

Trabajo de grado: “Desarrollo de una bitácora visual recopilatoria de los procesos de diseño participativos realizados con niños del barrio Altos de Menga”

Anny Martínez Mejía y Valentina Mafla Cataño

Facultad de artes visuales y aplicadas, Instituto Departamental de Bellas Artes

Diseño gráfico

Prof. Dulima Hernández

31 de Octubre del 2020



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Dedicatoria

A todas las personas que trabajan por el bienestar de otras personas, que sus ganas de ayudar a la sociedad nunca se acaben porque su trabajo es totalmente admirable y muy importante.

Agradecimientos

Agradecemos a nuestros familiares y seres queridos por su apoyo constante durante todo este proceso. A Lonis Murillo quien nos abrió las puertas de su barrio, nos apoyó y ayudo en gran parte del proyecto; también damos gracias a todos los niños que participaron de este proceso ya que fueron un pilar fundamental.

Por último, extendemos nuestros agradecimientos a nuestros docentes por ser siempre una fuente de conocimiento y guiarnos en este camino.

Tabla de contenido

Tema	10
Resumen	10
1. Planteamiento del problema	11
2. Pregunta problema	13
3. Justificación	14
4. Objetivos	16
4.1 Objetivo General.....	16
4.2 Objetivos específicos	16
5. Antecedentes	17
6. Estado del Arte	20
7. Marco Conceptual.....	35
8. Metodología	44
9. Trabajo de Campo	55
10. Diseño	76
11. Socialización.....	109
11. Conclusiones	113
Bibliografía	116
Anexos	119

Índice figuras

Figura 1. Fotografías de registro del proyecto. A la izquierda: fotografía de uno de los talleres realizados. A la derecha: Fotografía de la entrega final en el segundo mural del proyecto. (Parche Pazífico, 2018)	17
Figura 2. Fotografías de la primera intervención realizada dentro del proyecto. (Parche Pazífico, 2018)	19
Figura 3. Fotografías de la segunda intervención realizada dentro del proyecto. (Parche Pazífico, 2018)	19
Figura 4. Fotografías de los resultados gráficos propuestos para el proyecto. (Parche Pazífico, 2018)	19
Figura 5. Captura de pantalla del sitio web del proyecto. (Foto club Ojo rojo, 2005)	20
Figura 6. Algunas de las fotografías y descripciones resultantes del proyecto Silové un niño. (Foto Club Ojo rojo, 2005)	21
Figura 7. Algunas de las fotografías y descripciones resultantes del proyecto Silové un niño. (Foto Club Ojo rojo, 2005)	22
Figura 8. Imágenes del proyecto Broken India. (Limitless Creative Room, 2016)	22
Figura 9. Imágenes del proyecto Broken India. (Limitless Creative Room, 2016)	23
Figura 10. Imágenes del proyecto Disparando imágenes por Cazucá. (Fattal, 2009)	24
Figura 11. Imágenes del proyecto Disparando imágenes por Cazucá. (Fattal y Takeda, 2001)	25
Figura 12. Cartel del corto ‘Bajo la almohada’ (Herguera, 2012)	26
Figura 13. Dibujos de los niños usados dentro de cortometraje animado. (Herguera, 2012)...	27
Figura 14. Captura de pantalla del sitio web del proyecto con uno de los testimonios. (Regards qui parlent, 2017).	28

Figura 15. Captura de pantalla del sitio web del proyecto con dos de los dibujos de los niños. A la izquierda: Dibujo de los sueños y a la derecha: Dibujo de las pesadillas. (Regards qui parlent, 2017).	29
Figura 16. Capturas de pantalla de las animaciones realizadas en el taller por los niños. A la izquierda: ‘La carta verde’ y a la derecha: ‘La última batalla’ en YouTube. (Taller Telekids, 2001)	31
Figura 17. Fotografías de algunos de los alumnos participantes dentro de los talleres. (Taller Telekids, 2001)	31
Figura 18. Fotografías de los participantes del proyecto Diseño y construcción participativa: una gradería para la cancha. (Fundación Aldea, 2017)	32
Figura 19. Fotografías de los participantes del proyecto Diseño y construcción participativa: una gradería para la cancha. (Fundación Aldea, 2017)	33
Figura 20. Article: Co-creation and the new landscapes of design (Sanders y Stappers, 2008)	40
Figura 21. Fotografías realizadas dentro del taller 1 en la actividad de ‘garabatos’ al trabajo de Damian de 6 años.	56
Figura 22. Fotografías realizadas dentro del taller 1 en la actividad de personalizar las bitácoras.	57
Figura 23. Fotografías realizadas dentro del Taller 2 en la actividad del auto retrato y los resultados finales.	59
Figura 24. A la izquierda las imágenes de las propuestas seleccionadas y realizadas por los niños y a la derecha la propuesta del identificador realizado para las próximas jornadas.	60
Figura 25. Imágenes de tres de las cartografías realizadas dentro del taller.	61
Figura 26. Fotografías realizadas dentro del Taller 3 en la actividad del árbol genealógico y el reconocimiento de la familia.	62

Figura 27. Fotografías realizadas al finalizar el Taller 4 con algunos de los resultados de las casas.	64
Figura 28. Fotografías realizadas dentro del Taller 5 en la actividad de recortar el espacio, la creación de la historia y modelado del personaje.	66
Figura 29. Fotografías a los escenarios, personajes y objetos realizados por algunos de los niños en el taller 6.....	69
Figura 30. Fotografías tomadas por los niños durante el recorrido por el barrio en el Taller 7.	70
Figura 31. Fotografías de algunos de los resultados obtenidos en el ejercicio de estampado en el Taller 7.	71
Figura 32. Fotografías tomadas por los niños durante la actividad de retratos en el Taller 8...	73
Figura 33. Fotografías de algunos de los retratos realizados en acetato durante el Taller 8.....	73
Figura 34. Fotografías de algunos de los resultados y del proceso durante la actividad de las palabras e ilustración sobre fotos en el Taller 8.	74
Figura 35. Boceto del Mapa de navegación de la página web.....	78
Figura 36. Captura de pantalla desde el editor de la página web.	78
Figura 37. Capturas de pantalla de la página web publicada.....	79
Figura 38. Paleta de color de la página web.	80
Figura 39. Tipografía Gloria Hallelujah.....	81
Figura 40. Tipografía Brush Hours.	81
Figura 41. Bocetos para el identificador del proyecto Minga en Menga.	83
Figura 42. Primer identificador desarrollado para los participantes del proyecto.	83

Figura 43. Paleta de color del identificador.	84
Figura 44. Identificador final del proyecto Minga en Menga.	84
Figura 45. Dibujos originales realizados por los niños participantes durante el taller 'Mi color de piel'.	87
Figura 46. Propuestas para los auto retratos del libro Mi color de piel.	88
Figura 47. Bocetos para la historia sobre el mestizaje del libro Mi color de piel.....	89
Figura 48. Ilustraciones del libro Mi color de piel.....	90
Figura 49. Aplicación de color a algunas páginas del libro Mi color de piel.	91
Figura 50. Aplicación de la tipografía hecha a mano a la Portada del libro.	91
Figura 51. Dibujos realizados por los niños durante el taller 'Un personaje, una historia'	93
Figura 52. Propuestas para el libro Historias Menga Fantásticas.	94
Figura 53. Ilustración final para el libro Historias Menga Fantásticas.	95
Figura 54. Ilustraciones para el libro Historias Menga Fantásticas.	96
Figura 55. Comparación entre la tipografía dibujada por una participante del taller	97
y la tipografía final para el libro.....	97
Figura 56. Tipografías aplicadas a una de las páginas.	97
Figura 57. Primeras propuestas para la Guía de actividades.	99
Figura 58. Propuesta final para la guía de actividades.....	101
Figura 59. Aplicación de color en algunas de las páginas internas.....	101
Figura 60. Tipografía Gloria Hallelujah.....	102
Figura 61. Tipografía Brush Hours.	103

<i>Figura 62.</i> Primera propuesta del libro Mi Altos de Menga.....	105
<i>Figura 63.</i> Nuevas páginas internas del libro Mi Altos de Menga.	106
<i>Figura 64.</i> Aplicación de color y texturas en algunas de las páginas internas.	107
<i>Figura 65.</i> Diferentes aplicaciones de las tipografías en algunas de las páginas del libro.....	108

Tema

Desarrollo de una bitácora visual recopilatoria de los procesos de diseño participativo realizados con niños del barrio Altos de Menga, en el marco del desarrollo de espacios de expresión.

Resumen

El trabajo de grado aquí presentado busca recopilar por medio de una bitácora visual los procesos de diseño participativo realizados con niños del barrio Altos de Menga en Cali (Colombia) durante el desarrollo de espacios de expresión. Para alcanzar este objetivo se analizó a profundidad las posibles partes que se beneficiarían tanto del proceso de diseño participativo como con dicho material visual, entre los cuales se encontraron: primero, a los niños participantes quienes harían parte del proceso de diseño participativo dentro de los espacios de expresión para quienes se convertiría ese espacio en un momento para explorar y divertirse. Además podrían ver el resultado final de su proceso luego de que este pasara por la etapa de diseño. Segundo, a personas ajenas a los procesos que quieran tomarlos como un referente para desarrollar los suyos; y tercero, personas a las que les aporte y sea de su interés el material visual resultante. Todo lo anterior rectificó que en este caso lo ideal si era el desarrollo de una bitácora visual que cumpliera el objetivo de ser un medio de recopilación.

Este trabajo se sustenta en diversos tipos de proyectos relacionados con temas como el diseño y la construcción participativas en ámbitos de animación, fotografía, ilustración e incluso arquitectura. Así como investigaciones sobre: la fotografía como un medio de expresión, el diseño participativo o Co-diseño, la ilustración como medios de expresión y la bitácora visual.

Palabras clave: Bitácora visual, Altos de Menga, diseño participativo, fotografía, ilustración.

1. Planteamiento del problema

El barrio Altos de Menga ubicado en la ciudad de Cali, calificado como un sector de estrato 1 cuenta con una población total de 4, 761 personas según datos del DANE. 1,358 de estas personas son niños entre los 0 y los 14 años, de los cuales 447 de ellos no cuentan con asistencia educativa; así lo refuerza María Victoria de Piedrahita, directora de la fundación CreeSer en una entrevista para el periódico digital ‘Cali buenas noticias’ “encontramos en Alto Menga una desescolarización del 60 por ciento, a la que se sumaba la poca calidad de la educación que recibían los niños”. María cuenta que con la colaboración de la universidad San Buenaventura pudieron realizar un diagnóstico del lugar : “Se establecieron datos tales como que el 75% de los habitantes de Alto Menga se abastecen de agua mediante mangueras y motobombas, el 54% de las familias corresponden a madres cabeza de familia y sus hijos, el 40% de las familias no cuentan con alcantarillado, el 19% de los embarazos corresponden a menores de 18 años y no existen planes de atención para la primera infancia en un 50%, entre otras cosas.”

Además, cabe resaltar que en esta población no existen equipamientos de educación, salud, cultura, deporte y mucho menos recreación. Todo esto a partir de un diagnóstico descriptivo realizado por la Secretaria de Bienestar Social de la Alcaldía de Santiago de Cali.

Con ello se evidencia una ausencia de políticas por parte de las entidades gubernamentales, quienes no tienen en cuenta las necesidades de esta población ni las condiciones de vida en las que se encuentran sus habitantes; problemáticas que ellos deberían analizar y atender.

Esta situación desemboca en una de sus tantas vertientes que es la falta de espacios y medios de expresión para los niños del barrio, que si no se aborda desde ninguna institución ni se trata de encontrar una solución progresiva o instantánea, lo que puede suceder es que estos niños por la carencia que tienen de los factores anteriormente mencionados no encuentren la forma, el momento, ni el lugar para exteriorizar lo que hay dentro de sí, de cómo expresarse, de saber utilizar su tiempo libre, incluso que no sepan ver hacia su futuro o proyecto de vida; y que con lleguen a un punto de frustración o aburrimiento en el que vean cómo sus opciones más

cercanas, fáciles y rápidas para calmar estos males las drogas y la violencia por ejemplo.

A su vez al ser inconscientes del lugar donde viven, de la importancia que tiene cada uno allí y del impacto que tienen sus acciones sobre el mismo estarían afectando de manera negativa en parte al imaginario colectivo construido sobre Altos de Menga y la calidad de vida dentro de su comunidad.

Es así como este proyecto y los procesos que se gesten dentro del mismo aportarían a la niñez generando espacios de esparcimiento, apertura a nuevos conocimientos y habilidades, con ello una nueva oportunidad de ver desde otra perspectiva elementos como su barrio, sus compañeros y hasta cambiar las percepciones que cada uno tiene sobre sí mismo y sus talentos.

En concordancia a lo expuesto anteriormente acerca de que el barrio no cuenta con suficientes espacios de esparcimiento, expresión y reflexión para los niños, se puede deducir que esto hace que se les dificulte encontrar otras formas de exteriorizar sus ideas y pensamientos, así como otras formas de divertirse y entretenerse. Es por esto que el presente proyecto se enmarca en el desarrollo de una bitácora visual desde el diseño participativo con los niños habitantes del barrio Altos de Menga, en el marco de la apertura de espacios de expresión; que permita aportar a la vida de cada participante, a sus procesos de manifestación y a su vez, al reconocimiento y la visibilización de su barrio y sus habitantes.

2. Pregunta problema

¿Cómo generar una bitácora visual del barrio Altos de Menga desde la mirada de los niños, partiendo de la construcción de espacios para su expresión?

3. Justificación

Es importante la creación de iniciativas, proyectos y estrategias de diseño que promuevan acciones de cambio directas junto con la comunidad, el trabajo en conjunto y paralelo entre los profesionales y las personas que conforman la comunidad a intervenir, permite la identificación de ciertas configuraciones que se llevan a cabo dentro de esta y que no se pueden detectar fácilmente viéndola desde la distancia como dos entes separados.

De esta manera, el diagnóstico sobre el problema planteado se hace aún más profundo, siendo capaces de experimentar de primera mano lo que la comunidad vive en su diario vivir, en los asuntos que la rodean, en cómo les afecta y cuáles son sus expectativas al encontrarse con diferentes oportunidades para ejecutar pequeños cambios o la iniciativa de estos.

Esta investigación tiene el propósito de recopilar las ideas y desarrollos visuales-narrativos que tienen un grupo de niños del barrio Altos de Menga de la comuna 2 de Santiago de Cali, por medio de un acercamiento a diferentes técnicas y herramientas de exploración de tipo artística, que les permitan expresarse sobre su entorno, sus vivencias y su perspectiva sobre ellos mismos, su identidad y lo que los rodea en su día a día. Además, el proyecto pretende la generación de espacios para el esparcimiento, creación y aprendizaje de diferentes medios de expresión como lo son en este caso la ilustración y la fotografía, que les permitan acercarse al lenguaje visual y descubrir nuevas dinámicas de comunicación y otras formas de mirar su comunidad y al mundo.

Por lo tanto, el uso de la fotografía y de la ilustración como medios de expresión presenta ante la comunidad nuevas formas para manifestarse y comunicarse, puesto que en ellas se encuentran variedad de posibilidades gráficas o plásticas. Son dos campos que permiten la exploración de diferentes resultados que pueden ayudar a materializar sus ideas, pensamientos o sentimientos en la captura o creación de imágenes que obedecen a su contexto, perspectivas o formas de mirar de cada uno, que contribuyen a plasmar sus realidades y a

las transformaciones que pueden hacer a esta a través de su imaginario, a partir del ejercicio de reflexión, empoderándolos para la creación de una narrativa autónoma o colectiva para comunicar sobre lo que los rodea y conforma como individuos.

De acuerdo a esto, el trabajo comunitario no busca imponer ideales técnicos o estéticos en los resultados provenientes; la fotografía y la ilustración permiten una amplia exploración visual y se da la posibilidad de generar diferentes líneas de expresión y comunicación con diferentes alternativas dentro del trabajo de campo con el objetivo de enseñar a “mirar” más que el enseñar a “hacer”, otorgándole a la comunidad y en especial al grupo de niños nuevas alternativas para generar diferentes pensamientos y miradas sobre su entorno o su persona.

La implementación de estrategias como las del diseño participativo dentro del proyecto no solo pueden generar la aparición de espacios para la expresión, sino que pueden desencadenar en la construcción de nuevos saberes, habilidades y mensajes que impacten positivamente a la comunidad. En cuanto a la niñez y la juventud, se espera que puedan ser partícipes dentro de la comunidad dándoles nuevas visiones, perspectivas o herramientas para el aprovechamiento de su tiempo e incluso para tomar una decisión sobre su futuro o proyecto de vida, cambiando así el estigma que puedan tener arraigado sobre el barrio, la visión sobre su entorno y aspectos de su calidad de vida.

4. Objetivos

4.1 Objetivo General

Desarrollar una bitácora visual que recopile procesos de diseño participativo realizados con niños del barrio Altos de Menga.

4.2 Objetivos específicos

1. Construir espacios de encuentro para la expresión de ideas a partir de la ilustración y la fotografía con niños de la zona de Altos de Menga.
2. Analizar la información recolectada en los talleres realizados en los espacios de encuentro.
3. Determinar los elementos compositivos y formales de la bitácora visual.

5. Antecedentes



Figura 1. Fotografías de registro del proyecto. A la izquierda: fotografía de uno de los talleres realizados. A la derecha: Fotografía de la entrega final en el segundo mural del proyecto. (Parche Pazífico, 2018)

En el año 2018 dentro del marco de la clase de diseño de la información séptimo semestre de Bellas artes dictada por el docente Juan Manuel Henao, se desarrolló un proyecto llamado Parche Pazífico en el barrio Altos de Menga ubicado en la ciudad de Cali donde se trabajó junto a un grupo de niños de edades entre los 6 y 12 años, con el apoyo de la líder comunal Lonis Murillo, los docentes Ruth Torrealba y Juan Carlos Morales, y la estudiante Carolina Cadavid.

Parche Pazífico consistió en principio en generar espacios de expresión para los chicos ya que en este lugar no existen lugares de esparcimiento, recreación ni educación para ellos, lo que hacía poco probable que pudieran expresar sus sentimientos, emociones, ideas o pensamientos, siendo esto un pilar importante en su desarrollo. A su vez en estos espacios que se generaron se buscaba tratar un tema muy relevante para el grupo de trabajo, que son los valores especialmente sobre el amor y el respeto orientado a promoverlos como dos puntos muy importantes para la sana convivencia; por medio de actividades lúdicas en diferentes sesiones se incentivó la ejecución de acciones relacionados con ambos valores donde se pudiera observar y capturar como los participantes los expresaban o exteriorizaban, mientras que a su vez se generaba un acercamiento entre ellos y una normalización de acciones positivas como muestra de afecto,

todo esto se dio por medio de dramatizaciones cortas, mesas redondas, dibujos e historias; esto brindó una serie de insumos que se recopilaron y seleccionaron para convertirse en elementos que contribuyeron a la siguiente etapa. Este último punto buscaba aportar un grano de arena para hacer más “visible a la comunidad” ya que muchas personas posiblemente no se enteraron del trabajo realizado con los niños en las sesiones, por lo cual se propuso una resignificación de espacios clave en diferentes puntos del sector. Se ejecutó por medio de la pintura de dos de murales junto a la participación colaborativa de algunos adultos y niños del barrio, donde se plasmaron “definiciones” que expresaron los niños en las actividades acerca del amor y el respeto. Además, esto se acompañó con el diseño de una serie de personajes que evidenciaban acciones relacionadas con aquellos significados, estos personajes fueron inspirados en los dibujos realizados por los participantes. Adicional a esto se creó un cuento y un personaje “real” los cuales tenían como finalidad funcionar como un indicador de las acciones de valor positivas realizadas por un niño, ya que en el cuento el personaje principal al comportarse de manera irrespetuosa le sale unos cuernos que no le gustan, pero que cuando empieza a actuar de manera positiva siendo respetuoso y amoroso sus cuernos desaparecen y en cambio le salen unos lunares de colores muy bonitos y que le gustan muchísimo. Esto se traduce al personaje real funcionando de manera similar: en su panza tiene unos pines donde se inserta un botón de tela colorido por cada acción de amor y respeto que su dueño realice; estos botones deben administrarlo quien más tiempo permanezca con el menor ya que será quien pueda entregárselo de acuerdo a su actuar.

Como cierre de este proyecto se realizó una reunión de socialización dentro de uno de los lugares en los que se realizó un mural, allí se expusieron de manera breve los objetivos, metodología y resultados de proyecto. Para finalizar se realizó una entrega simbólica por medio de la ubicación una placa en cada mural donde se especificaba su nombre, fecha realizada y quienes lo habían hecho posible.



