un proceso de innovación social requiere del total apoyo y participación de los miembros de la comunidad y su interés en un objetivo común.

El trabajo colaborativo, permite que se reciban aportes constantemente y se puedan reconfigurar o replantear tanto las soluciones como los problemas.

La importancia de crear otros espacios diferentes al académico permite un acercamiento diferente al conocimiento, construyendo un modelo de aprendizaje local que fortalece el desarrollo de su entorno.

Se hace necesario desarrollar proyectos que rescaten los saberes ancestrales y prácticas tradicionales para el empoderamiento de las comunidades.

ANEXOS

Anexamos el link del trailer del documental que se realizó durante el trabajo de campo en del proyecto.

<https://www.youtube.com/watch?v=MsFv1-PJq4>

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a todas las personas de la Comunidad de La Barra especialmente a sus niños que llenaron de vida este maravilloso proyecto cada día con sus sonrisas, a la Universidad Nacional de Colombia Sede Palmira por su apoyo para lograr llevar a cabo las actividades, a nuestras familias por sus palabras de aliento cuando lo planeado no resultaba, y a todas aquellas personas que depositaron su confianza en nosotros y en nuestras ideas para cambiar el mundo.

REFERENCIAS

- [1] J. Baudrillard, *La sociedad de consumo, sus mitos sus estructuras* (Referencia de libro), Primera edición en castellano, Plaza & Janes, 1974, © de esta edición, febrero de 2009, SIGLO XXI DE ESPAÑA EDITORES, S. A. Menéndez Pidal, 3 bis. 28036 Madrid.
- [2] J. Heskett, *El diseño en la vida cotidiana* (Referencia de libro). Barcelona, España. . Gustavo Gilli S.A. 2005.
- [3] P. Senar, P. Becerra, L. Giono , y M. Melaragno, *Diseñar la inclusión, incluir al diseño*. Buenos Aires, Argentina. Ediciones Asturias. 2011.
- [4] IDEO, *Diseño centrado en las personas (Human Centered Design)*. (Kit de Herramientas), Palo Alto, California, Estados Unidos. 2 Edición. Disponible en: www.ideo.com/work/human-centered-design-toolkit
- [5] P. Senar, “*Diseño para la economía social y solidaria*”, (Referencia del libro Diseñar la inclusión), Buenos Aires, Argentina. 2011.
- [6] L. Sanders, “*Collective creativity*.” (Referencia del Journal of Interaction Design Education). Vol # 3. 2001.
- [7] E. Zuleta, “*Educación y Democracia, un campo de combate*” (Referencia del libro), Medellín, Colombia. Fundación Estanislao Zuleta. 1995.

- [8] S. Fiori, “Diseño Industrial Sustentable. Una percepción desde las ciencias sociales” (Referencia del libro), Córdoba, Argentina. Editorial Brujas. 2006.
- [9] K. Robinson, “School kills creativity”, en Conferencia TED, 2007..
Disponible en:
www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity
- [10] T. Brown, “*Design Thinking*”, en Harvard Business Review. Septiembre 2008.