Figura 2. Fotografías de la primera intervención realizada dentro del proyecto. (Parche Pazifico, 2018)



Figura 3. Fotografías de la segunda intervención realizada dentro del proyecto. (Parche Pazifico, 2018)



Figura 4. Fotografías de los resultados gráficos propuestos para el proyecto. (Parche Pazifico, 2018)

6. Estado del Arte

Proyecto ‘Silové un niño’

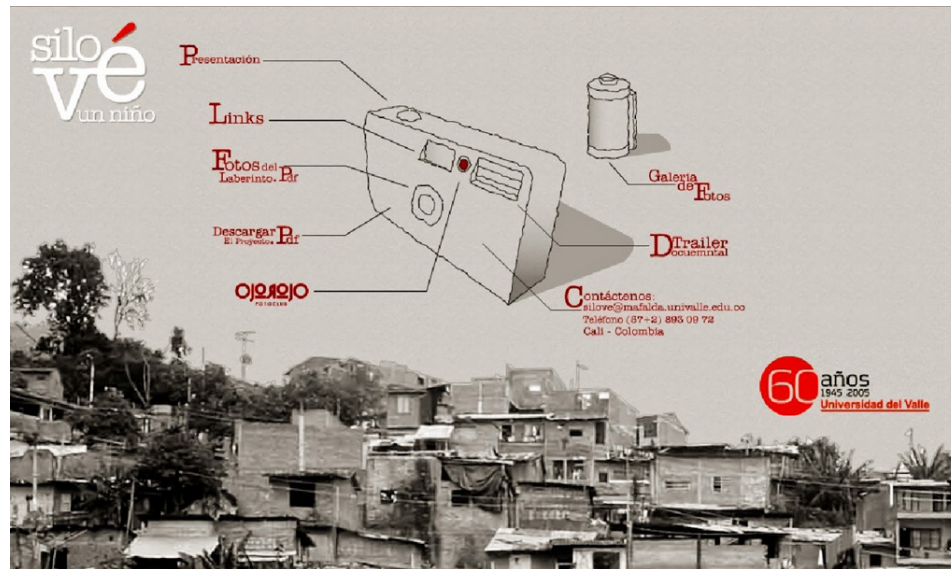


Figura 5. Captura de pantalla del sitio web del proyecto. (Foto club Ojo rojo, 2005)

Es un proyecto de investigación realizado entre septiembre del año 2004 y marzo de 2005, por el foto club Ojo Rojo que es un colectivo de fotógrafos con el apoyo de una beca del ministerio de cultura de Colombia; este proyecto fue realizado con niños entre los 9 y los 14 años del barrio Siloé ubicado en Cali, quienes fueron partícipes de una serie de talleres en el que su enfoque principal era la fotografía pero sobre todo acerca de su cotidianidad para que con ello se generará un proceso individual de auto reflexión. A su vez en el proceso de estos talleres también hubo un enfoque profundo en la exploración y la enseñanza práctica de cómo tomar las fotografías, el proceso de revelado y el discurso de la imagen, claramente estos temas fueron abordados desde un lenguaje apropiado para los niños.

Las imágenes fotográficas captadas por ellos pasaron por un proceso de selección para una exposición por lo tanto cada uno debía ponerle un texto y también un título sobre lo que sucedía en ella, algunos pusieron frases cortas describiendo lo sucedido cómo ‘mi papá llegando de trabajar’, mientras otros profundizaron más haciendo relatos cortos dejando evidencias de situaciones complejas sobre su entorno social y su realidad.



Figura 6. Algunas de las fotografías y descripciones resultantes del proyecto Silové un niño. (Foto Club Ojo rojo, 2005)

Dentro de los resultados obtenidos después de que los niños tomaran fotografías pudieron observar que en gran parte de ellas había personas importantes para ellos y lugares con gran significado para cada uno, a pesar de que estos chicos viviesen en un lugar estigmatizado por la violencia y las difíciles condiciones de su entorno, ambas cosas se hicieron mínimamente presentes en el desarrollo del trabajo.

Por ello es necesario resaltar que este proyecto cuenta con una carga significativa y es que por medio de ella estos niños pudieron obtener conocimientos y formación sobre un área que muy posiblemente no llegarían a saber por medio de la educación normal del colegio, y estos conocimientos a su vez los benefició en cuanto a que pudieron tener un dominio sobre la herramienta y una conexión más profunda con su sentido de la vista, agudizándola y entrenándola en otras maneras de mirar los sucesos, personas y realidades; mostrándoles que la escritura o la lectura no son las únicas maneras de narrar o de comunicar algo. Por otra parte, la cámara se convierte en un elemento que transforma a quien la obture en el autor de su obra y en una especie de reportero de lo que ven sus ojos y lo que perciben sus sentidos sobre su cotidianidad o fuera de ella.

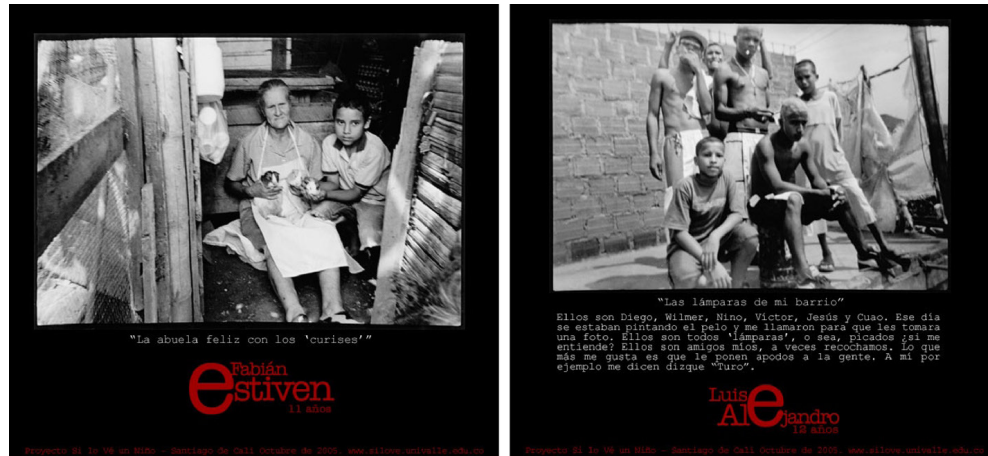


Figura 7. Algunas de las fotografías y descripciones resultantes del proyecto Silové un niño. (Foto Club Ojo rojo, 2005)

Proyecto 'Broken India'

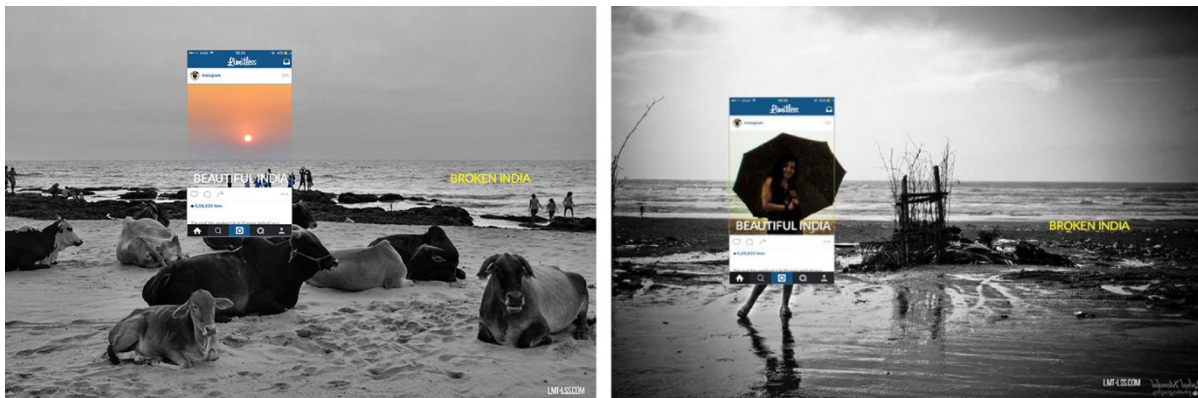


Figura 8. Imágenes del proyecto Broken India. (Limitless Creative Room, 2016)

Son una serie de imágenes que buscan mostrar el poder que poseen las redes sociales y cómo estas pueden distorsionar la realidad. En ellas se puede ver el contraste entre el foco principal de la imagen que es la parte positiva del país, lo que estéticamente es más encantador del lugar, frente al resto del entorno que expone una realidad diferente, que existe pero que a veces se deja de lado y no es visible por la forma en que es escondida por aquellas publicaciones que se hacen en redes sociales donde prima el positivismo, el mercado de las mentiras y la focalización hacia lo que será mejor visto por los ojos extranjeros. Estas imágenes se encuentran publicadas en la red social de Facebook.

En la conceptualización estética de este trabajo se evidencia el contraste entre lo que las personas ven y la realidad en la que existen o viven las personas, en cómo los medios ocultan la verdad de las situaciones sociales en la que aún se encuentran poblaciones vulnerables que es un hecho que miles de personas desconocen o ignoran.

Por ello el uso del recurso fotográfico para mostrar estas condiciones de existencia se hace propicio ya que a su vez este mismo recurso ‘encontrado’ de una manera distinta genera un mensaje distinto a la inicial, y al ser esta herramienta una forma de captar lo real se convierte en un mensaje más contundente y creíble ante los ojos ajenos a la situación. Por otra parte, el recurso del color se hace protagonista del mensaje, primero por el uso de parte de la fotografía en blanco y negro referenciando esa parte de India que todos quieren ignorar, la India rota que coexiste con la hipocresía, frente a la parte de la fotografía que está a color, con tonos realmente vivos aludiendo a la India hermosa que se vende mediante las redes sociales, un contraste innegable que refuerza este fuerte mensaje crítico.



Figura 9. Imágenes del proyecto Broken India. (Limitless Creative Room, 2016)

Con este análisis se puede evidenciar que la fotografía junto al uso de herramientas de su edición, o con otros recursos con los que se logre intervenir sobre ella se convierte en una forma apropiada e interesante de representar y presentar la realidad de una comunidad para que a su vez otras comunidades entiendan y conozcan que todos somos parte del mundo, pero desconocemos muchos lados de las historias que nos cuentan. Y a su vez, funciona como un medio para que la

gente implicada cuente de alguna manera su historia o su perspectiva.

Proyecto ‘Disparando cámaras por Cazucá’

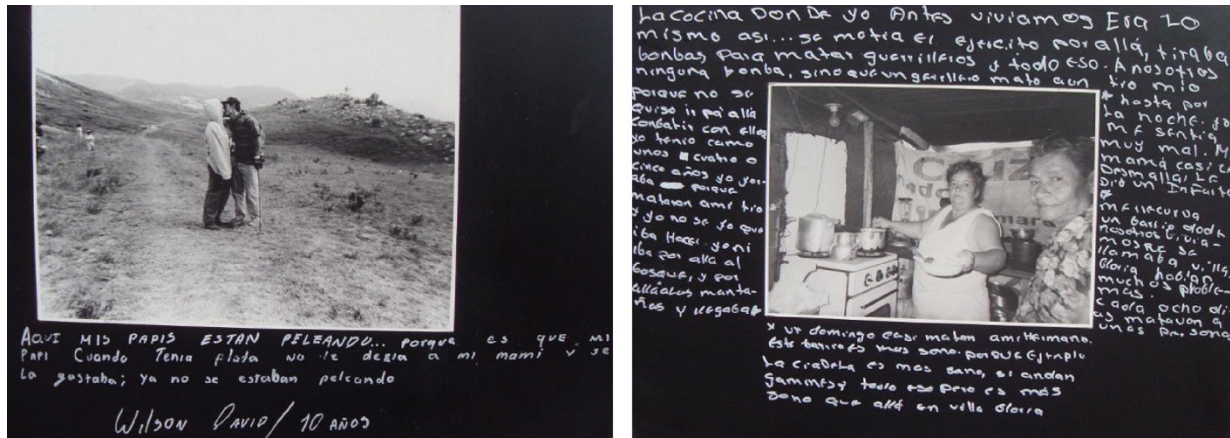


Figura 10. Imágenes del proyecto Disparando imágenes por Cazucá. (Fattal, 2009)

Es un proyecto de fotografía participativa desarrollado con niños entre los 8 y los 10 años pertenecientes a Cazucá en el departamento de Cundinamarca, muchos de los cuales se encontraban en situación de desplazamiento.

Avanzó mediante una serie de talleres en los cuales les enseñaban a los participantes sobre técnicas de fotografía usando cámaras obtenidas mediante donación o préstamo, y el último recurso al que acudían si no contaban con una era a la realización manual de la cámara por medio de materiales reciclables; lo importante era tener una herramienta “de alta fidelidad” con la cual se pudiera captar la realidad.

Es aquí donde nacen las expresiones personales de cada realidad dejando ver en las fotografías del proyecto parte de lo que son cada uno de ellos, lo que viven o piensan; esto se refuerza por medio del recurso propuesto acerca de escribir algo acerca de la imagen (fig. x), donde en algunos casos se denota una intención más profunda del participante al hacer la toma contando una historia alrededor de ella que no podríamos imaginarnos con solo observarle, pero que al saberla se deja al descubierto parte de su vida y las problemáticas que en algunos casos han afrontado como: el conflicto armado y el abandono,

Por ello se puede evidenciar que por medio de este recurso de la fotografía participativa se pueden lograr grandes resultados tanto en la parte gráfica como social, como se puede observar claramente en las imágenes desarrolladas por estos niños, donde el aporte de la mirada que tienen sobre lo que sucede a su alrededor y de cómo deciden congelarlo acompañado de la parte escrita es algo sorprendente, conmovedor y genera un valor agregado a cada una de ellas. A su vez al entregarles una herramienta de expresión “inmediata” (en este caso las cámaras) teniendo en cuenta las situaciones difíciles en las que vivían debido al conflicto tan complejo que se desarrollaba en aquella época en Colombia, esta se transformó en un medio valioso en el camino de mostrar su propia visión de la realidad poniendo de manifiesto su entorno y comunicando sucesos del pasado o del presente por medio de imágenes íntimas de su día a día captadas en el “momento justo”. Es por ello que el conjunto de imágenes fotográficas y la narración “escrita” desarrolladas con niños se puede considerar que son recursos de gran capacidad expresiva para ellos a la hora de exteriorizar y presentar una posición o punto de vista frente a una verdad, su propia verdad.

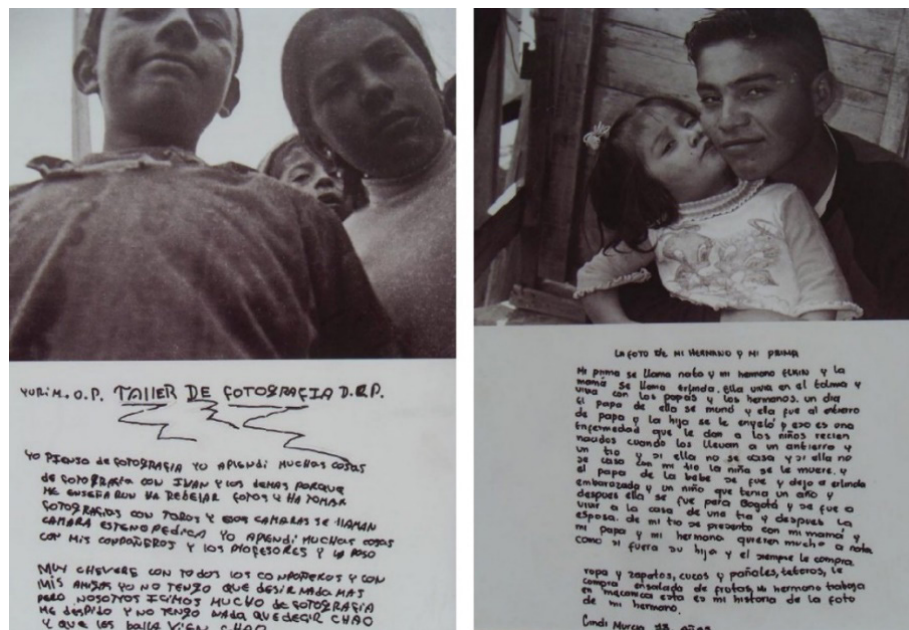


Figura 11. Imágenes del proyecto Disparando imágenes por Cazucá. (Fattal y Takeda, 2001)

Proyecto ‘Under the pillow / Bajo la almohada’

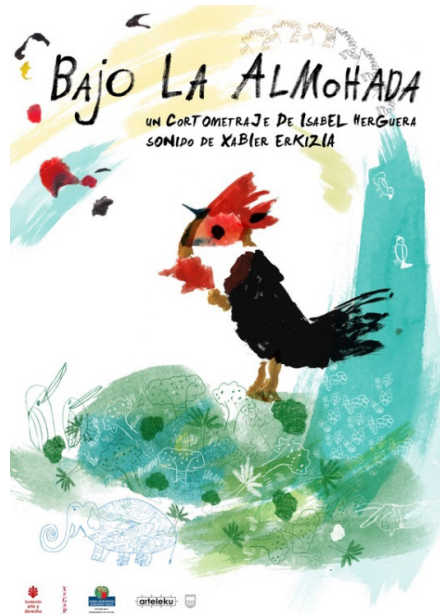


Figura 12. Cartel del corto ‘Bajo la almohada’ (Herguera, 2012)

Es un documental de animación dirigido y producido por Isabel Herguera junto con sus estudiantes del Nacional Institute of Desing en la India, en donde los dibujos y las voces de un grupo de niños con VIH residentes en una clínica en Tivim-India son los protagonistas. Dentro del corto se recopilan diferentes dibujos y expresiones que tienen los niños sobre sus vivencias, sus sueños, tesoros, lo que los rodea, las cosas que los hacen felices e incluso la enfermedad a la que se enfrentan.

El hilo de la historia y la estética del cortometraje, están conformados de trozos de ideas, sentimientos y pensamientos que los niños concibieron entre películas, charlas, historias y juegos durante varias semanas con el fin de jugar a hacer una película sobre ellos. Es por esto, que el uso del dibujo y su oralidad, se hace un recurso indispensable, puesto que en este caso no hay mejor protagonista más que el que está viviendo la historia y en este caso los niños a través de su manera de expresarse proporcionan una mirada distinta de la situación que viven, entregando un mensaje de manera indirecta mientras juegan o se divierten entre música, bailes, excursiones e historias de las cosas que los hacen felices durante el día.



Figura 13. Dibujos de los niños usados dentro de cortometraje animado. (Herguera, 2012)

De acuerdo a esto, se puede evidenciar que el uso del dibujo y la oralidad propia de los niños dentro de piezas animadas, como en este caso se convierten en un collage de expresiones, en donde las historias de los niños se transformaron en una sola para representar de una manera única sus perspectivas sobre su entorno y la manera en la que viven, evidenciando la situación de una manera sincera, sin tapujos o dramatismo, simplemente utilizando estos métodos para representar la realidad y los sentimientos a los que se enfrentan día a día entre fantasías, sueños y juegos, exponiendo sus momentos felices, pero también sus enojos, frustraciones o recuerdos dolorosos.

Proyecto ‘Regards qui parlent / Miradas que hablan’



Figura 14. Captura de pantalla del sitio web del proyecto con uno de los testimonios. (Regards qui parlent, 2017).

Es un proyecto de ilustración solidaria, dirigido por el artista español Daud, Aissatou Toure y Haby Diallo, junto con la empresa de comunicación Griot y el apoyo de la organización Samu Social Senegal en donde se realizaron una serie de talleres artísticos con la principal intención de visibilizar la situación de calle a la que se enfrentan los niños en Senegal, África. Los dibujos, testimonios y retratos reinterpretados por el artista Daud de los niños dentro de los talleres fueron el resultado para diversas exposiciones en Segovia, exponiendo al público sus miradas e historias, revelando la situación desde la raíz.

Las ilustraciones expuestas reflejan las realidades a las que se enfrentan los niños dentro de las ‘daaras’ (Instituciones religiosas informales dentro de África) en donde ellos escriben y narran su llegada a estos lugares, los malos tratos, el miedo, el trabajo forzado, el frío y demás condiciones precarias, a su vez que expresan sus grandes deseos por obtener una vida mejor, lo que quisieran ser cuando sean grandes, sus sueños y sus cuestionamientos internos. Dentro de los talleres se trabajaron sus mayores pesadillas y sueños, que van desde el miedo por ser golpeados o maltratados y el deseo por estar con su familia o conseguir el suficiente dinero para escapar y tener éxito en la vida según sus testimonios expuestos.



Figura 15. Captura de pantalla del sitio web del proyecto con dos de los dibujos de los niños. A la izquierda: Dibujo de los sueños y a la derecha: Dibujo de las pesadillas. (Regards qui parlent, 2017).

Este proyecto al contrario de los anteriores cuenta con historias o testimonios explícitos muy complejos y crudos de la realidad social a la que se enfrentan estos niños, tanto así que los autorretratos y nombres debieron ser modificados para preservar su seguridad, aun así al ser un riesgo, es importante resaltar que el objetivo de este proyecto es dar voz a estos niños, en donde a través de estas exposiciones se les permitió que sus ideas cruzaran fronteras y por medio de los talleres de expresión artística una oportunidad para ser niños de nuevo, de revivir sus sueños y plasmarlos en su imaginario, por medio de herramientas y espacios adecuados para ellos, además, que el proyecto desembocó en diferentes iniciativas dentro del mismo, en donde también se realizaron talleres de fotografía y exposiciones de las mismas, en donde se les permitió conocer diferentes medios del lenguaje visual y cómo expresarse a través del mismo, otorgándoles diferentes maneras artísticas de exponer sus realidades.

Proyecto ‘Taller Telekids’

Es una iniciativa orientada por Jacqueline Sánchez Doctora en comunicación y Enrique Martínez productor y realizador audiovisual, que dio inicio en 2001 con pequeños acercamientos de la idea hasta lo que es el día de hoy, un taller de cine para niños y niñas entre los 8 y 12 años de edad, donde aprenden desde el proceso de guion, storyboard, iluminación, grabación, sonido y edición, aprendiendo a comunicarse a través de imágenes en movimiento experimentando con diferentes piezas, como animación cuadro a cuadro, stop motion o siendo los propios intérpretes de sus guiones si es necesario, en cortometrajes, documentales y sketches, todos estos formatos son utilizados para comunicar sus diferentes ideas y pensamientos sobre lo que los rodea y generalmente siempre tratando de dejar una reflexión positiva en cada una de sus piezas audiovisuales.

En las piezas animadas, habitualmente utilizan la técnica del stop motion, que consiste en dar la sensación de movimiento a objetos a través de una serie de imágenes consecutivas, es decir, manipulando un objeto entre cada toma, hasta completar una serie de movimientos que solo se pueden evidenciar al ver todas imágenes una tras de otra. En las diferentes piezas encontradas los niños experimentan con planos de papel, dibujos hechos por ellos mismos con lápices de color o marcadores y recortes de papeles de colores para formar a los personajes de su animación, como es el caso de “La carta verde” el primer acercamiento al stop motion al que se enfrentaron. También, han incluido en sus piezas técnicas mixtas, casi como construyendo un collage audiovisual, al mezclar fotografías, con esculturas en plastilina, juguetes, origami, planos de papel recortados con dibujos impresos o análogos y construcciones de escenarios en cartón, como es el caso de “La última batalla”, en esta última, es importante también destacar la gran variedad de composición, la utilización de diferentes vistas y planos que genera mucho dinamismo en la pieza ya terminada.

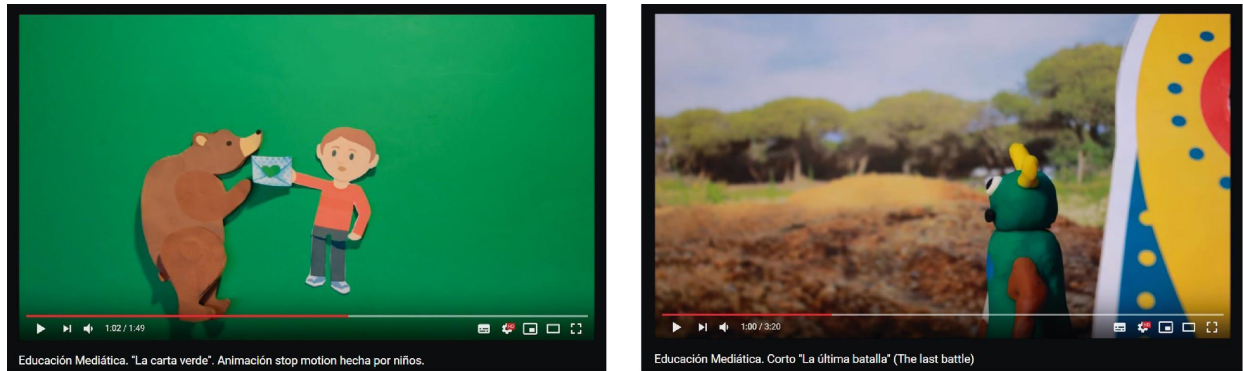


Figura 16. Capturas de pantalla de las animaciones realizadas en el taller por los niños. A la izquierda: ‘La carta verde’ y a la derecha: ‘La última batalla’ en YouTube. (Taller Telekids, 2001)



Figura 17. Fotografías de algunos de los alumnos participantes dentro de los talleres. (Taller Telekids, 2001)

Esta iniciativa abre otro panorama, un campo en el que también se puede ilustrar, pero esta vez con movimiento, permitiéndole a la pieza literalmente casi hablar por sí misma y además que permite total libertad creativa ya sea en un plano 2D o 3D con la mezcla o no de tales elementos. Además, es una técnica que permite la combinación de otras áreas creativas, como la escritura y la actuación de voz y de esta manera presentar otra visión sobre lo que podría convertirse la actividad de dibujar, otorgando la posibilidad de enfrentarse a nuevas técnicas en las que pueden explorar sus cinco sentidos para expresarse plenamente.

Proyecto ‘Diseño y construcción participativa: una gradería para la cancha’



Figura 18. Fotografías de los participantes del proyecto Diseño y construcción participativa: una gradería para la cancha. (Fundación Aldea, 2017)

Es un proyecto desarrollado en la ciudad de Constitución en Chile más precisamente en la zona de ‘Villa verde’ que son una serie de casas construidas en el marco del proyecto de vivienda social para trabajadores de la zona y damnificados del terremoto. En este lugar se expresó la necesidad de hacer un cambio en parte del espacio público específicamente en la zona de la cancha para así generar un mejor ambiente en torno a la misma, aportando a ser un espacio de encuentro para sus habitantes. A partir de ello surgió la propuesta del diseño y construcción comunitarios de una gradería que al final no solo se convirtió en un lugar donde sentarse a ver partidos, sino en un espacio con más de una sola función ya que también se construyó en ella un kiosco destinado a la venta de comida e incluso crearon un acceso para las personas en silla de ruedas.

El proceso de la concepción, diseño y construcción de esta gradería se desarrolló mediante

un trabajo en equipo constituido por vecinos, voluntarios, organizaciones y otras personas que colaboraron y facilitaron de una u otra manera a la ejecución del proyecto. En tres meses se diseñó la propuesta junto a la comunidad, la cual se llevó a cabo un año y medio después, tiempo en cual se gestaron otros procesos para conseguir financiamiento y finalmente hacer la construcción. En la parte del diseño se tuvieron en cuenta la opinión y las preocupaciones de los habitantes sin importar su edad o su género, lo realmente importante eran su actitud y sus ganas de colaborar a la ideación de este espacio; en esta fase realizaron actividades en el lugar a intervenir en los cuales participaron niños, adultos y jóvenes por medio de lo cual se pudo comunicar que esperaban de ese espacio y que usos le daban al mismo de acuerdo a su edad; algunas de las actividades incluyeron dibujo, bocetación, juegos, modelado, creación de estructuras en el terreno, diálogos y exposición de resultados donde se retroalimentaron y se revelaban nuevas miradas, con todo ello se iba ajustando poco a poco el diseño final.



Figura 19. Fotografías de los participantes del proyecto Diseño y construcción participativa: una gradería para la cancha. (Fundación Aldea, 2017)

Durante todas las etapas el proyecto contó con un equipo interdisciplinario compuesto por dirigentes sociales pertenecientes a la comunidad y por otra parte, profesionales de la fundación Aldea los cuales hicieron un largo recorrido cada fin de semana durante 4 meses para llegar hasta el lugar, lo cual hizo que se valorará cada encuentro ya que era una gran inversión de tiempo y energía que finalmente contribuyó a el refuerzo de las relaciones interpersonales entre el equipo y al trabajo de la comunidad, generando un gran compromiso mutuo y un desarrollo conjunto de

ideas que evolucionaron cada vez más, .lo cual es algo que la fundación cree que se logra gracias a la comunicación continua de todas las partes involucradas.

Este proyecto de diseño y construcción participativa en su parte metodológica muestra una perspectiva inclusiva y social que está llena de riqueza por todo el proceso llevado con los participantes del mismo, donde su opinión cuenta y a su vez hacen parte de muchas de las fases del mismo ya que son ellos quienes conocen mejor su comunidad, su contexto y quienes harán uso del ‘elemento’ desarrollado. Tiene mucha relevancia saber si lo que se está haciendo contribuirá de manera positiva a esa población o si simplemente será algo que se dejará en el olvido porque no fue algo pensado en sus necesidades, ni en conjunto con ellos, y es que esto último, el involucrar a las personas en parte de las etapas hace que se genere una apropiación de manera positiva de estos procesos y sus resultados. Todo ello muestra un panorama de posibilidades que pueden ser aplicadas en proyectos de diseño gráfico participativo donde al trabajar de la mano de las personas directamente relacionadas con ‘el tema’ o la problemática, se ampliaría el campo de visión de el o los diseñadores implicados, aportando a cada paso y mostrando que en la diversidad está la riqueza, sabiendo que en sus manos está la responsabilidad de entender a la comunidad y su lenguaje, para así traducir todo lo desarrollado a una forma comunicativa que ellos entiendan e identifiquen. También ayuda a visualizar el bienestar que resulta al trabajar junto personas dedicadas a otras profesiones ajenas al diseño, ya que sus conocimientos y posturas cubren áreas que este último no puede o que difícilmente podría contemplar, haciendo el proyecto más llevadero y valioso gracias al apoyo grupal y el trabajo interdisciplinar.

7. Marco Conceptual

Fotografía como medio de expresión / Fotografía participativa

La fotografía de acuerdo con Echeverry y Herrera (2005) “es el medio para compartir miradas y visiones del mundo”(p.144), por medio de ella se plasma una realidad existente capturada desde la percepción individual, donde influye de gran manera el sentido que cada uno le da o el significado que se le otorga a ello de acuerdo a el contexto social en el que se encuentre; también a sus experiencias y el momento presente en el que está sucediendo la toma fotográfica ya que ello implica muchos factores como los sentimientos, pensamientos y las acciones de ese instante.

Por lo tanto, la fotografía se puede considerar a su vez como un medio de expresión que le otorga una carga significativa a lo que se quiere exteriorizar con ella, debido a que favorece y fortalece las formas de mostrar y congelar en el tiempo lo que cada uno percibe, siente o piensa favoreciendo la memoria de un espacio-tiempo. Esta permite ser una herramienta versátil para configurar la propia realidad y lo que se desee comunicar de ella desde su ojo propio permitiendo así que otros la conozcan y hasta se genere una sensibilización y/o comprensión de esa situación ajena que por medio de la imagen se puede asumir como una posición personal sin llegar a ser parte de ella realmente, pero que al ver las fotografías y al entender su discurso, el espectador tenga la oportunidad de estar por un momento en los zapatos de las personas que viven o vivieron esa situación.

Por su parte Cubillos (2012) dice que “el proceso de tomar una fotografía ofrece una oportunidad para desarrollar una historia que fue rechazada anteriormente, silenciada o pasada por alto” (p.52), y es por ello que la fotografía como herramienta de expresión cumple a su vez un papel muy importante siendo un vehículo facilitador a la hora de exteriorizar cosas que quizá antes se creían irrelevantes o “inadecuadas” pero que en realidad cuentan con un valor incalculable en la propia vida, llegando a convertirse en algunos casos en el eje que mueve la intención fotográfica del autor en varios momentos dejando parte de su historia capturada en cada toma. Es por ello que en la narrativa de las imágenes fotográficas siempre existirá la

dualidad del ver y ser visto, es en este proceso donde emergen diferentes puntos de vista sobre una misma pieza siendo reinterpretada una y otra vez donde el espectador siempre agrega a su opinión-interpretación parte de su historia, conocimientos y sus posturas frente a diferentes cosas de la vida, de manera inconsciente e inevitable.

Como afirma Brinton Lykes (2001) “La fotografía crea su propia historia y se convirtió en un lugar para contar historias y hacer análisis participativo más amplio. Esto representa la perspectiva del fotógrafo o su punto de vista pero que a la vez se convierte en un estímulo para las reflexiones del grupo, discusiones y representaciones.”(p. 20), son las imágenes fijas quienes nos hablan en su lenguaje pero somos nosotros en realidad quienes decidimos qué es lo que queremos que nos digan, en esos diálogos algunas veces pueden surgir reflexiones internas que en la individualidad pueden ser reducidas a hechos inmediatamente recordados, pero si esas reflexiones se exteriorizan a otras personas quienes a su vez también han dialogado con lo visualizado en la fotografía, emerge una cadena de ideas, pensamientos, recuerdos, posturas que se van entretejiendo con cada palabra escuchada del otro, con cada representación diferente que se expresa; ya que se recuerdan cosas quizá puestas en lo profundo de la memoria que encuentran lugar donde antes no ‘cabían’.

La ilustración como medio de expresión

Como punto de partida, es importante revisar dónde o cuándo surge la necesidad de expresar o crear y cómo esta se desarrolla. L.S Vigotsky (1999) expone sus teorías y estudios sobre las expresiones artísticas o plásticas que se dan en la infancia y adolescencia, las particularidades que se manifiestan en el cultivo de la imaginación y creación en esta etapa inicial de la vida y la importancia de ejercitar esta actividad en pro del proceso creativo.

Por su parte, Vigotsky (1999) afirma que uno de los primeros deseos de crear se manifiesta dentro del juego, explica que se experimenta de manera involuntaria desde edades muy tempranas y a medida que se va creciendo se van transformando en otro tipo de expresiones y creaciones. Seguido a esto, se puede entender a la creación como un acto proveniente de la

imaginación, estas toman elementos de la experiencia, para replicarla o transformarla, es decir, que con la imaginación se puede crear algo que ya ha sido creado sin alterar la idea inicial o por el contrario, con ella podemos transformar y combinar lo que ya se conoce en nuevos conceptos, nuevas imágenes, nuevos procesos o ideas para la creación de nuevos resultados, la imaginación se manifiesta en el día a día desde lo científico, artístico o técnico, por lo tanto, el acto de crear existe en cualquier ámbito de la vida, en donde el hombre cree imaginarios, fantasías, combine o transforme ideas por pequeño o grande que sea, no es un acto privilegiado de genios, puesto que la imaginación y la creación están a la merced de las exigencias de cada etapa humana.

A lo largo del crecimiento, las expresiones se van transformando en palabras o dibujos, el dibujo es de las expresiones más usadas por los niños en el camino de la infancia a la adolescencia, siendo en la primera fase una experiencia parecida al juego, en la creación artística infantil la libertad prima, predomina más el hacer y los límites se ven más marcados por sus procesos motrices y a medida que avanza en el camino a la adolescencia, el dibujo es la representación de un reto, el interés por el lenguaje visual se hace más complejo, puesto que con él busca ampliar y profundizar en sus ideas o sentimientos y así con estos factores dominar el uso de una nueva forma de expresarse a través de imágenes. El autor hace énfasis en las manifestaciones que se presentan en las distintas etapas y el cambio que se da en las motivaciones para crear, recalca que en la infancia la creación se da más como un acto de gusto involuntario y espontáneo en donde no importa el resultado. Es por esto que lo denomina como el acto de creación más puro, mientras que, en la adolescencia, la creación está motivada más por la necesidad de expresar y comunicar ideas, termina convirtiéndose en un enfrentamiento entre los pensamientos y la habilidad plástica, en donde si esta última no es “satisfactoria” para ellos simplemente con el tiempo termina convirtiéndose en una actividad tediosa y poco significativa.

Por lo tanto, es importante comprender que las expresiones plásticas dentro de las diferentes etapas de la vida hablan de diferentes maneras, de cómo el niño o joven visualiza su entorno y a sí mismo. Todo esto se manifiesta en el momento de crear y por ende se hace necesario

entender cómo ocuparse de las diferentes exigencias para incentivar y preservar las diferentes motivaciones que se puedan encontrar en la ejecución de la actividad creadora, para así lograr la máxima expresión en el lenguaje visual que le permita ampliar su mirada, entender sus sentimientos y lo que le rodea por medio de imágenes o exploraciones gráficas en las que puedan enfrentarse a nuevos panoramas que les permitan acercarse y usar plenamente el lenguaje visual.

Diseño Participativo

El diseño participativo se encuentra generalmente enfocado en entender los paradigmas del público más que en satisfacer los caprichos que el cliente desea, generando una comunicación mucho más real y comprensible para sus usuarios. El asimilar e interiorizar este punto ayuda a construir estrategias de comunicación más eficaces, donde es indispensable el estudio del público si el objetivo verdadero es pretender que se comporten de cierta manera o tengan un cambio de actitud frente a algo o alguien; además apunta que dentro de estos procesos de diseño es importante que la gente esté presente como parte de la construcción constante que realiza sobre él, ya que son ellos el medidor más exacto de efectividad y quienes aportan en la verificación de que errores pudiera tener, que se puede ajustar, que se puede mejorar, y hasta de qué forma se podría hacer algo (Frascara, 1997).

El diseñador tiene la responsabilidad de entender al público o comunidad, observar de manera meticulosa y con detalle toda la situación en la que se desarrolla su vida para así mismo comprender cuales son las necesidades que poseen, pero a su vez de qué manera puede ser la más efectiva para comunicar, y aquí entra un tema que es muy importante a la hora de diseñar y es el tener en cuenta el lenguaje de los usuarios, como “entienden” su propio mundo, cómo se expresan, ya que son ellos los protagonistas y quienes recibirán la información que se presente y si los métodos usados no son de su contexto, ni se traduce a su lenguaje, todo lo construido hasta el momento será un adorno más, un elemento totalmente inútil o en otras ocasiones un elemento mal entendido y hasta usado para otros propósitos diferentes al inicial. Por ello se debe priorizar el escuchar o entender a las personas, tener en cuenta su opinión, su visión, su perspectiva, tomar

en cuenta su mentalidad y experiencia, ya que esto ayudará a construir el camino que tomará el proceso tanto sobre qué se debe diseñar y lo que no; la gente es quien debe convertirse en el motor principal en esta tarea y los diseñadores en los hiladores de toda esta información dándole sentido y coherencia.

En concordancia a lo anterior entra un punto importante y es que los usuarios dentro del proceso de diseño no solo son los protagonistas sino también generadores de ideas y conceptos desde sus conocimientos y capacidad creativa, los cuales pueden surgir de manera más fluida por medio de la guía, estimulación o diferentes herramientas que el diseñador pueda brindarles obteniendo así mejores resultados y potenciando de esta manera las habilidades de cada uno aportando de manera significativa a la construcción de resultados dentro de un proyecto. Es así como también se convierte en un ente facilitador que ofrece medios que promueven el co-diseño, el cual es un término que se usa de acuerdo con Sanders y Stappers (2008) “en un sentido más amplio para referirnos a la creatividad de los diseñadores y personas no capacitadas en diseño trabajando juntas en el proceso de desarrollo del diseño”, donde así mismo definen que “El codiseño es una instancia específica de co-creación.”. Este desarrollo hace que a su vez los participantes no diseñadores (posibles usuarios) se apropien de los resultados y que con ello los productos mejoren notablemente, donde cada uno tendría en él el sello impreso del esfuerzo que aportó cada persona a su ‘formación’.

De acuerdo con Sanders y Stappers (2008) dentro del proceso del co-diseño existen 5 fases que son: criterio de diseño, ideas, concepto, prototipo y producto.

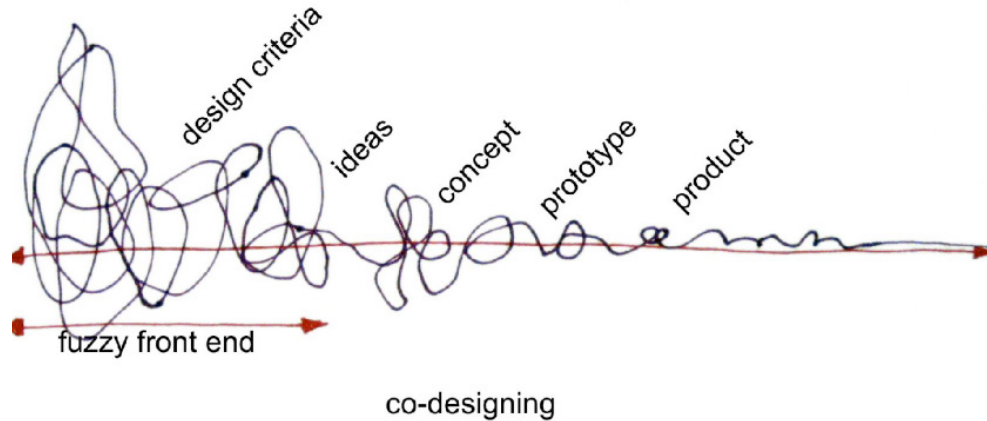


Figura 20. Article: Co-creation and the new landscapes of design (Sanders y Stappers, 2008).

Como se observa en la imagen al principio de este ciclo suele ser momento de poca claridad y sin mucha luz acerca de lo que se desarrollara como producto al final del proceso, lo que ellos han llamado inicio difuso. Aquí se realizan una serie de exploraciones que permiten comenzar a ver la dirección del proyecto, es allí donde se debe tener asimilada la idea de que todos quienes hacen parte del proceso son creativos y que en especial los ‘usuarios’ poseen la capacidad de ayudar a darle forma de acuerdo a un objetivo común aun sin ser diseñadores o investigadores; y es junto a ellos que se debe hacer dichas exploraciones mediante las cuales se puede percibir sus anhelos, expectativas, puntos de vista y pensamientos basados en su experiencia individual y colectiva. Una labor en conjunto en el que la co-creación se convierte en un faro para guiar a todo un equipo de trabajo. Luego de este inicio que suele ser un poco difícil por la cantidad de cuestionamientos que surgen al comenzar, continua con el proceso común del diseño donde las ideas surgidas y planteadas pasan por un proceso de conceptualización, para más adelante generar un prototipo de ello el cual generalmente debe ser probado por quienes contribuyeron a su creación y con ello posiblemente surgirán una serie de aportaciones para su mejora y posterior proceso de refinado.

Por otra parte, cabe resaltar que todo este proceso debe estar acompañado dentro de cada una de sus fases de una carga de cuestionamientos, investigación y creatividad constante, ya que no

solo es obtener la información necesaria para entender y resolver un problema o una necesidad sino también saber que se hace con ello y de qué manera se presenta para hacerse efectivo dentro de un determinado espacio-tiempo, de cómo se aplica de manera artística y eficaz los componentes obtenidos. La imagen se convierte en prioridad como un megáfono en una gran marcha, aunque todos susurren, aunque todos griten, siempre resonará más el sonido desde este objeto, es quién se llevará la mayor atención y así se recibe mejor el mensaje; en este ejemplo implícitamente se muestra que el contexto también es importante en todo momento, el megáfono no funcionará si todos son sordos.

Bitácora visual

Para construir el concepto de bitácora visual es necesario comprender otras variantes a las que puede asociarse; productos, procesos o métodos para la recopilación de la información que se pueden encontrar en los conceptos de: diario de campo, bitácora y libro álbum.

De acuerdo a esto, el diario de campo está sujeto a las observaciones y anotaciones dentro de una investigación. “Supone una oportunidad importante para obtener información de las entidades de estudio, de su hábitat, ecología, poblaciones, interacciones, amenazas, usos, etc.” (Fuentes, 2015, p.60). Fuera del ámbito científico también permite recolectar información de carácter anecdótico, es decir, que permite al investigador adentrarse dentro de diferentes realidades, generar vínculos consigo mismo y con las personas que lo rodean con el fin de analizar y generar acciones acertadas con las que podrá incorporar nuevas conclusiones, ajustes o actividades dentro del proceso de trabajo de campo y en general de investigación.

Es así que con un enfoque etnográfico el diario de campo se convierte en un instrumento voluble en donde se hace posible registrar los sentimientos, las sensaciones, pensamientos, dinámicas, creencias o puntos de vista sobre los acontecimientos expuestos a observación; su naturaleza está en ser un archivo de carácter cerrado, es decir, un diario personal del investigador, en donde se registra el proceso, pero estos registros no hacen parte del resultado final. (Moscoso, 2016)

Al contrario de lo que podría considerarse el concepto de bitácora en el ámbito artístico, la bitácora del artista es un cuaderno de apuntes o bocetos, es la conciencia y hace parte de la cotidianidad del artista, es un monólogo y un diálogo constante de ideas, rayones, diagramas y gráficos. (Morales y Angulo, 2014) su diferencia con el diario de campo radica en que esta puede convertirse en el ejercicio creativo en obra, puede ser parte del proceso y parte del resultado final, puesto que está sujeta a la subjetividad del artista y sus conclusiones en el proceso de creación, justificación y análisis, lo que genera un sentido de pertenencia hacia lo que se está proyectando, ya que termina siendo una extensión de la obra que alberga, los deseos, sueños, intimidades o mutaciones de la obra en proceso, que son importantes no solo como mera actividad de registro, sino como complemento para maduración de concepto e ideas, futuras extensiones de la misma problemática o contexto en la que fue trabajada la obra.

A partir de lo anterior, cabe destacar que Moscoso (20176) afirma que es posible que en el hacer, por ejemplo en trabajos con poblaciones o comunidades resulten diarios de campo con dinámicas diferentes como en la antropología social, en donde se generan datos etnográficos desde perspectivas más complejas, humanas, contradictorias, estructuradas y desestructuradas, con diversas explicaciones y posiciones de clase, edad, género y ciudadanía, diferentes sesgos que orientan el trabajo hacia variedad de posibilidades y deducciones que se dan en el trabajo de campo de la mano de las personas, en donde se rompen las barreras entre investigador y objeto de estudio, ahí se hace posible evidenciar diferentes manifestaciones de los habitantes y a la vez hace a las personas conscientes de su ambiente, desarrollando una sensación de vínculo con este. (Fuentes, 2015)

Por otra parte, el libro álbum es un género dentro del mundo editorial para niños en donde el texto y la imagen conviven dentro de un mismo espacio y construyen un significado en conjunto, la característica más importante de este tipo de productos se hace notar por su especial relación entre estos dos componentes en donde normalmente complementan el mensaje del otro, generando dinámicas distintas a la hora de enfrentarse con este tipo de imágenes, puesto que hay

que leer dos mensajes al tiempo para descifrar el contenido total de la obra.

Cada elemento dentro del libro álbum ofrece una lectura particular, mayormente puede ser que la imagen nos revele detalles que no están inmersos en el texto, ya que estos también se caracterizan por ser muy sintéticos. “En este caso, el lector se encarga de llenar esos intervalos de sentido que se obtiene por el tejido que ambos códigos construyen” (Díaz, 2007)

El paso del tiempo le ha permitido a este género evolucionar y adaptarse con diferentes codificaciones visuales que ofrecen las nuevas tecnologías, Según Díaz (2007) en el libro álbum actual podemos encontrar grandes influencias e implementaciones de la fotografía, el cine, el comic y la animación, en donde este género se vale del cinestismo en la imágenes para hacer alusión al movimiento, las secuencias y planos fotográficos para situar la imagen en un espacio-tiempo y el encuadre o recorte de figura para resaltar elementos de un plano o imagen. Estos recursos dotan de narrativas y formas distintas de leer las imágenes, de cómo expresarse a través de ellas y prácticamente hacerlas cobrar vida, dinamizando la lectura de estas por medio de diferentes emociones y estados que pueden provocar el uso o combinación de estos recursos provenientes de las artes visuales.

Recopilando todo lo expuesto anteriormente, una bitácora visual puede comprender o materializar diferentes realidades y exponerlas no solo en el ejercicio de registrar y sistematizar, sino que puede convertirlas en narrativas para evidenciar las dinámicas, pensamientos, puntos de vista, emociones y sensaciones de un fenómeno específico, resaltando información importante sobre este por medio de diferentes códigos visuales y verbales^W con los cuales se puede fusionar y complementar el mensaje para así generar diferentes reflexiones en torno a este. Es decir, que una bitácora visual, es la combinación de los diferentes elementos anecdóticos, realidades, observaciones y eventos registrados en el trabajo de campo, para posicionarlos dentro de una historia o hilo narrativo, con el fin de exponerla entre imágenes, secuencias, testimonios, entre otros elementos o recursos para su divulgación como un producto visual e informativo que se caracteriza por una variedad en su textura visual y en la amplia selección de formatos que tiene a su alcance.

8. Metodología

En este apartado, se exponen las diferentes estrategias y pasos a ejecutados dentro del proyecto, las herramientas o recursos necesarios para establecer el contacto con la comunidad, la creación de espacios para el esparcimiento y construcción de ideas a través del uso de la fotografía y la ilustración como herramientas de expresión. Igualmente daremos cuenta del proceso para convertir estas ideas planteadas por los niños en diferentes piezas de diseño que expongan sus perspectivas, sus ideas sobre sí mismos y lo que los rodea día a día de acuerdo con su contexto dentro del barrio Altos de Menga.

Lo anterior se encuentra orientado desde un tema importante para este proyecto que es el diseño participativo, también llamado co-diseño donde la creación conjunta con las personas es el ente direccional en todo momento, ya que son ellos quienes desde su hacer y con las diferentes exploraciones durante las sesiones, permiten dar a conocer sus puntos de vista y pensamientos lo que a su vez contribuye a darle forma al concepto en general que tendrán las piezas de diseño. El hecho de que se trabaje en conjunto y que la gente sea partícipe en gran parte del proyecto hace que las mismas tengan una mayor apropiación tanto del proceso como de los resultados y con ello el trabajo es retribuido a todas las partes de manera constante, ya que el aprendizaje es mutuo y las experiencias que se viven son de ganancia para la totalidad de las personas.

De acuerdo con lo dicho anteriormente, las fases propuestas para el desarrollo del proyecto son:

1. Recolección de datos.

Objetivo: Buscar, indagar y recolectar información sobre nuestros temas principales y áreas de interés dentro del proyecto: ilustración, fotografía, la expresividad infantil, educación artística, memoria gráfica, diseño participativo y centrado en las personas, diversidad cultural, y la construcción simbólica de espacios.

Actividades:

- Búsqueda de referencias bibliográficas.
- Construcción del estado del arte y el marco conceptual.
- Búsqueda, indagación y recolección de información sobre los barrios en los que posiblemente podríamos desarrollar el proyecto.

2. Acercamiento a la comunidad.

Objetivo: Establecer vínculos con las personas idóneas que podrían ayudarnos a llevar a cabo el proyecto en el barrio Altos de Menga y que serían parte de él.

Actividades:

- Búsqueda y contacto con la lideresa o el líder del barrio
- Reunión con la lideresa o el líder del barrio para obtener información sobre el contexto del barrio actualmente y su visión sobre él, conocer su proceso como cabeza de este lugar y su forma de hacer autogestión en diferentes actividades orientadas a esta población, igualmente, exponer el proyecto para proponer su realización y desarrollo dentro del barrio. [21/08/19]
- Indagar sobre la comunidad con la que se trabajará, teniendo en cuenta el enfoque del proyecto [21/08/19]
- Decidir el cronograma y el lugar en los que es más factible desarrollar el proyecto en el barrio de acuerdo a las ocupaciones de la comunidad seleccionada y los espacios disponibles. [28/08/19]
- Difundir la información y promocionar el proyecto en el barrio para que personas interesadas en ellos lleguen el día acordado para los encuentros. [4/09/19]

Herramientas: Grabación de audio y bitácora.

3. Talleres.

“El arte, por tanto, es uno de los instrumentos más poderosos que disponemos para la realización de la vida, negar esta posibilidad a los seres humanos es ciertamente desheredarlos.”

Rudolf Arnheim

Los talleres expuestos a continuación se diseñaron buscando descubrir o potenciar aspectos esenciales como la percepción, la sensibilidad y la creatividad.

Evidenciando en estas múltiples factores y características útiles como que a partir de la percepción se permite dar a conocer diferentes espectros y visiones del mundo por medio de procesos mentales de observación, análisis, clasificación, abstracciones o síntesis del mismo; entendiendo la sensibilidad como la comprensión de emociones, sensaciones y sentimientos, los cuales alimentan o amplían en un mar de posibilidades las experiencias vividas y con ello las percepciones de estas y la creatividad como una habilidad de todo ser humano para la resolución de problemas a través de procesos innovadores, indispensable para el desarrollo del pensamiento en cualquier ámbito de la vida y del artístico particularmente dentro de este proyecto.

Se proponen estos talleres como una experiencia que les permita enriquecer sus vidas, como un derecho que les pertenece y la oportunidad de sensibilizarse o abrirse paso ante nuevos horizontes para reconocer, asumir y explorar su mundo de diferentes formas.

Objetivo: Crear espacios de expresión, esparcimiento y exploración haciendo uso de diferentes recursos y herramientas en su mayoría de carácter gráfico y plástico teniendo en cuenta aspectos esenciales como la percepción, la sensibilidad y la creatividad.

Taller 1: Bienvenida. (Dibujo creativo y bitácoras) [07/09/19]

- Realizar un ejercicio lúdico de bienvenida como parte del contacto inicial con los niños y para que entren en confianza con nosotras y entre ellos. **[15 min]**
- Proponer que por medio de una dinámica que cada participante se presente con su nombre, edad, características que les gusten de ellos mismos. (Física o personalidad) **[15 min]**
- Proceder a extender los formatos de papel proponiendo a los niños que cada uno en sus manos sujeten crayolas explicando que deberán rayar sobre esta superficie garabatos y trazos al azar con los ojos cerrados. **[20 min]**
- Pasar a la búsqueda de formas en estos garabatos (personas, animales, cosas). Esta búsqueda se realizará con ayuda de hojas calcantes para extraer el dibujo individual encontrado. (cada niño deberá encontrar al menos 2 formas dentro de los garabatos, pueden añadir detalles a la forma encontrada para así entenderla de una mejor manera). **[30 min]**
- Proponer que le pongan un nombre al personaje, animal o cosa y escriban en una línea ¿Qué es y qué hace? **[10 min]**
- Construir bitácoras con los niños y que cada uno la personalice con diferentes elementos, en ella se irán adjuntando las actividades y tareas realizadas dentro de los talleres. **[30 min]**

Materiales: Hojas de papel en 1/4, papel calcante, hojas de papel dobladas y con agujeros, lápices de color, crayolas, lápices, borradores, sacapuntas, agujas capoteras, cartón cortado y con agujeros, hilo, objetos para personalizar las bitácoras (botones-cintas-papel iris, papelillo), ega, tijeras punta roma.

Taller 2: ¡Yo, yo! - Auto-retrato y autobiografía [14/09/2019]

- Saludo de recibimiento **[05 min]**
- Entregar a cada niño una plantilla de autobiografía previamente diseñada, en donde deben rellenar la información señalada, tal como: Nombre, edad, cumpleaños, de qué lugar son,

en qué lugar viven actualmente y con quién; junto con un dibujo de auto-retrato y de lo que quieren ser cuando sean grandes. **[20 min]**

- Socializar algunos de algunos de los auto-retratos. **[10 min]**
- Hacer una reflexión acerca de los diferentes colores de piel y su surgimiento a partir del mestizaje, recalcar el respeto por la diversidad. **[15 min]**
- Pasar a cada participante un espejo y proponer que dibujen su auto-retrato e identifiquen sus características y su color de piel. **[20 min]**
- Proceder a combinar sus colores de piel con vinilos y pintar la superficie en donde se dibujarán nuevamente. **[30 min]**
- Hacer que escriban algunas de sus características acerca de cómo es su nariz, cabello y estatura. **[15 min]**
- **Nota:** Hacer un pequeño diagnóstico para saber cuántas personas cuentan con cámaras. (celulares, cámara digital, cámara análoga. cámara tipo go-pro). **[10 min]**

Materiales: Secadores, vinilos (marrones, blanco y negro), cartón, marcadores, carboncillo, lápices de colores, tizas, lápices, borrador, sacapuntas, recipientes biodegradables para pintura, palos de paleta, rectángulo cortado, espejos.

Taller 3: Mi barrio y mis raíces [28/09/2019]

- Saludo de recibimiento **[05 min]**
- Plantear la creación de un nombre y un identificador para el taller **[20min]**
- Hacer una ronda de preguntas acerca de que les gusta y que no les gusta de su barrio.
Nota: Hacer grabación de registro. **[15 min]**
- Explicar brevemente qué es una cartografía y mostrarles ejemplos. **[15 min]**
- Proponer la realización de una cartografía individual del barrio: como está dividido, ¿lu-

gares que les gusta, que no les gusta? lugares importantes y referenciales para ellos, lugares agradables y desagradables, su casa, su escuela, entre otros. **[20 min]**

- Explicar a los niños que es un árbol genealógico (estructura: yo, hermanos, padres, abuelos/as) **[15 min]**
- Proceder a realizar una representación de los integrantes del árbol genealógico (Con palos de madera, foamy, lana, cinta de tela), donde su posición definirá el orden en el árbol (El nombre de cada integrante se escribirá detrás de su rostro) **[30 min]**

Materiales: Cartón cartulina formato carta, pliegos de papel kraft, lápices de color, crayones, tizas, lápices, borradores, sacapuntas, papelillo, Wpapel iris, pegante, tijeras punta roma, cartón, vinilos.

Taller 4: Arquitectura para niños [05/10/2019]

- Saludo de recibimiento **[05 min]**
- Realizar un ejercicio de narración para contar historias aleatorias a partir de fichas con iconos y dibujos de objetos, lugares, animales, personas. **[10 min]**
- Plantear que cada niño realice el dibujo de su casa tanto del exterior como del interior de la misma. **[20 min]**
- Proponer llevar este dibujo a la realidad, haciendo su casa en tres dimensiones con una variedad de materiales a su disposición. **[40 min]**

Materiales: Cartón industrial de 1 mm, silicona, tijeras, foamy, papel iris, limpiapipas, ojos 'locos', lápiz, papel earthpack, borrador, sacapuntas.

Taller 5: Un personaje una historia [19/10/2019]

- Saludo de recibimiento. **[10 min]**
- Proceder a mostrarles las cámaras, explicar su funcionamiento y su uso general. **[10 min]**

- Mostrarles y explicarles que hay otras formas de ‘mirar y capturar una imagen’ más allá de lo común (mostrarles diferentes ángulos en los que pueden capturar una imagen), todo esto por medio de ejercicio de encuadrar o ‘recortar el espacio’ con las manos **[15 min]**
- Repartir las cámaras por grupos y proponerles que tomen libremente cinco fotos cada uno. **[15 min]**
- Mostrar y contar mediante dos ejemplos previamente diseñados (Plegable guía para contar historias) como podría ser el hilo de una historia y el personaje. **[10 min]**
- Proponer a cada niño la creación de su propia historia indicándoles que serán los protagonistas de la misma y que se desarrollará en un lugar llamado Altos de Menga, donde deberán configurarse como un personaje y especificar que pueden ser humanos, criaturas fantásticas, objetos animados o animales. **[10 min]**
- Proceder a entregarles a cada uno un plegable donde plasmarán la historia en dibujos y/o escrito. **[20 min]**
- Proponer la realización de este personaje con materiales moldeables para darle tridimensionalidad teniendo en cuenta la información plasmada en el plegable. **[30 min]**

Estructura del cuadernillo

- Nombre. Ejemplos: Juan la ballena feliz, Camila la ratona come queso, Daniel el ángel.
- Apariencia. ¿Tiene algún super poder? ¿Se identifica con un animal? ¿Es de otro planeta? ¿Es un ser fantástico? ¿Es un objeto animado? ¿Tiene alas, ojos o piel de un color único, escamas, cabello, manos grandes, etc.?
- Donde vive o dónde está (lugar). ¿Altos de Menga es un taxi, una isla, el mar, un desierto, un planeta, una estrella, galaxia, etc.? ¿En dónde vive y cómo vive? ¿Qué hace en ese lugar?
- Un sueño o deseo del personaje. ¿Que quiere hacer? ¿Busca algo en particular como un

objeto, una persona o un lugar? ¿Tiene un sueño o una meta?

- Obstáculo. ¿Algo lo detiene en su búsqueda como un “villano”, un objeto muy grande y pesado, un sentimiento negativo, etc.?
- ¿Lo supero? ¿Cómo? y si no ¿Por qué no? (Fin)

Materiales: Cámaras, porcelanicon blanco y de colores, plegable diseñado (para historia), lápices, crayones, lápices de colores, tijeras punta roma, limpiapipas.

Taller 6: Un personaje, una historia parte 2 [26/10/2019]

- Saludo de recibimiento. **[05 min]**
- Continuar con el ejercicio del taller pasado y explicarles que vamos a utilizar los personajes y las historias para hacer ejercicios cortos de stop motion. **[15 min]**
- Mostrar y contar mediante un ejemplo qué es y cómo se hace una secuencia de stop motion, enseñándoles un escenario y personaje elaborados previamente, seguido a esto cómo se deben tomar las fotos para capturar los movimientos de la animación y el montaje final de esta con ayuda de una aplicación. **[15 min]**
- Proponer a cada niño que desarrolle un escenario para su personaje con ayuda de papeles de colores, porcelanicon y limpiapipas, indicándoles que seleccionen un papel para el fondo para elaborar un “sinfín” y que con los demás materiales construyan los elementos que acompañan a la historia de su personaje. **[50 min]**
- Proceder a entregarles las cámaras por parejas para sacar las fotos de la secuencia, ayudándose mutuamente en la ejecución de los movimientos de los personajes y objetos, explicándoles que es necesario un mínimo de 10 fotos por cada uno para el ejercicio. **[50 min]**

Materiales: Hojas de papel, lápices, cámara, personajes realizados por los niños, papeles en $\frac{1}{4}$ de colores, limpiapipas, porcelanicon blanco, negro y de colores, tijeras punta roma, cinta de

papel.

Taller 7: Congelando mi barrio: cápsula del tiempo. [16/11/2019]

- Saludo de recibimiento **[05 min]**
- Entregar a cada niño un botón de identificación con el identificador que ellos ayudaron a construir **[10 min]**
- Explicar a los niños que es una cápsula del tiempo. **[10 min]**
- Proponer la captura de fotografías al barrio como si fuéramos a depositarlas en una de esos contenedores y dejarles la pregunta acerca de cómo quisieran plasmar su barrio en esas imágenes para que gente del futuro pudiera saber sobre cómo era “la forma de vivir” en esta época. **[10 min]**
- Hacer entrega de cámaras. **[10 min]**
- Proceder a realizar un pequeño recorrido del barrio tomando las fotografías para la cápsula del tiempo. **[30 min]**
- Pasar a realizar un grabado sobre foamy con ayuda de un lápiz, con la temática principal acerca del barrio (dibujo de mi barrio). **[25 min]**
- Continuar con la impresión de vinilo sobre papel con los grabados ya realizados. **[20min]**

Materiales: Cámaras, foamy, lápices, vinilo, papel earth pact, cucharas, pinceles, recipientes biodegradables para pintura.

Taller 8: Retrato, auto-retrato e intervención a fotografías. [04/12/2019]

- Saludo de recibimiento **[05 min]**
- Proponer hacer retratos por parejas por medio de la fotografía, donde quien tome el papel de fotógrafo deberá guiar a la otra persona, quien será su modelo para plasmar de que manera lo concibe (alguien risueño, serio, alegre, etc.). **[20 min]**

- Realizar también auto-retratos haciendo énfasis en que debe verse reflejada su personalidad por medio de gestos y poses. (ej: selfie o temporizador). **[20 min]**
- Proponer hacer otro retrato por parejas por medio de la ilustración en acetato, resaltando por medio del color las cosas que más le agradan de su compañero. **[20 min]**
- Llevar impresas algunas de las fotografías tomadas en el taller 7 (2 por niño), proponer ilustrar sobre ellas con la temática acerca de cómo ellos embellecerían su barrio o que quisieran resaltar sobre el (acetato sobre foto, ilustrar con marcadores gráficos) ¿cómo te gustaría que fuera tu barrio? ¿cómo tu barrio podría ser mejor? ¿cómo te imaginas tu barrio? **[25 min]**
- Hablar sobre las razones por las que les gusta su barrio (palabras positivas). **[10 min]**
- Compartir final **[20 min]**

Materiales: Cámara, acetato, marcadores, fotos impresas.

4. Concepto, diseño y producción

Objetivo: Diseñar una bitácora visual donde se plasme el proceso de diseño participativo con los niños de Altos de Menga.

Actividades:

- Recolectar y organizar la información e insumos obtenidos con los participantes en los encuentros. **[07/09/2019-03/12/2019]**
- Análisis de la información e insumos. **[07/09/2019-03/12/2019]**
- Organizar la información. **[07/09/2019-03/12/2019]**
- Selección de la información. **[15/11/2019-06/12/2019]**
- Construcción y orientación del concepto de diseño que tendrá la bitácora visual. **[25/10/2019-11/12/2019]**

- Diseño y producción las piezas que conforman la bitácora visual. [01/11/2019-15/01/2020]
- Retoque y edición fotográfica. [01/11/2019-06/12/2019]
- Bocetación en papel. [16/12/2019]
- Ilustración sobre las fotografías. [30/12/2019]
- Diagramación 'editorial' o para web. [08/01/2020]
- Prototipo del producto. [22/01/2019]
- Revisión y corrección de la bitácora visual. [31/01/2020]
- Producción final del producto. [10/02/2020]

5.Socialización.

Objetivo: Socializar/ exponer con los participantes de las actividades y talleres, además de otras personas del barrio y fuera de él, el proyecto realizado en Altos Menga.

Actividades:

- Buscar y gestionar el espacio para la exposición. [25/01/2020]
- Gestionar recursos necesarios para su producción. [14/02/2020]
- Gestión de transporte niños y padres. [14/02/2020]
- Organización de la exposición. (montaje, fechas, invitados). [21/02/2020]
- Difusión/invitación. [04/03/2020]
- Exposición del proyecto: enfoque, talleres, fotografías, producto editorial. [06/03/2020]

9. Trabajo de Campo

[21/08/19] – Reunión con la Líder.

Cuando se establecieron las actividades a realizar y los momentos iniciales necesarios para hacer posible la ejecución del proyecto, se procedió a realizar los primeros contactos con la lideresa de la fundación Talentos Lonis Murillo del barrio Altos de Menga con el fin de explicar el contenido del proyecto y discutir con ella las diferentes opiniones y sugerencias que pudiera aportar al contenido del mismo.

Entonces, durante este primer encuentro se hizo una lectura conjunta de los contenidos que estaban establecidos hasta el momento, es decir, los objetivos y la metodología que estaba propuesta hasta esa fecha, se hicieron unas cuantas observaciones sobre posibles ítems que podrían incluirse en los talleres y se procedió a establecer un número posible de niños vinculados a la fundación que pudieran ser partícipes de la experiencia, se seleccionaron a 15 niños y se estableció un horario de 2 horas y media por cada jornada.

De esta manera, se estableció que el proyecto podría ser realizado dentro de la fundación, puesto que la líder expresaba que los contenidos de los talleres que se le habían expuesto en ese momento concordaban con la misión que ella tiene sobre su fundación, que en sus palabras *“es explorar y desarrollar los diferentes talentos o habilidades de los niños y así puedan tener herramientas para su futuro”*

[07/09/19] – Taller 1: Bienvenida.

En el lapso del encuentro con la Líder y la fecha del primer taller se consolidaron un orden diferente de las actividades a realizar con los niños, es decir, que se cambiaron actividades que estaban propuestas para este primer día para la segunda sesión y en cambio se tomó la decisión de hacer este primero encuentro más distendido, en donde el objetivo era generar un primer acercamiento y un vínculo de confianza con los niños, por medio de actividades de motivación y distensión a través del ejercicio creativo.

De esta manera, se concretó que el primer taller debía estar dedicado a conocer algunas características de los niños, observar cómo interactuaban entre ellos y que todos los participantes se familiarizaran con el otro, además de dárseles un acercamiento breve a ejercicios creativos o de creación. En este orden, de acuerdo con lo propuesto, se realizó una primera actividad llamada 'La telaraña' que es un ejercicio de presentación, en donde se pudo dar a conocer sus nombres, edades y lo que más le gusta hacer; la mayoría no se conocían entre sí y el rango de edad se encontraba entre los 6 a los 13 años.

Seguido a esto, se pasó a las actividades creativas, siendo la primera un ejercicio en donde debían garabatear libremente en una hoja y después con esta encontrar diferentes formas, objetos, animales o lo que pudieran imaginar o 'mirar' dentro de los garabatos, podían otorgarle un nombre, colorearlo o agregarle nuevas características, se realizó un ejemplo de cómo podían resolver el ejercicio y a continuación los niños lo resolvieron, muchos llenaron sus hojas por los dos lados y encontraron de 1 a 2 formas, mientras que para unos pocos fue más complejo y menos interesante.



Figura 21. Fotografías realizadas dentro del taller 1 en la actividad de 'garabatos' al trabajo de Damian de 6 años.

La segunda actividad fue completamente libre, pusimos a su disposición unos librillos que ellos debían encuadernar, se dieron unas indicaciones de la mejor manera para completar esta primera parte, todos lograron seguir la indicación con algunas dificultades menores, como la fuerza que se debía de emplear para pasar la aguja por la abertura y ajustar las hojas correctamente; terminada esta sección, se les otorgo una variedad de materiales con los

cuales podían personificar su bitácora y darle su ‘toque propio’. La idea con las bitácoras era encargarnos actividades breves para la casa, en donde ilustraran, pegaran o plasmaran sus ideas de acuerdo a palabras o frases cortas que se les asignaran cada semana, la idea se fue descartando a partir de la segunda semana, porque muchos niños no sabían leer o escribir y no teníamos la garantía de que algún acompañante pudiera ayudarles.



Figura 22. Fotografías realizadas dentro del taller 1 en la actividad de personalizar las bitácoras.

El taller cumplió con el objetivo propuesto, se mostró buena receptividad y por ende buenos resultados, también con este primer acercamiento se hizo visible algunos rasgos que tenían los niños y sus formas de actuar con los demás, se evidenciaron algunos comportamientos conflictivos que dificultaban la fluidez en el espacio, pero que pueden solucionarse con

actividades o tareas breves de liderazgo en la que se pueda re-direccionar su energía. Por otro lado, aunque la dinámica de la utilización de las bitácoras fue descartada los niños quedaron contentos con sus resultados y pudieron llevárselas para sus casas para utilizarlas con total libertad.

[14/09/2019] – Taller 2: ¡Yo, yo! Autobiografías y auto retratos

Como se afirmó en una de las observaciones del taller pasado, se tuvo en cuenta que muchos niños no sabían leer y escribir con fluidez, por esta razón se realizó una plantilla de ayuda en la que pudieran utilizar dibujos y frases cortas para una de las actividades propuestas y así no interrumpir el objetivo de taller que fue generar un auto reconocimiento por parte de los niños, acerca de sus rasgos físicos principalmente del color de su piel; a su vez obtener información sobre sus sueños, su procedencia y el lugar donde viven.

De acuerdo a lo anterior, la primera actividad consistía en completar una hoja guía diseñada con anterioridad, en donde los niños completaron cierta información sobre ellos, tal como su nombre, edad, cumpleaños, de que país son y la parte del barrio en donde viven, adjuntando también un dibujo de ellos mismos, esta última parte, era muy importante, puesto que era necesario para la segunda parte del taller observar cómo se identificaban a ellos mismos, de qué color pintaban su piel y como dibujaban sus características, muchos se mostraron tímidos con esta parte en específico pero se completó satisfactoriamente.

Para la segunda parte, se observaron algunas de las hojas guías completadas y se les cuestiono sobre el tono en el que habían pintado su piel, se habían coloreado de colores rosas y pálidos, cuando la gran mayoría de los niños tenían un color de piel mucho más oscuro. *‘Es el color que viene en la caja de los colores y que dicen que es el color piel’* o *‘no está mi color en la caja de los colores’* fueron algunas de las respuestas de los niños cuando se les pregunto por qué no se pintaban del color de su piel, lo cual desencadeno en una charla de reflexión y la narración de una historia sobre los colores de la piel, que existen mucha variedad en estos gracias al mestizaje dentro de Latinoamérica que se dio a partir de la colonización y que es por ese motivo que hay

tanta diversidad.

Después de terminada la historia, se les proporciono un espejo y mucha variedad de vinilos de colores con diferentes tonalidades de marrones, cremas, rosados y amarillos, con la finalidad de reconocer el tono más parecido al de su piel, se mezclaron los colores, se identificó el tono de cada uno y con el espejo se identificaron sus rasgos físicos para finalmente finalizar con un auto



Figura 23. Fotografías realizadas dentro del Taller 2 en la actividad del auto retrato y los resultados finales.

Se obtuvieron reacciones significativas de las actividades realizadas, en especial la actividad del auto retrato, en donde muchos niños al principio se mostraron tímidos e insistentes con la idea de pintarse con colores pálidos porque se les dificulto identificarlo, pero aun así se esforzaron por entender la importancia de la diversidad y de la belleza que hay en esta.

[28/09/2019] – Taller 3: Mi barrio y mis raíces.

La sesión comenzó un poco diferente a lo habitual, puesto que se agregó una actividad extra que no estaba incluida en la metodología para este taller en ese momento, se realizó el saludo de bienvenida y se prosiguió a preguntarles que nombre les gustaría colocarle al grupo, un nombre que los identificara para las próximas sesiones, se escucharon varias propuestas y los niños votaron por la opción de 'Los Talentosos' seguido a esto, se les indico que era necesario que nos propusieran también iconos y dibujos que representaran los talleres que estábamos realizando, todo se realizó por votaciones y se seleccionaron los dibujos que a la mayoría le gustaron, que fueron, un corazón y un dibujo de las letras 'L' y 'T' mayúsculas, aunque no se dejaron de lado del todo otros dibujos en donde se encontraban las montañas, un pincel, un teatro y una cámara, se les explico que sus dibujos serian reinterpretados y con ellos se realizaría una insignia para cada uno que se debe utilizar en salidas por el barrio más adelante.



Figura 24. A la izquierda las imágenes de las propuestas seleccionadas y realizadas por los niños y a la derecha la propuesta del identificador realizado para las próximas jornadas.

Terminada la actividad extra, se continuo con el cronograma planteado desde el principio, en donde se realizó una mesa redonda para expresarse acerca del barrio Altos de Menga, los niños se expresaron libremente comentando sus experiencias con sus propias palabras sobre sus lugares favoritos y los que no les gustaban mucho, seguido a esto, se les ejemplifico una manera de realizar una cartografía, en donde ellos debían dibujar eso que habían expresado; los niños trazaron los caminos desde su casa, la fundación Talentos, un lugar que no les gustara y uno

que si les gustara, algunos de ellos especificaron que la violencia era el mayor factor por lo que ciertos lugares no les agradaban puesto que comentaban que escuchaban muchos disparos y peleas, pero que Altos de Menga les gustaba por la vista que tiene de gran parte de Cali, además de ciertos lugares específicos como la panadería Peter Pan y el centro comercial Chipichape.

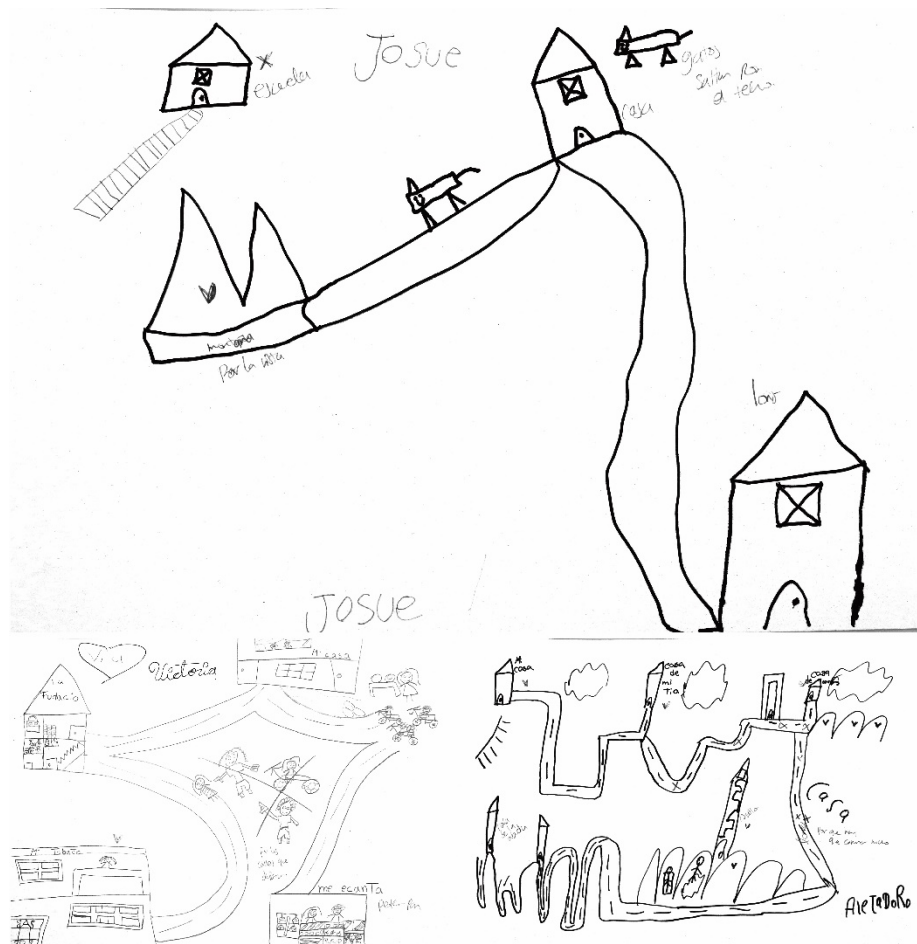


Figura 25. Imágenes de tres de las cartografías realizadas dentro del taller.

La última actividad de la jornada, consistió en entregarles una estructura realizada con palos de madera, en donde debían ‘tejer’ su árbol genealógico o en general las personas que ellos consideran importantes en sus vidas, se puso a su disposición diferentes materiales entre ellos lana de colores y piezas cortadas de foamy de diferentes ‘colores de piel’, con estos materiales los niños hicieron una especie de enredadera en la estructura de madera de modo que al dibujar los rostros de su familia estos pudieran pegarse en la lana entrelazada, se les ejemplificó una

estructura básica que constaba de ‘abuelos, padres, hermanos y yo’ pero muchos niños se salieron del esquema y dibujaron a más integrantes de su familia llenando por completo la estructura, mientras que otros dibujaron un par o tres integrantes.



Figura 26. Fotografías realizadas dentro del Taller 3 en la actividad del árbol genealógico y el reconocimiento de la familia.

Los objetivos que se buscaban dentro de la jornada eran conocer la perspectiva de los niños acerca de su barrio con sus virtudes y defectos y el generar en los niños un reconocimiento de los miembros de su familia que son importantes para ellos por medio de la creación de un árbol genealógico, teniendo en cuenta la diversidad del color de piel, actividades que facilitaron un acercamiento a la comprensión de las dinámicas en las que se ven envueltos en su día a día los niños, tanto en el interior de su familia y en el exterior como lo es el barrio, es necesario reforzar en este tipo de actividades, puesto que contienen una fuerte carga anecdótica útil para el futuro hilo narrativo de la bitácora visual.

[05/10/2019] – Taller 4: Arquitectura para niños.

Teniendo en cuenta las observaciones del pasado taller, se da a entender que es muy importante la creación de historias por parte de los niños para la construcción narrativa del proyecto, en donde se denote desde sus propias palabras la forma en la que ellos ven su entorno. Por esta razón, en el primer momento de la jornada se propuso realizar una actividad lúdica en la que se pudiera dar un acercamiento a esta dinámica, se les explico a los niños que con ayuda de

unas fichas con dibujos (estas contenían dibujos de objetos cotidianos que ellos han mencionado y de algunos lugares asociados al barrio) debían tomar cierta cantidad de estas al azar y crear una historia que contuviera estos elementos seleccionados.

Los niños participaron activamente de esta actividad, algunos con historias un poco más desarrolladas como la de Victoria y Alexandra que decía “Una noche estábamos todos en la casa, pedimos dinero para comprar chuches, después fuimos por agua y terminamos en el billar para buscar a nuestro papá” o por el contrario se dieron historias simples y sin mucho detalle como la de Elkin que decía “El perro y el gato se cayeron de las escaleras y no se murieron”

Terminada la actividad lúdica, se les indico que debían hacer un dibujo de cómo es su casa, se puso a disposición los materiales necesarios, un $\frac{1}{4}$ de papel, lápices y crayones, los niños procedieron a realizar sus dibujos, muchos realizaron el dibujo de cómo se ve la fachada de sus hogares, especificando en el dibujo si su hogar es de uno o más pisos, como es su patio, la vista a través de las ventanas, si debían o no subir escaleras y entre otros detalles que se expresaban por medio de los dibujos o mientras lo expresaban verbalmente.

La última actividad de la jornada, consistió en realizar sus casas en una estructura 3d, primero se realizó un ejemplo para que los niños entendieran una manera simple de realizar un cubo con una tira de cartón y seguido a esto, cada uno comenzó a plasmar las características de sus hogares. Como se ha evidenciado en otras jornadas, los niños siempre nos dan diferentes expresiones dentro de las actividades propuestas, algunos de ellos reemplazaron las puertas y ventanas por ojos y una boca, otros fueron muy detallistas en cómo se ve en realidad su hogar, agregando escaleras, jardines y pequeños muros en las fachadas, mientras que otros buscaban una manera más sencilla de completar la actividad, sin agregar demasiado detalle a sus creaciones.



Figura 27. Fotografías realizadas al finalizar el Taller 4 con algunos de los resultados de las casas.

Este taller dejó varias sensaciones y experiencias con los niños, se había evidenciado en jornadas pasadas que era un poco difícil obtener historias por parte de los niños y por esta razón se propuso la creación de historias con ayuda de las fichas como un método para despertar en ellos estas narrativas orales y a pesar de la participación y aceptación de la actividad por parte de los niños, no se dieron completamente los resultados esperados, puesto que se tenía en mente que los niños agregaran más detalles de los proporcionados en las fichas y no solo crearan oraciones con estos elementos como sucedió en el momento de ejecutar la actividad. De acuerdo a esto, es necesario buscar otra manera para que los niños se suelten más en este ámbito y expresen más creatividad para sus historias en las actividades que lo requieran.

Por otra parte, se pudo ver mucho más de ellos en el ejercicio práctico de armar o construir

su casa, puesto que se trataba de un ejercicio sin muchas restricciones los niños mostraron más expresividad agregando detalles, colores y texturas aprovechando todos los materiales a su alcance para mostrarnos la manera de ver su hogar.

[19/10/2019] – Taller 5: Un personaje, una historia.

A partir de esta jornada se dio introducción a una nueva actividad y herramienta a usar dentro de los talleres que es la fotografía, se realizó una pequeña introducción y una serie de preguntas para saber el tipo de experiencias que habían tenido los niños con esta herramienta, la mayoría contestó que habían capturado imágenes como selfies, fotos a otras personas o paisajes con cámaras de celulares.

Antes de proceder a mostrarles las cámaras go-pro que se usarían dentro de la jornada, como primer paso a modo de representación se les indico a los niños que formaran un rectángulo con sus dedos y que imaginaran en este lo que ven a través de una cámara, ejemplificándoles de esta manera que hay otras formas de “recortar” el espacio; se les mostro que pueden acercarse o alejarse, moverse de un lugar a otro e inclinar la cámara en varios ángulos para lograr mucha variedad en sus fotografías. Después de la introducción a los planos y ángulos que se pueden lograr, se les indico el funcionamiento de las cámaras, se entregaron una por pareja y dos celulares, el ejercicio consistía en sacar cinco fotos de acuerdo a la explicación anterior; la mayoría de los niños decidieron sacarse fotos entre ellos posando y otros optaron por tomarle fotos a espacios y objetos dentro la fundación.

Después de terminado la introducción a la fotografía se dio inicio a la actividad principal del taller que consistía en crear un personaje y una historia corta en donde cada niño sería el protagonista de esta, en donde podía ser un animal, un objeto animado, un personaje con súper poderes o cualquier cosa que se les ocurriera. Teniendo presente las dificultades que se evidenciaron en las jornadas anteriores con la creación de historias, esta vez se optó por llevar dos ejemplos terminados de la actividad para enseñarles el potencial que puede llegar a tener una historia y que esta no tiene límites.

De acuerdo a lo anterior, se les proporciono unos cuadernillos diseñados para este ejercicio en donde podían completar los detalles de sus historias con dibujos o con texto y guiarse entre las indicaciones de como lucía su personaje, de donde era, un sueño o deseo que tuviera, un obstáculo que se lo impidiera y el final de la historia, ya con esto realizado se realizaría al personaje con un material moldeable (porcenalicron).

En esta ocasión todos los niños se mostraron muy participativos con la actividad y aunque se evidenciaron de igual forma historias simples y poco detalladas, fueron más los casos de historias llenas de fantasía y creatividad, en donde nacieron personajes muy diferentes unos de otros, en donde plasmaron incluso algunos de sus sueños de la adultez.



Figura 28. Fotografías realizadas dentro del Taller 5 en la actividad de recortar el espacio, la creación de la historia y modelado del personaje.

Esta jornada fue muy significativa dentro del proceso, porque es donde se da la introducción a la fotografía como otra herramienta base para plasmar ideas y teniendo en cuenta que la mayoría de los niños han tenido al alcance esta herramienta en su diario vivir contribuye al acercamiento de esta de una forma más orgánica y positiva a la hora de enseñarles diferentes maneras de manipular y “recortar los espacios” que quieran capturar. Por otro lado, se evidenciaron muchos avances en la creación de las historias gracias a que los niños comprendieron mejor la dinámica

cuando observaron un ejemplo completamente terminado del ejercicio y lo más destacable de este punto fue que no intentaron replicar el ejemplo, sino que nos dieron a conocer sus historias llenas de su propio color y personalidad, en donde se desarrollaron libremente con la guía y el material moldeable que fue una opción divertida para aquellos niños que no disfrutaban tanto de la actividad del dibujo.

[26/10/2019] – Taller 6: Un personaje, una historia parte 2.

Para este taller se propuso hacer un seguimiento con una actividad complementaria al taller de la semana pasada, es decir que los niños utilizaron su historia y personaje para crear un escenario, accesorios y demás elementos acordes con sus historias con el fin de crear una secuencia de stop motion.

Teniendo en cuenta que los niños recibieron y comprendieron más efectivamente la dinámica con un ejemplo completo como se evidenció la semana pasada, se decidió implementar la misma metodología, pero en esta ocasión se decidió dar una explicación junto a ellos puesto que para la realización de una secuencia de imágenes es importante visualizar el proceso de esta.

En un primer momento, se les explicó que un stop motion son varias imágenes que al mostrarlas una seguida de la otra genera un movimiento, junto a esto se les enseñó varios ejemplos con el celular a lo que ellos reconocieron y llamaron como Gifs, los cuales han utilizado en sus teléfonos y en internet. Después de este pequeño reconocimiento de la actividad se tomó un personaje y un escenario sencillo elaborado específicamente para la explicación y con estos elementos se les dieron indicaciones a los niños de cómo podían mover su personaje para que en el resultado final se viera como si este estuviera caminando alrededor. Se recalcó que lo más importante constaba en mover a sus personajes con distancias cortas como si estos dieran pasos por la escena y con cada paso o movimiento se debía de tomar una fotografía para que quedara registrada en la secuencia.

Durante esta actividad de introducción, los niños interactuaron con el ejemplo, tomaron fotos

y movieron tanto el personaje como algunos elementos que podían cambiarse de lugar dentro de la escena, al final con ayuda de una aplicación del celular los niños observaron el resultado de su trabajo, el personaje se movía de un lado a otro y parecía como si este nadara en la escena que en este caso era en el mar.

Después de haber ensayado con el ejemplo, se les dio a elegir un fondo de color para su escena y se puso a su disposición diferentes papeles de colores, porcelanlicron, limpiapipas, cinta y palillos con los cuales realizaron diferentes elementos de sus escenarios de acuerdo a sus historias, algunos de sus personajes, vivían en el mar, en las montañas o en una casa y con estos materiales les fue posible, hacer árboles, nubes, plantas entre otros elementos. Finalizada esta tarea, era hora de tomar las fotografías, se formaron en parejas y se ayudaron mutuamente para dirigir los movimientos que querían realizar con sus personajes y objetos en el escenario del otro, a pesar de habían mostrado mayor fluidez en el ejemplo, a la hora de interactuar con sus personajes y objetos les resulto difícil llegar a su propia propuesta, en donde en ocasiones olvidaban tomar la fotografía o mantener el mismo ángulo con la cámara, lo cual cortaba la fluidez de sus resultados.



Figura 29. Fotografías a los escenarios, personajes y objetos realizados por algunos de los niños en el taller 6.

Se puede entender que el proceso y realización de este ejercicio fue difícil de cumplir, puesto que los niños no estaban acostumbrados al uso de las cámaras, además de que debieron cumplir con un mismo ángulo en todas sus fotos sin ningún tipo de soporte para facilitarles el trabajo, ocasionando fotos borrosas o fuera de encuadre. A pesar de estas dificultades a las que se enfrentaron los niños tenían una buena percepción y lograron buenos resultados en sus secuencias, algunos más detallados que otros como los que lograron darle vida a su personaje con una caminata por la escena, mientras que otros además de la caminata agregaron movimiento a los objetos. Aun así, es necesario profundizar el uso de la cámara, para que en los próximos talleres puedan generar fotos mucho más estables y así evitar capturas poco satisfactorias que en este caso particular afectaron en la fluidez de su animación.

[16/11/2019] – Taller 7: Congelando mi barrio, capsula del tiempo.

Esta jornada fue especialmente diferente a las demás, puesto que el objetivo principal fue contextualizar a los niños es una especie de papel de “periodistas de su barrio” en donde debían fotografiar y darnos a conocer su mirada, los lugares que les gustan o cualquier cosa que querían mostrar en ese momento acerca del lugar donde viven y así dentro de mucho tiempo las personas

puedan visualizar cuanto ha cambiado. Todo esto de acuerdo al concepto de la capsula del tiempo que tenía el taller en ese momento.

Para formalizar su papel como periodistas de su barrio se les entrego un botón con su nombre propio y el del grupo ‘Los Talentosos’ el cual fue creado en semanas posteriores por ellos mismos, se realizó la entrega de cámaras por parejas y así se dio inicio al recorrido por una pequeña parte del barrio con la ayuda y guía de la líder comunal Lonis Murillo.

Los niños tomaron diversas fotos, algunos se concentraban en detalles como algunas flores y plantas que se pueden encontrar por el lugar o incluso en animales como perros y gallinas, pero especialmente retrataron la vista panorámica que se puede ver de las casas en donde estas van hasta la parte de arriba de la montaña como si estuvieran unas sobre otras, también lograron retratar en el proceso algunas personas que continuaban su día normal en tiendas o negocios del barrio e incluso fotos de ellos mismos tipo selfie o de sus compañeros por el barrio posando sonriendo. Durante el recorrido la mayoría de los niños respondieron a las instrucciones de cómo manejar la cámara, puesto que aún no tenían pleno manejo de ella y se equivocaban en algunas tomas u olvidaban como utilizarla, en estos momentos el grupo se dispersaba un poco, pero con ayuda de Lonis se pudo mantener mucho más el orden.



Figura 30. Fotografías tomadas por los niños durante el recorrido por el barrio en el Taller 7.

Aunque las actividades y el manejo del grupo en el exterior habían trascendido sin mayores problemas, las circunstancias generales de la seguridad del barrio durante esos días no era la

mejor y por tanto se vio interrumpido el tiempo del recorrido que se había estipulado.

Por lo tanto, se regresó a las instalaciones de la fundación en donde se había preparado una actividad extra, se le explico a los niños que elaborarían sellos con foamy con la temática del barrio y se ejemplifico de manera sencilla cómo podían realizarlos, en donde se les mostró que debían hacer presión con un lápiz o lapicero generando una especie de relieve en el material para así impregnarlo de pintura y finalmente presionar el foamy contra una hoja de papel obteniendo un estampado de un dibujo.

El ejercicio fue muy bien aceptado por los niños, después de un par de explicaciones más ellos tomaron la confianza necesaria para hacer sus impresiones solos, desenvolviéndose fácilmente con los materiales, tanto que algunos incluso hicieron otro tipo de dibujos después de terminada la actividad con el concepto del barrio.



Figura 31. Fotografías de algunos de los resultados obtenidos en el ejercicio de estampado en el Taller 7.

Las actividades que incluyen el uso de las cámaras son muy bien aceptadas por los niños quizás por la inmediatez que ofrecen estas al capturar lo que ellos quieren en el momento, tal como se dio en la salida por el barrio que a pesar de que resultó siendo interrumpida por el contexto de ese momento ellos lograron capturar sus alrededores, como se vive dentro de él e incluso fotos que denotan un poco de sus ánimos durante el recorrido. El proceso para llevar a cabo este taller se vio muchas veces aplazado o cancelado por una ola de violencia que se había desencadenado durante el tiempo en el que se estaba realizando el proyecto, lo cual impedía la propuesta de más salidas por el barrio para que los niños se acostumbraran al uso de las cámaras, su funcionamiento y por ende se dio una exploración menos amplia con la fotografía y sus posibilidades.

Por otro lado, fue posible recopilar más de su imaginario con el ejercicio de estampado, que igualmente fue muy bien acogido, dio múltiples resultados por su facilidad y sencillez con el material, puesto que no tuvieron que verse en la necesidad de escoger muchos recursos para completar la tarea, además de que el factor sorpresa los enganchó con la actividad y la curiosidad de encontrarse siempre con un estampado con diferente textura y línea a pesar de su dibujo en la lámina de foamy era el mismo.

[07/12/2019] – Taller 8: Retrato, auto-retrato e intervención a fotografías.

Se dio inicio al último taller propuesto dentro del proyecto, de acuerdo a todo el recorrido y experiencias en los demás talleres, se decidió seguir aprovechando el recurso de la fotografía en el espacio de la fundación puesto que era completamente seguro, en esta ocasión los niños debían hacer un ejercicio en parejas de retratar a un compañero y viceversa en el que se pudiera evidenciar algún rasgo de ellos más personal o en general de mostrarse más relajados frente al lente. En la ejecución los niños se mostraron entusiasmados y cumplieron con el objetivo de posar, sonreír, hacer algunas muecas o mostrar un lado diferente de ellos a su manera frente a la cámara sin sentirse avergonzados o tímidos con el ambiente tanto en fotos grupales, fotos tomadas por un compañero o solos en una foto tipo *selfie*.

Siguiendo la misma línea del ejercicio de retratos, se les propuso a los niños, realizar estos con materiales diferentes a la cámara, en este caso se puso a su disposición hojas de acetato y marcadores de colores, con estos se realizó un ejemplo junto a ellos en donde se ubicó a alguien detrás del acetato y se dibujó por encima de este de acuerdo a lo que podía ver o distinguir de sus rasgos. A pesar de que el material permitía visualizar lo que se encontraba detrás, no era completamente traslucido, pero de igual manera los niños lograron terminar la actividad sin problemas, en ella pudieron explorar más su línea y descubrir una manera de dibujar cosas complicadas como ojos, narices y bocas que normalmente ignoraban porque se les hacía complicadas de representar.



Figura 32. Fotografías tomadas por los niños durante la actividad de retratos en el Taller 8.



Figura 33. Fotografías de algunos de los retratos realizados en acetato durante el Taller 8.

Para las últimas actividades de la jornada se hizo énfasis en recalcar cosas positivas sobre Altos de Menga, primero los niños debían de pensar alguna palabra relacionada con su barrio, que lo describiera o representara la sensación de vivir en ese lugar. Todos los niños escribieron y dibujaron sobre palabras como 'Amor', 'Te amo Menga', 'Felicidad', 'Alegría', 'Paz', 'Familia',

'Papá', 'Mamá' entre otras, incluyendo sus nombres y dibujos para acompañar como corazones, mariposas, puntos de colores y arcoíris.

Para terminar, se repartieron algunas de las fotografías impresas del séptimo taller, indicándoles que imaginaran las cosas que más querían ver dentro de su barrio o la mejor versión de este añadiéndolo por medio de dibujos. En el transcurso del ejercicio la mayoría de los resultados no fueron totalmente lo esperados, ya que los niños en lugar de agregar elementos a la foto, calcaron y repintaron lo que ya se encontraba en esta a excepción de algunos niños que optaron por agregar más árboles, palmeras, arcoíris, un sol brillante e incluso un mar y peces que si lograron plasmar un imaginario diferente al que se encontraba en las fotos.



Figura 34. Fotografías de algunos de los resultados y del proceso durante la actividad de las palabras e ilustración sobre fotos en el Taller 8.

De esta manera se culminaron la jornada de talleres dentro de la Fundación Talentos, se realizó una despedida en donde los niños disfrutaron, convivieron y agradecieron de diferentes maneras antes de dirigirse cada uno a sus hogares.

En su mayoría los objetivos propuestos fueron resueltos en este último taller, los niños mostraron un desenvolvimiento más natural frente a la cámara adaptando nuestras sugerencias a su forma de ser y de actuar para representarse tal cual son en sus retratos y auto-retratos. De igual

forma se encontraron desarrollos significativos en sus representaciones gráficas, por ejemplo, en la actividad de las palabras sobre el barrio donde lograron expresar palabras o sus deseos enteramente positivos sobre este; pese a tener una cierta conciencia sobre las problemáticas que se llegan a desencadenar en el lugar que habitan como llegaron a expresar en el tercer taller. Las palabras más destacadas como 'Paz', 'Felicidad' y 'Familia' dio un cierto vistazo a eso que hace especial para ellos el lugar en el que habitan.

En el lapso de tiempo y en el proceso de realización de todos los talleres, cabe resaltar que los niños fueron logrando confianza con las técnicas y actividades propuestas, aun cuando se llegaban a sentir cierta inseguridad, siempre se buscó recalcar lo positivo de cada uno de sus resultados durante las jornadas puesto que en la mayoría de ellos se plasmaron alguna idea o pensamiento sobre lo que los rodea, imaginan o sueñan.

10. Diseño

1. Desarrollo de la información

Después de haber realizado todos los talleres (que fueron la forma que se planteó como espacio de expresión), de haber recolectado información y datos de los niños así como de sus propuestas gráficas, se analizó todo en conjunto teniendo en cuenta los objetivos planteados y por ello se definió que lo más óptimo para este proyecto era que la recopilación de los procesos debería estar dentro de una página web creada especialmente para el proyecto, esta podría definirse como el medio elegido para plasmar la bitácora visual.

Esta página web debería ser práctica y de fácil navegación para que tanto niños como adultos puedan acceder a ella. Ya que en ella se ingreso una cantidad amplia de información sobre los procesos vividos a lo largo del desarrollo de Minga en Menga (que es el nombre que se le dió al proyecto); además de contener los resultados de diseño que se realizaron a partir de las propuestas gráficas de los participantes.

2. Desarrollo de la propuesta de diseño

La información obtenida, su posterior análisis y un constante trabajo mental desde la lluvia de ideas como herramienta principal, fueron los que dieron luz en el camino para definir lo que se realizaría en esta etapa del proyecto que era la de diseñar.

Se decidió que en gran parte de los resultados gráficos debía estar la esencia de los niños participantes con la mayor fidelidad posible, por lo cual en varias de las propuestas se incluyeron sus resultados como sus dibujos, fotografías, maquetas y esculturas.

Dentro de las propuestas de diseño que se plantean finalmente a grandes rasgos se encuentran: identificador del proyecto, material POP, 2 libros, una guía para realizar actividades y la página web que contiene todo lo anterior. Esta última es la forma que se halló para mostrar el proyecto y dar a conocer a las personas no sólo los resultados de él, sino también los procesos que hay dentro y que en muchas ocasiones no se muestran. Además, es una forma de compartir

conocimientos y generar aportes para la niñez, ya que en la página web de Minga en Menga se pueden descargar de manera gratuita los libros y la guía mencionados.

Por otra parte, si la intención de la persona que visite el sitio web es contribuir para que la fundación talentos continúe apoyando a niños y niñas en la creación de espacios para el esparcimiento y el fomento de la cultura, podrán dar su apoyo por medio de la compra del material POP disponible.

2.1 Página web

Lo principal a la hora de crear una página web es tener en cuenta la facilidad que se le debe brindar al usuario a la hora de navegar dentro de ella y más teniendo en cuenta que en la página web de Minga en Menga no sólo se esperan visitas de personas adultas sino también de jóvenes y niños. Por lo cual es importante tener en cuenta qué los elementos que se introduzcan en ella deben ser pertinentes tanto el color de la interfaz, cómo los paneles y los botones; apuntando a lograr así que la navegación se genere de manera autónoma e intuitiva, donde el usuario no tenga complicaciones, donde pueda ir de una sección a otra sin problema dándole así una buena experiencia conociendo el proyecto.

Link de la página web: <https://www.mingaenmenga.com/>

2.1.1 Proceso de diseño de la página web

Navegación

Para realizar la página web se decidió optar por la plataforma de Wix, ya que al intentar con otras plataformas no resultó como se esperaba debido a que algunas eran muy complicadas de manejar por su interfaz y la carencia de conocimiento que se tiene respecto a ello, mientras otras tenían herramientas muy básicas que limitaban demasiado las capacidades a la hora de querer generar un contenido distinto dentro de la página.

Entonces una vez se eligió la plataforma con la que se desarrollaría, se comenzó a realizar el

esquema de navegación que tendría el sitio web, los respectivos temas del panel y a redactar los textos correspondientes de cada uno de los contenidos; se escribieron las descripciones de cada punto necesario como las de cada taller, cada libro, la guía y la descripción del proyecto.

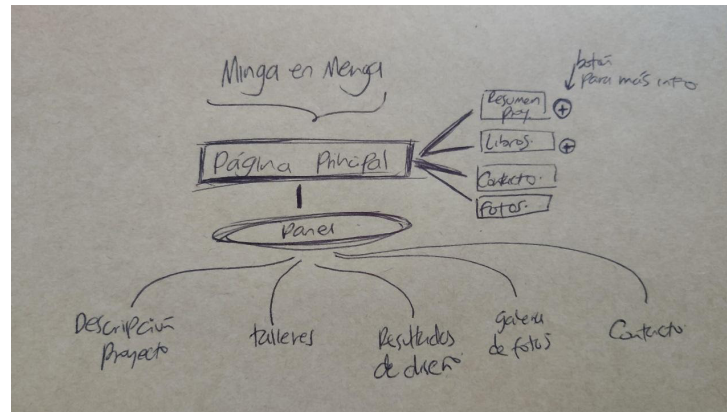


Figura 35. Boceto del Mapa de navegación de la página web.

Después de esto mediante el editor de Wix se comenzaron a crear cada uno de los botones, menús, pestañas y entradas de la página de Minga en Menga necesarias para ella; y así se continuo con el proceso de definición de tipografías, colores y diagramación que darían la apariencia al sitio, que en general la idea fue la de plasmar en la simplicidad con variedad de color como en el identificador, que permitiera unir todos los elementos del proyecto para que encajaran perfectamente dentro de él creando así uniformidad y coherencia con las demás piezas de diseño.

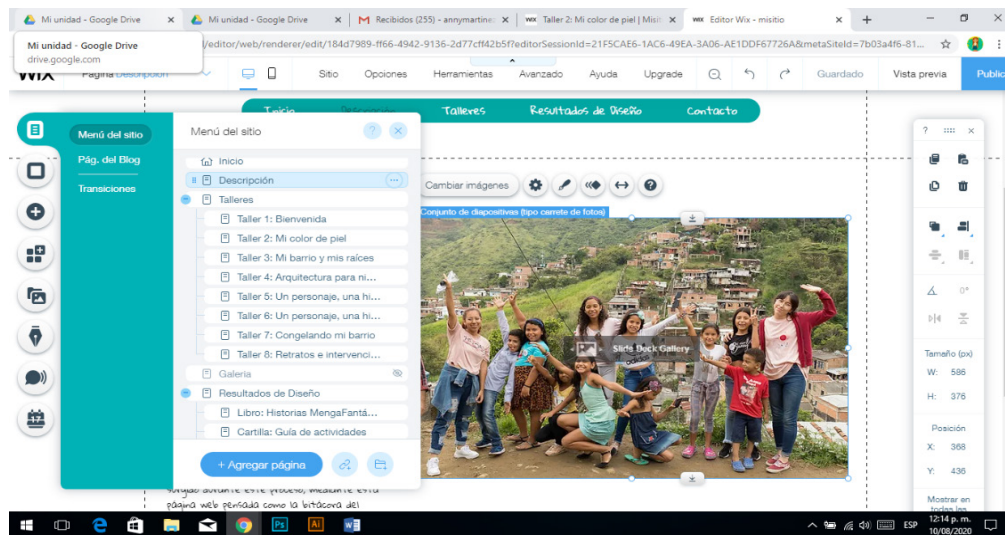


Figura 36. Captura de pantalla desde el editor de la página web.

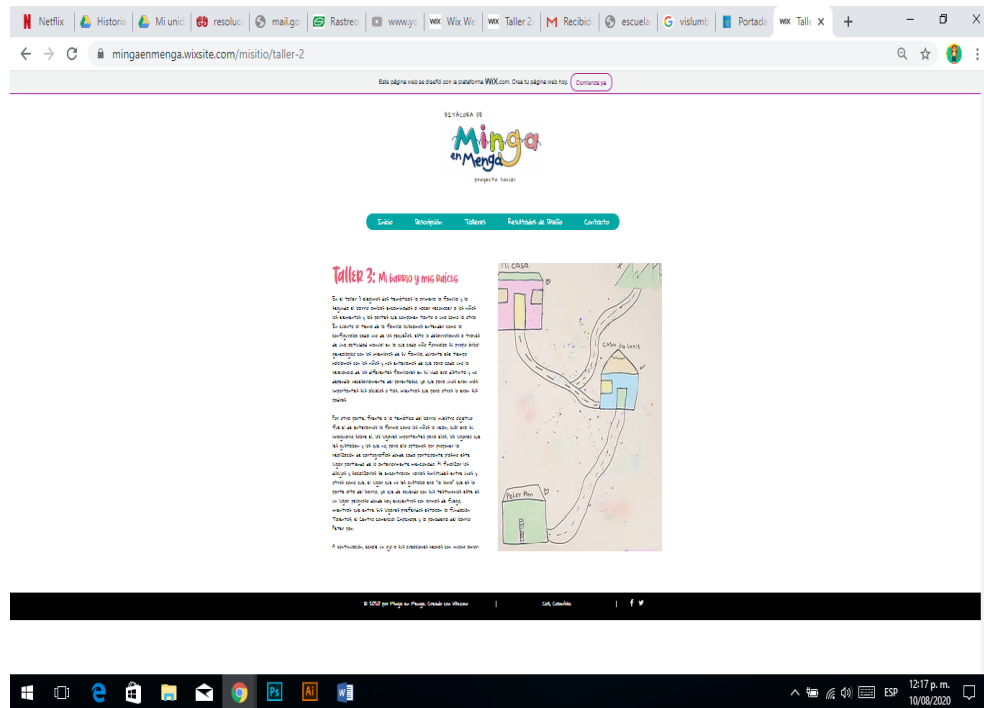


Figura 37. Capturas de pantalla de la página web publicada.

Cromática DE la página web

Para la lección cromática se tuvo en cuenta el identificador del proyecto que se había realizado con anterioridad, el cual tiene dentro de su diseño siete colores de los cuales se tomaron cinco para usar dentro del sitio web que fueron los colores: blanco, negro, azul, naranja y el magenta; y adicionamos un sexto color: el gris.

El color blanco se aplicó al fondo de la página web para así generar una sensación de armonía, amplitud y minimalismo, ideal para la apariencia que pretendíamos plasmar. Nuestro ideal es que las páginas junto con sus respectivos contenidos se vean siempre limpios, sin saturación de información visual y de una forma sencilla para la navegación del usuario. También lo usamos para los textos del menú principal de forma que hace un adecuado contraste con el fondo azul del mismo.

El color negro se dispuso principalmente a los cuerpos de texto y a algunas frases de descripción, además de la franja inferior de la página.

El color azul por su parte se usó en diferentes saturaciones para ser aplicado en elementos como: el color de la barra principal (menú) y en los textos de sus pestañas, en los botones de la página principal y algunos textos cortos de la misma.

El color Naranja aplicado a los botones de los talleres que al presionarlos redirigen a cada uno de ellos, además de aplicarse a algunos títulos de la página principal.

El color magenta se utilizó en los títulos de la mayoría de los contenidos.

Por último, el color gris fue aplicado para los fondos de las cajas contenedoras en la página de inicio, actuando como un plano de separación espacial sutil.



Figura 38. Paleta de color de la página web.

Tipografía

La tipografía es un elemento muy importante para la comunicación, su forma y composición ayudan a construir un flujo visual y a dar una apariencia específica a un elemento, de acuerdo a sus características particulares. Por todo ello se indago acerca de qué manera se decidiría mostrar los contenidos escritos del proyecto, y tomando como punto de partida el grupo focal con el que se trabajó durante los talleres además de tratar de encaminar aún más a el objetivo principal que es “Desarrollar una bitácora visual que recopile procesos de diseño participativo realizados con niños del barrio Altos de Menga.”; se decidió así que las tipografías que se

utilizarían serían orgánicas, redondas, de fácil lectura y que en cierta forma evocara a la escritura de los niños.

Teniendo en cuenta lo anterior se optó por una tipografía gestual y otra decorativa ambas con un estilo únicamente.

La primera es la tipografía Gloria Hallelujah que está inspirada y trata de simular el trazo de las letras hechas a mano, la cual se utilizó en los cuerpos de texto y a los textos del menú.

Gloria Hallelujah
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789 . , ! ? - - : ;

Figura 39. Tipografía Gloria Hallelujah.

La segunda es la Brush Hours que es más expresiva y orgánica con características únicas que se decidió aplicar a los títulos.

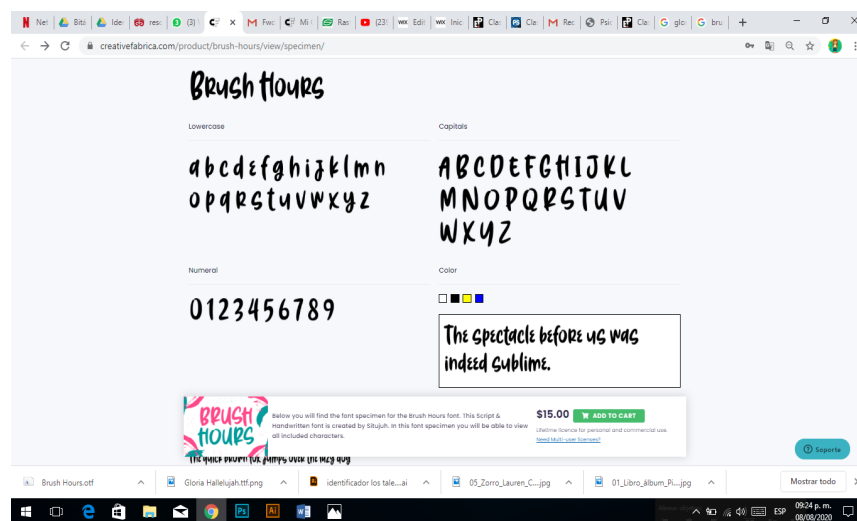


Figura 40. Tipografía Brush Hours.

2.2 Identificador del proyecto

2.2.1 Proceso de diseño del identificador

Concepto

La creación del identificador del proyecto tuvo sus obstáculos en principio porque no se tenía idea de cómo se llamaría, se sabía con cierta certeza que dentro de él era primordial que estuviera el nombre del barrio pero también debía acompañarlo otra palabra que ayudará a contextualizar un poco el corazón de nuestro proyecto.

Dicha palabra debía contener y resumir lo que se había desarrollado en todos los talleres, es entonces cuando finalmente después de mucho indagar y proponer se decide optar por la palabra Minga, que es básicamente una reunión solidaria donde se trabaja en conjunto con el objetivo de aportar socialmente; y es esto lo que se realizó en Altos de Menga, reuniones con los niños participantes donde todas las personas implicadas se aportaban conocimientos e ideas mutuamente, y a su vez esto generaba un impacto positivo en los chicos como entes constructores de su entorno social.

Es así como se bautizó el proyecto Minga en Menga; de allí se comenzó a plantear la parte gráfica de este identificador donde principalmente la idea fue la de plasmar los conceptos de la unión, la niñez y un poco la creatividad y diversión. Estas fueron algunas de las primeras propuestas:

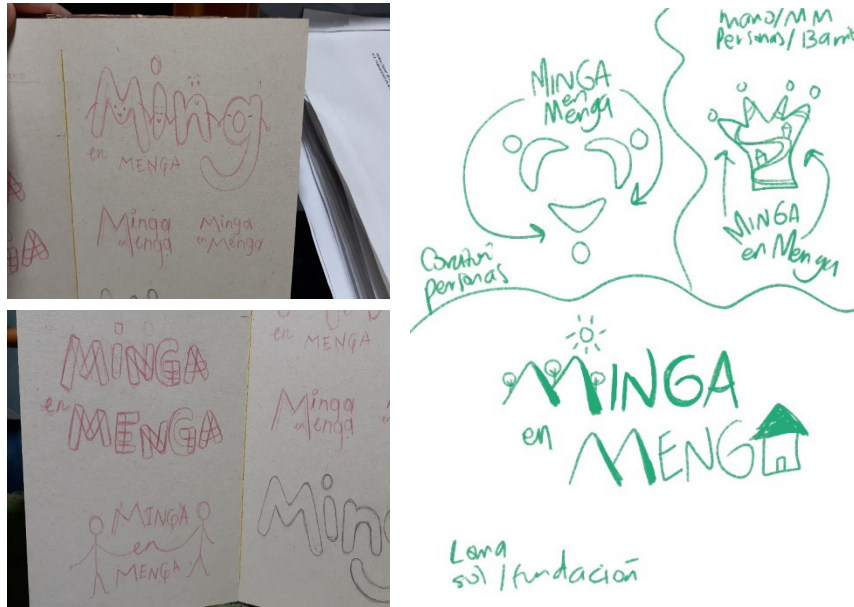


Figura 41. Bocetos para el identificador del proyecto Minga en Menga.

Al revisar las propuestas se definió que la más adecuada era la segunda imagen de la parte superior, ya que es la que mejor reúne (según el criterio del grupo) la esencia del proyecto que es ese espacio de reunión y de encuentro solidario – participativo entre un grupo de personas

Cromática

En cuanto a los colores, Se tuvo en cuenta un identificador que se había desarrollado con anterioridad para la fundación Talentos, basado en propuestas que hicieron los niños durante el desarrollo de uno de los talleres:



Figura 42. Primer identificador desarrollado para los participantes del proyecto.

En él había una gama de colores amplia y vibrante, y fueron los niños quienes aprobaron este identificador. Por ello determinamos que se tomaría su gama de colores como punto de partida, además con ellos se refleja alegría, como también la parte creativa y diversa del proyecto.

Esta es la paleta de color que finalmente se seleccionó para aplicarla al identificador de Minga en Menga:



Figura 43. Paleta de color del identificador.

Tipografía

La letra dibujada con borde redondo era ideal para generar esa relación con lo amigable, la creatividad, la calidez del proyecto. El concepto de amigable y de reunión además se reforzó con unos gráficos sutiles añadidos a las letras formando cada una un personaje con manos que se toman las unas con las otras.



Figura 44. Identificador final del proyecto Minga en Menga.

2.3 Libro Mi color de piel

Una de las propuestas principales planteadas como parte de los resultados de diseño surgidos durante el proyecto es el libro Mi color de piel, qué fue uno de los primeros en pensarse para hacer parte de la bitácora visual del mismo. Este libro nace como una propuesta para que él o los lectores, especialmente dirigido a niños entre los 6 y los 14 años, comprendan en un resumen corto el origen de la diversidad de colores de piel existentes en el mundo, además de pretender generar en cada uno una reflexión acerca de su propio color de piel y del orgullo que cada uno debe sentir sobre el mismo; ya que todos cuentan con unas características particulares que los hacen únicos, hermosos e increíbles.

Cabe aclarar que en el momento en que se idearon y se propusieron los talleres que se desarrollarían a lo largo de Minga en Menga, no se había contemplado qué resultados gráficos se obtendrían, ya que esto vendría luego de analizar la información obtenida y así fue; cuando se recolecto todos los datos de los talleres y se empezó dicho proceso comenzando por el taller número dos que se llamó “mi color de piel” vimos un gran potencial en los autorretratos dibujados y pintados por los niños en los que la primicia fue que cada uno por medio de la combinación de vinilos encontrará el color más exacto a su piel.

Previo a esto, durante esa actividad se les brindo conocimientos acerca del proceso de mestizaje que dio origen a los diversos colores de piel mediante una historia corta que se les transmitió de manera oral, la cual fue construida por el grupo de trabajo a partir de diferentes fuentes consultadas. Es en ese momento al visualizar todo en conjunto que se comienzan a surgir los cuestionamientos acerca de que si el mostrar el resultado y en cierta forma el proceso de dicho taller podría contribuir de alguna manera no sólo al proyecto sino a otras personas ajenas a él, y sin pensarlo mucho la respuesta evidente fue que sí, esto basado en la reflexión que se tuvo al terminar aquel día ese taller.

Fueron varios pensamientos que ahondaron y que se intercambiaron acerca de la actividad que pareció tan simple tuvo un impacto en cada niño debido a algo que no mencionamos antes,

y es que también al iniciar el taller se les mostró varios colores a los niños por medio de lápices de colores entre los que habían colores blancos, rosas, amarillos, cafés en diferentes tonalidades y se dejaron a su disposición, luego se les pidió uno a uno que eligieran cual creía que esos colores era su color de piel, en su mayoría elegían el color rosa; eso fue algo que hizo pensar que durante mucho tiempo han hecho creer a las personas que su color de piel es diferente al que en realidad tienen posiblemente por un desarraigo que se tiene por los orígenes nativos o una falta de consciencia y poco conocimiento sobre el cuerpo que se habita.

Es aquí cuando se percibe lo importante el hecho de que las personas reconozcan que existen muchísimos colores diferentes de piel y auto reconozcan el color verdadero que tiene el suyo, como también la belleza que tiene cada color y el orgullo que se debería sentir por él. Se concluyó así que lo idóneo es que este libro se planteara desde un punto en el que ese proceso de reflexión surgiera de manera espontánea y entretenida; con un enfoque infantil en cuanto a la parte gráfica, y que en lo narrativo se hablara en un lenguaje fácil de entender.

Este es un libro que apunta a que toda persona quien lo lea le aporte un aprendizaje y momento de reflexión, y aunque en principio se pensó como una pieza para niños, al terminarlo se ha determinado que el público al que se puede dirigir es realmente amplio, básicamente a quien sepa leer castellano.

2.3.1 Proceso de diseño del libro Mi color de piel

Concepto y línea gráfica

Se consideró bastante importante tener plasmados en este resultado de diseño los autorretratos de los niños lo más fiel posible a su línea original, por lo cual se optó por llevar el registro de cada autorretrato por medio de fotografías las cuales fueron editadas en elementos básicos como el brillo el contraste y los niveles.



Figura 45. Dibujos originales realizados por los niños participantes durante el taller 'Mi color de piel'.

Luego de ello se procedió a buscar referentes que nos aportarían a la gráfica y el aspecto que queríamos plantear en el, ya que previamente se dialogó sobre la línea gráfica que se creía era la más pertinente y enriquecedora. Es así entre una búsqueda y otra que se llegó a la conclusión de que para estas obras de los niños debíamos tratar de poner una cantidad de elementos adicionales mínima para así no distorsionar el gráfico original, que contribuyeran a reforzar el aspecto que le dio cada uno a su obra, tratando de imitar la herramienta con la que se realizó que fue el pincel.

Pero además de la importancia de los auto retratos y su parte técnica, era primordial crear un hilo narrativo que le diera sentido a las obras en conjunto y siguiera la idea acerca de crear esa consciencia y reflexión sobre el color de piel y su belleza; por ello se determinó que cada dibujo tendría un texto corto en el que se plasmaría una razón sobre porque a cada uno le gusta su color de piel, y esto debería tener una tipografía que evocara la escritura de los niños preferiblemente hecha a mano. En esta parte no utilizamos información de los niños participantes, sino que se planteó desde el conocimiento grupal dichas razones; esto porque en el momento que se realizó el taller no se pensó la idea de preguntarle directamente a cada uno.

Al tener todo esto en claro y con la selección de referentes que se buscaron con anterioridad

que siguieran aquella línea que se había imaginado y construido mentalmente como un ideal, además de llegar a un acuerdo sobre qué tipo de pincel utilizar y en que herramienta trabajaríamos (Photoshop); se realizaron dos propuestas de cómo se podría ver una de las páginas del libro, estas propuestas las pueden ver a continuación:



Figura 46. Propuestas para los auto retratos del libro Mi color de piel.

Cada una de ellas se realizó en un formato diferente ya que en ese momento aún no se había decidido cuales serían las medidas de las páginas. Al revisarlas en contraste y al analizar cada propuesta detalladamente se optó por la propuesta uno (lado izquierdo), debido a que esta tenía menos elementos que la segunda, haciendo que la composición fuera más armónica y el dibujo por esta razón fuera el protagonista de la página. También por las palabras escritas dentro de ella, donde sobre todo la parte final que expone la razón por la cual le gusta su piel a el niño o personaje habla de una cualidad intangible que no hace referencia a un elemento material como en el caso de la segunda, donde se relaciona con el chocolate que es producto comestible, cosa que se pensó que podría no ser la forma más acertada de expresar lo que realmente se quería y que quizá podría de alguna forma ofender a algunas personas.

El siguiente paso que se dio, fue complementar la parte de los auto retratos con la creación de una historia con la temática del proceso de mestizaje el cual dio origen a nuevas etnias con

nuevos colores de piel, en principio se escribieron varios borradores con diferentes propuestas de la historia siempre enfocado en narrarla en un lenguaje sencillo que fácilmente entendieran, hasta llegar a la historia que se decide dejar finalmente como la propuesta ideal; en adelante se comenzaron a realizar bocetos de las ilustraciones que tendría la historia y a pulirlos cada vez más teniendo en cuenta no solo las palabras escritas sino cada detalle que se quería transmitir por medio de los gráficos.

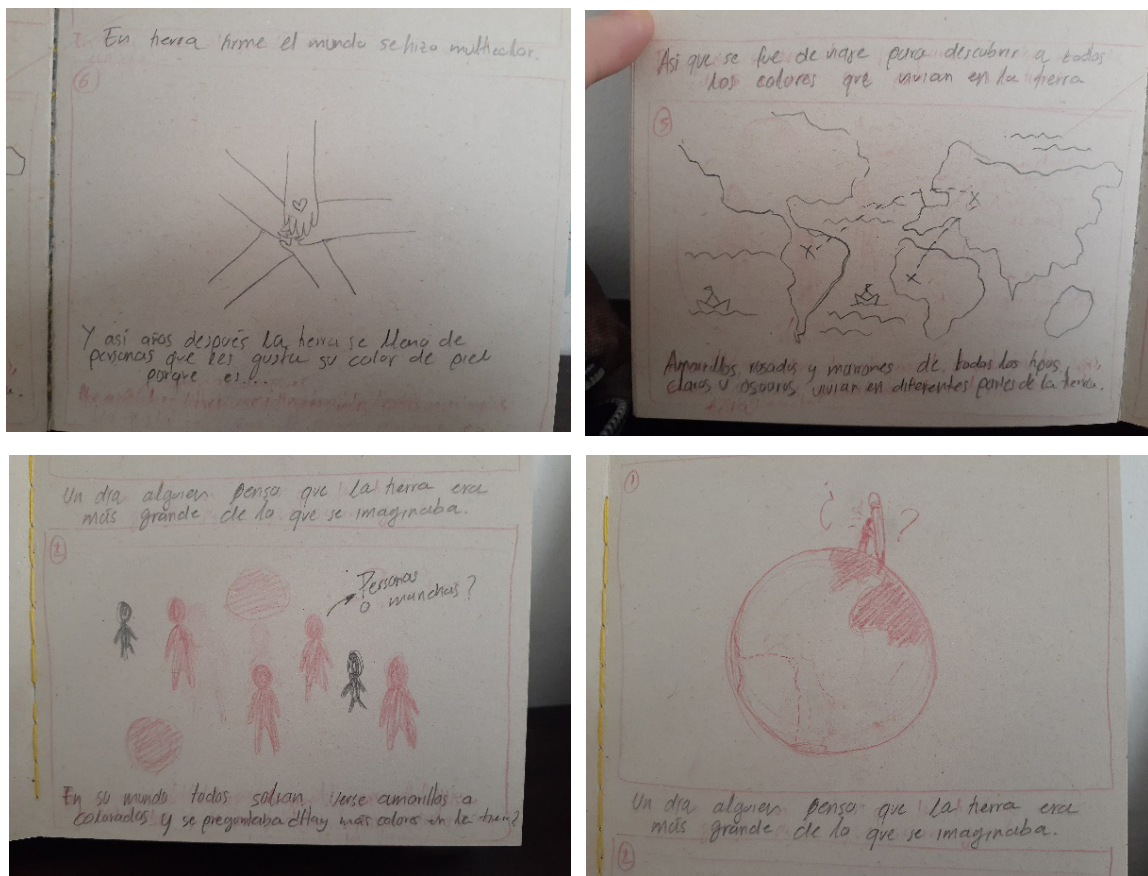


Figura 47. Bocetos para la historia sobre el mestizaje del libro *Mi color de piel*.

Finalmente se definen un total de ocho ilustraciones pertenecientes a los momentos que se dividieron para ser narrados en ellas, donde la imagen y el texto se complementan mutuamente, algunas de ellas se muestran a continuación:

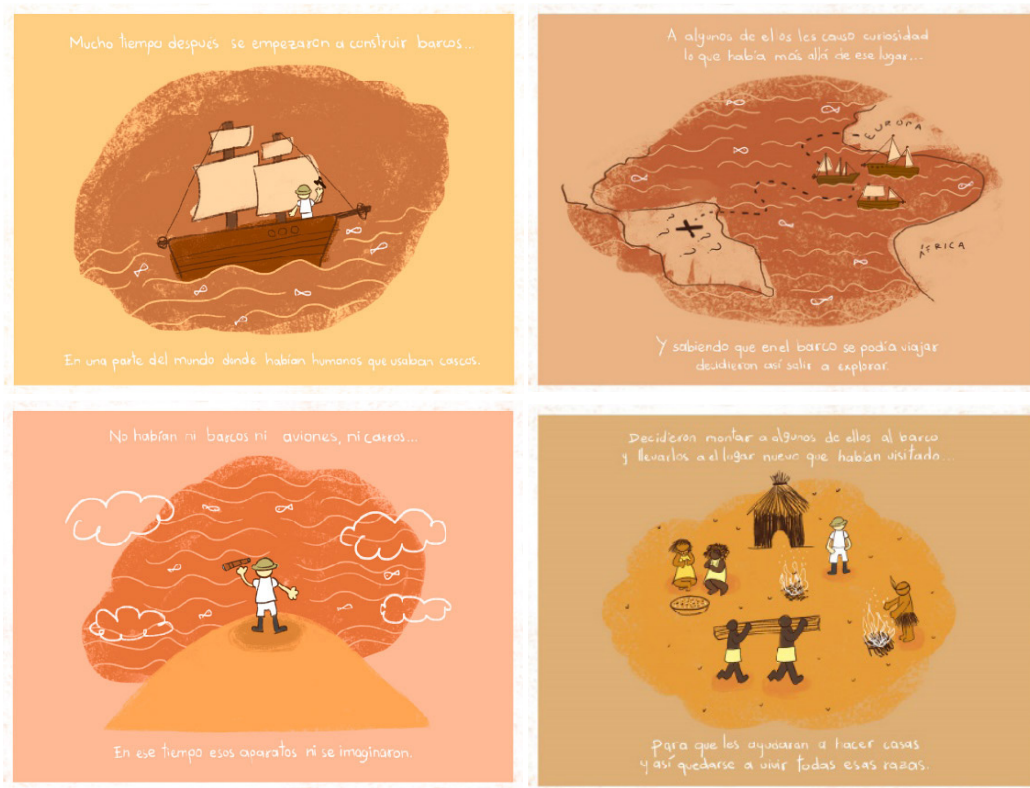


Figura 48. Ilustraciones del libro *Mi color de piel*.

Cromática

Fue relevante tener en cuenta que los colores se usaran en cada una de las páginas debían ser de naturaleza análoga y que se relacionara de manera más cercana a los tonos de piel encontrados dentro de las obras de los niños que básicamente eran colores marrones con subtonos rosas y naranjas en diferentes tonalidades y saturaciones, para así tener uniformidad en todo libro, ya fuera tanto en la parte de la historia o de los auto retratos. Es por ello que se elige la propuesta uno como punto de partida para el resto de las piezas del libro y desde allí se empiezan a plantear aplicaciones de color para todas las páginas.



Figura 49. Aplicación de color a algunas páginas del libro Mi color de piel.

Tipografía

En cuanto a las tipografías incorporadas dentro de la propuesta se encuentran dos: la primera la ya antes mencionada en páginas anteriores llamada Gloria Hallelujah aplicada en esta pieza a los textos de la descripción inicial, la historia y la parte final de los agradecimientos; y segundo, una tipografía de creación propia del grupo de trabajo del proyecto que fue hecha a mano la cual se utilizó en los textos que acompañan a los auto retratos y para la portada del libro; este tipo de letra se halló necesario realizarla a mano por la intención que se quería reforzar con ella que es la de hacer parecer que uno de los niños que hizo su auto retrato lo escribió, por eso las formas de las letras y su posición pretenden asemejarse a la escritura de estos jóvenes seres.



Figura 50. Aplicación de la tipografía hecha a mano a la Portada del libro.

2.4 Libro de historias Menga Fantásticas

El libro historias Menga Fantásticas surge a partir del taller un personaje una historia parte uno desarrollado dentro del proyecto junto con los niños participantes, quienes crearon historias en las que un personaje era el protagonista y estas tenían una narración corta y específica, además de que cada uno realizó el respectivo dibujo de dicho personaje. Algunas de las historias que crearon fueron por ejemplo acerca de: una sirena que quería hablar con los humanos, una jirafa que quería ser pequeña y hasta una gata que quería ir al colegio.

Todas las historias fueron construidas con la ayuda de un formato que se diseñó previamente por el grupo del trabajo del proyecto enfocado en facilitar este proceso, haciendo que el escribir historias y contarlas fluyera de una mejor manera.

Este es un libro de niños para niños, escrito en un lenguaje fácil de entender con historias entretenidas e ilustraciones llamativas y muy especiales, basadas en los dibujos trazados por cada participante de Minga en Menga.

Por esto el grupo de usuarios de esta pieza se encuentra entre niños de 7 años hasta jóvenes de 15 años, que sería el enfoque principal. Aunque también se espera que los adultos se interesen por este tipo de contenidos y así conozcan de cerca el potencial de los niños.

2.4.1 Proceso de diseño del libro de historias Menga Fantásticas

Concepto y línea gráfica

Al igual que en el libro mi color de piel se consideró que para este libro de historias también era primordial recurrir a los dibujos realizados por los participantes y ser lo más fieles posible a la línea original de ellos, para así conservar muchas de sus características formales. Por lo cual se hizo un registro fotográfico a cada uno de los formatos que se les entregaron para crear la historia en los que se encontraban tanto dibujos como textos.

Una vez recopilada esta información lo que se procedió a realizar fue la reconstrucción

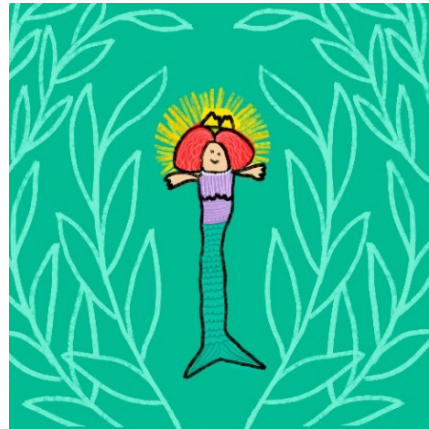
individual de cada narración que propusieron ellos en sus historias, debido a que en su mayoría eran muy cortas siendo incluso algunas menores a cuatro renglones de extensión en los cuales no se alcanzaba a contar claramente lo que se quería. Es así cómo se tomaron sus escritos y se les agregaron detalles para darle una continuidad y una mayor coherencia; por esto en resumen todas ellas están basadas en sus propuestas originales, pero con algunas modificaciones para el beneficio del futuro lector; y en total se construyeron 11 historias distintas que conforman este libro.

Una vez concluido este proceso continuamos tomando los registros fotográficos específicamente de los dibujos de los personajes para redibujar algunos de ellos digitalmente, utilizando el mismo pincel que se aplicó para los autorretratos del libro mi color de piel y el programa de Adobe Photoshop.



Figura 51. Dibujos realizados por los niños durante el taller 'Un personaje, una historia'

Una vez redibujados se procedió a complementarlos con algunos otros detalles gráficos basados en las historias y a aplicarles color, para así lograr las primeras propuestas de la apariencia que podrían tener las páginas del libro.



LA SIRENA BONITA

MATILDA era una niña hermosa muy muy bonita, de cabellos rojos y ojos del color del mar.
Vivía la madrina del tiempo en las profundidades del mar y en algunas ocasiones se escapaba de su casa y se iba cerca a la orilla de las playas a observar a los humanos.

Cada vez que tenía esta oportunidad ella se acercaba más y más a ellos pero sin dejarse ver. Un día de esos ella estuvo tan cerca que escuchó sus conversaciones pero para su sorpresa no entendía lo que decían, eso la sorprendió mucho y la hizo muy triste.

Al llegar a casa su tristeza era tanta que sus padres inmediatamente le preguntaron que le sucedió, a lo que ella respondió contentada lo que había pasado ese día, ellos quedaron impresionados y se alegraron ya que no era permitido estar cerca a ellos porque los humanos les tenían miedo y vergüenza, ya que pensaban que podrían hacerles daño. Pero Matilda tenía fe en los humanos y siempre hablaba con ellos.

Una noche ella fue visitada por la bruja más antigua y mágica de todo el océano, quien le dijo que ella era la elegida para vivir ambos mundos y permitir que vivieran en paz, y que por eso le daban una pequeña maldad para quitar el lenguaje humano y el poder de convertirse en humana cuando lo necesitara.

Así fue como al siguiente día ella pudo usar sus poderes y transformarse en el ser que le dio paz al mundo haciendo que todos se volvieran amigos.



El Zorro Viajador

Lauren era un pequeño zorro de la selva que tenía grandes sueños, entre ellos el más grande de todos era viajar por el mundo y conocer el mar, con sus peces, sus palmeras, su arena y todo lo hermoso que tenía ese lugar.

Pero había un gran problema y es que según las aerolíneas los zorros no podían viajar en avión y este era el único modo de llegar hasta allá. Esta situación rompió el corazón de Lauren quien creyó que su sueño jamás se podría cumplir.

En una ocasión conoció a un oso que era piloto a quien le contó su sueño y lo que sucedía, él lo escuchaba y se lamentaba de tal situación quejándose que a él le parecía muy injusto que no dejaran viajar a los de su especie, por ello le propuso que hicieran un plan para infiltrarlo y que pudiera llegar al mar.

El plan fue esconderlo en la maleta del oso y meterlo a la bodega, y así fue, el zorro se metió en ella lleno de mucho miedo pero también de gran ilusión, finalmente el avión aterrizó y salieron del aeropuerto silenciosamente de donde partieron hacia la playa a disfrutar del mar.

Figura 52. Propuestas para el libro Historias Menga Fantásticas.

Al analizar las propuestas ambas tenían características que podrían funcionar como: los detalles de la sirena en su apariencia, los colores de la propuesta del zorro y la tipografía de 'La sirena bonita', pero en general ninguna de las dos cumplió las expectativas de Lauren que se deseaban plasmar en el libro; es por ello que se continuó en la búsqueda de una nueva línea gráfica que a su vez se relacionara un poco con la propuesta del libro 'Mi color de piel' específicamente con el tema de la ilustración con manchas de colores, líneas orgánicas y el color un tanto desfasado de su contenedor, así surge la nueva propuesta:



Figura 53. Ilustración final para el libro Historias Menga Fantásticas.

Revisando esta nueva propuesta se evidenció un gran giro positivo que apuntó justo hacia la línea gráfica que se requería, una más minimalista con elementos compositivos que aportaban a crear un conjunto armónico con el personaje sin opacarlo ni quitarle el protagonismo. A partir de aquí se gestan los elementos a tener en cuenta para realizar el resto de las ilustraciones: se define la cantidad de colores a aplicar en cada pieza, el tamaño del pincel y un aproximado de la cantidad de elementos acompañantes; así como la reafirmación del uso de la tipografía aquí expresada que es de hecho dibujada a mano.

Cromática

Para definir algunas de las paletas de color por ilustración se tomó en cuenta también aquí los dibujos de los niños y los colores que algunos le aplicaron (no todos colorearon), y a partir de allí se definían agregándole otros colores que los complementaran y le dieran sentido. Y si el dibujo original no tenía ningún color se buscaban referentes visuales y se realizaba una lectura de la historia para generar una paleta acorde a la narración y el personaje.

En la mayoría se aplicaban de tres a cuatro colores y tomándolos como base se obtenían otros colores para complementar la composición por medio de movimientos en sus características como: saturación o intensidad.

Para los fondos se utilizaron colores tenues en tonalidades pastel para que así las ilustraciones con sus colores más fuertes se potenciarán.

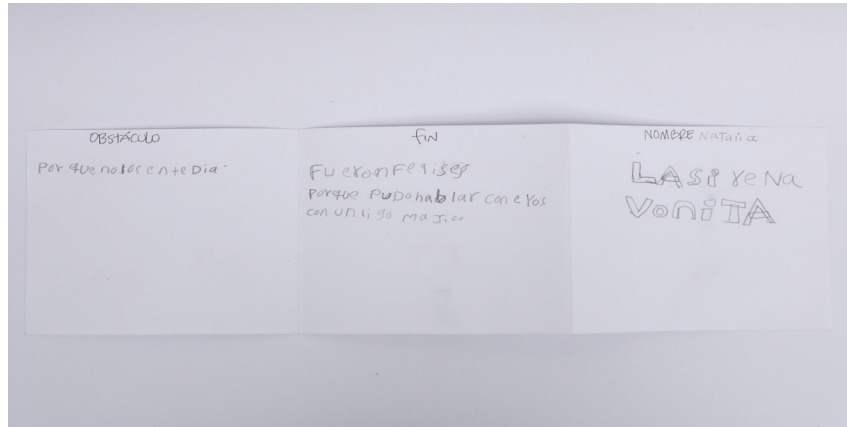


Figura 54. Ilustraciones para el libro Historias Menga Fantásticas.

Tipografía

Para los textos de este libro se emplearon dos tipografías una de ellas la llamada Gloria Hallelujah, de características redondas y semejantes a la escritura manual, se aplicó para los cuerpos de texto que contienen las historias, la introducción y la pagina final de agradecimientos.

La siguiente tipografía empleada es una que realizo el grupo de trabajo del proyecto basada en las letras dibujadas por una de los participantes del taller 'Un personaje, una historia', que se decidió utilizar en cada uno de los títulos de las historias.



LA SIRENA BONITA

Figura 55. Comparación entre la tipografía dibujada por una participante del taller y la tipografía final para el libro.



Figura 56. Tipografías aplicadas a una de las páginas.

2.5 Guía de actividades

La guía de actividades nace de la necesidad que se percibió desde la propia experiencia del grupo de trabajo a la hora de plantear y de realizar el cronograma de las actividades que se desarrollarían dentro de cada uno de los talleres. En este caso el proceso de la búsqueda de ideas para plantear las actividades fue un proceso extenso y agotador debido a que la información que se encontraba era difícil de hallar en algunos casos y en otros casos se encontraban con información incompleta. Se debe tener en cuenta que para el proyecto era idóneo construir paso a paso las actividades de los talleres y que las mismas contenían una especificidad única porque con ellas se pretendía no sólo tocar ciertos temas, sino que se esperaba recolectar cierta información con la que se pudiera trabajar más adelante.

Dentro de todo este proceso se hizo evidente que el proyecto desde la experticia que iba a tomar en cuanto a el desarrollo de los talleres podría aportar de alguna manera replicando la metodología utilizada en cada uno de ellos específicamente en una guía que ayudar a otros a realizar algunas de las actividades planteadas, con las mejoras que se requirieran aplicar a ellas después de haberlas puesto a prueba y así llevar una información y una herramienta más efectiva y concreta para el usuario. Para los usuarios de esta guía se consideró dentro la posibilidad de que pueden ser niños desde los 9 años hasta adultos mayores de 80 años.

Esta guía se compone de un par de las actividades más destacadas y útiles que se consideraron dentro de Minga en Menga, así como los materiales necesarios para cada uno y el tiempo aproximado para desarrollarlas.

2.5.1 Proceso de diseño de la Guía de actividades

Concepto y línea gráfica

Para empezar el proceso de diseño lo que se hizo fue que al terminar el último taller que se había puesto en el cronograma y de haber escrito la respectiva bitácora del mismo, se procedió a revisar cada uno de los talleres, así mismo a examinar en qué cosas se había fallado y cuáles se

podrían haber mejorado; esa información era una parte vital para el siguiente proceso. Después de hacer esto se realizó una selección de cuáles actividades se consideraban las más provechosas e importantes, para así comenzar el proceso de escritura de cada una con los respectivos cambios en pro de un mejor desarrollo; a este escrito se le agregaron cada uno de los materiales necesarios para llevarlo a cabo y el tiempo aproximado en el que según nuestra experiencia se puede tomar. Cada actividad está escrita en un paso a paso donde se explica de una manera resumida y muy clara el procedimiento a realizar, para que de esta manera quien lo lea y posiblemente lo vaya a ejecutar, lo pueda entender fácilmente y asimismo transmitirlo a los demás.

Una vez se terminaron en definitiva los textos, se procedió a realizar dos propuestas iniciales de cómo se podrían ver algunas páginas del libro; se plasmó en ellas una línea básica de base que sugería un camino por el que se podría encaminar esta guía.

Estas propuestas se plantearon a partir de una pauta importante y es que debía tener una relación así fuese mínima con las propuestas anteriores por lo cual se tomó como punto de partida los elementos gráficos aplicados en las demás piezas como la mancha y el plano de color. También se definió que cada página sería presentada en un formato cuadrado. A continuación, se muestran en las propuestas.



Figura 57. Primeras propuestas para la Guía de actividades.

Al comparar ambas se notó que tenían ciertas similitudes, ya que se habían seguido las mismas recomendaciones generales a la hora de realizarlas, pero al final se consideró que la más acertada para ser la propuesta inicial era la imagen de la derecha; ya que la selección tipográfica en ella tenía un mejor contraste y seguía la línea que se había estado manejando en otras piezas, además la composición de los elementos de la página estaban distribuidos de tal manera que el diseño en general se veía armónico. Las ilustraciones por su parte, reforzaban el texto siendo una ayuda visual importante para el lector.

Con esta propuesta lo que se procedió a hacer fue contemplarla y realizar un análisis individual de ella con el fin de proponer mejoras al su diseño, porque a pesar de ser la elegida aún tenía elementos que podrían cambiar. Los cambios se enfocaron sobre todo en las ilustraciones de los personajes e información adicional que se consideró primordial y que faltó en la propuesta.

La pauta para las ilustraciones fue que debían cambiar por una versión con personajes de características más humanas, pero siguiendo la misma línea de ilustración infantil, donde se evidenciara de manera más clara las acciones que estuvieran realizando relacionadas con la actividad correspondiente.

En cuanto a la información se añadió el tiempo aproximado que se supone duraría el desarrollo de cada actividad, y es un cálculo no exacto debido a que pueden existir variables que puedan cambiarlos; pero fue calculado desde la experiencia propia vivida por el grupo de trabajo mientras desarrollaban cada actividad.

Realizados los cambios mencionados surgió la propuesta final y definitivo con un aspecto renovado donde se encuentra un mayor juego con el color y entre los elementos ilustrativos:



Figura 58. Propuesta final para la guía de actividades.

Cromática

Para esta Guía de actividades la paleta cromática que se decidió aplicar finalmente, consta de colores complementarios como el amarillo, violeta, azul, naranja, rojo y verde aplicados en diferentes tonos y saturaciones dentro de cada página.

Esta decisión final de poner una variedad amplia de colores surge al recordar el desarrollo de los talleres en los que en cada actividad se emplearon diferentes materiales de naturaleza colorida como pinturas, lápices de colores, marcadores, foamy, limpiapipas y demás; y al ser esta guía un elemento que se desarrolló con base en esas actividades se hizo evidente que los colores en una amplia gama debían estar plasmados en ella.



Figura 59. Aplicación de color en algunas de las páginas internas.

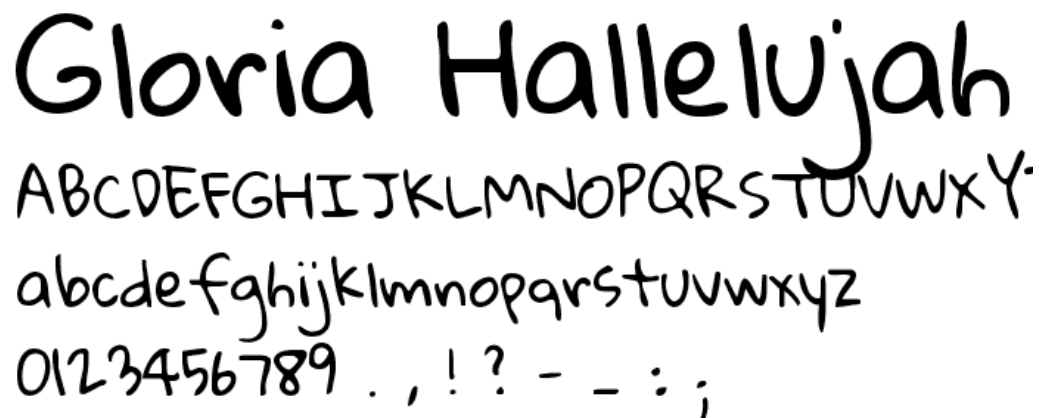
Tipografía

Las tipografías seleccionadas para los contenidos de la guía de actividades son las mismas usadas en la página web, ya que se consideró que al ser este un elemento dirigido a un público más amplio lo ideal sería conservar esa misma selección por que se cree que es la adecuada, en especial por las características formales de uno de los tipos de letras, que es decorativa pero su legibilidad es clara y está construida de manera profesional además de sistematizada.

En el caso de los textos largos se ha optado por aplicar el mismo tipo de letra que a todas las demás piezas del proyecto, usando este elemento gráfico como un hilo que enlaza todo, y ayuda a darle a todos los resultados de diseño cierta uniformidad.

Las tipografías aplicadas a esta pieza de diseño son: Gloria Hallelujah que es una tipografía gestual y Brush Hours que es una tipografía decorativa. Ambas cuentan con un estilo tipográfico únicamente, por lo que se consideró importante trabajar con ellas en diferentes puntajes para así crear una jerarquía que ayudara con la lectura, igualmente se utilizó el color como una herramienta que ayudará a este fin.

En este caso Gloria Hallelujah se ha dispuesto para los cuerpos de texto del paso a paso, de los materiales, el tiempo, los agradecimientos y detalles finales.



Gloria Hallelujah
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 . , ! ? - - : ;

Figura 60. Tipografía Gloria Hallelujah.

Por su parte, Brush Hours esta aplicada en la portada de la guía, así como el los títulos, subtítulos y numeraciones de las páginas de contenido.



Figura 61. Tipografía Brush Hours.

2.6 Libro Mi Altos de Menga

La idea de proponer el libro Mi Altos de Menga nace a partir del análisis de las obras recopiladas por lo niños en diferentes de las actividades planteadas dentro del trabajo de campo, como la construcción y reconocimiento de sus espacios a través de cartografías, grabados, la elaboración de sus casas, el recorrido por el barrio para la toma de fotografías y posteriores actividades e intervenciones a estas fotos con la ilustración.

Se considero pertinente recopilar todos estos resultados relacionados con el barrio en una pieza que reflejara los imaginarios y el punto de vista de los participantes contrastado con la fotografía que otorga una vista real de su entorno y de la manera en la que viven dentro de él.

Este es un libro con una narrativa ligera puesto que se buscó en todo momento resaltar principalmente las diferentes visiones sobre el barrio y que la palabra fuera un elemento que complementara estas por medio de adjetivos sin ninguna connotación positiva o negativa en particular.

De esta manera, se puede decir que es una pieza que destaca más por el lenguaje visual utilizado y por eso el público al que se dirige es bastante amplio, puesto que se busca capturar la atención de cualquier persona para dar a conocer un punto de vista diferente, en este caso el de los participantes de Minga en Menga acerca de su entorno que se encuentra especialmente estigmatizado.

2.6.1 Proceso de diseño del libro Mi Altos de Menga

Concepto y línea grafica

Tal como en las piezas anteriores del libro “Mi color de piel” y el libro de historias “Menga Fantásticas” se conservaron las líneas y trazos particulares de cada niño en cada una de las piezas seleccionadas, para esto se realizó un registro fotográfico de las piezas físicas, es decir, las cartografías, las maquetas de las casas, los grabados y las fotos intervenidas con el acetato. Por otro lado, las fotografías se conservaron digitalmente y se realizaron diferentes clasificaciones o

selecciones de ellas antes de tener contemplada la idea de la realización del libro, lo cual facilitó el trabajo en la realización de este.

Con esta información recopilada, pero aun sin la certeza del rumbo y narrativa de la pieza final, se realizó una primera propuesta con un texto descriptivo y una fotografía intervenida de uno de los participantes, en donde se plasmó los primeros pasos del ideal gráfico que se buscaba con la pieza en donde este diera la ilusión de ser un álbum o bitácora de explorador del barrio.



Figura 62. Primera propuesta del libro Mi Altos de Menga.

Después de esta primera propuesta se llegó a un acuerdo de que además de conservar las características formales y gráficas que han caracterizado las piezas anteriores del proyecto, se debía crear un hilo narrativo de lectura ligera que diera la impresión de estar contado por un habitante del sector y en este describir como luce Altos de Menga y la impresión generalizada de lo que se puede encontrar en el barrio. Esta redacción se realizó posteriormente a las jornadas de los talleres, así que no cuenta con palabras específicamente escritas por los niños, pero se dio la

posibilidad de consolidarla a través de charlas espontaneas con los participantes y de la propia experiencia vivida en el sector durante las jornadas de los talleres.

Ya establecido el hilo que contendría a la imágenes se procedió a configurar una nueva propuesta con nuevos detalles gráficos que respondiera aún tmás al concepto de álbum o bitácora de explorador, de esta manera se llegó a la conclusión que lo mejor era nutrir la pieza con más elementos fotográficos a manera de collage digital, incluyendo así diferentes texturas de materiales en todo el libro, además de la utilización del mismo pincel aplicado a las demás piezas como un medio para redibujar las piezas originales de los niños y demás elementos complementarios inspirados en sus trazos sin comprometer o perder lo orgánico de los elementos utilizados en sus obras originales.



Figura 63. Nuevas páginas internas del libro Mi Altos de Menga.

De esta manera se estableció un nuevo rumbo gráfico y narrativo para las siguientes páginas que conformarían la pieza, el cual daba amplias posibilidades de mezclar la fotografía y la ilustración en donde estas se aportan mutuamente y complementan armoniosamente el mensaje del libro.

Cromática

Para la paleta cromática del libro *Mi Altos de Menga* se partió desde las tonalidades naranjas, color que se encontraba en varias de las piezas seleccionadas, pero principalmente en los grabados, así se consolidó una serie de tonalidades cálidas que estableció también el rumbo de los materiales a utilizar en el collage, en donde se utilizó la textura y tonalidad del papel Kraft, el papel earth pack, diferentes maquetas de papel fotográfico desgastado, cinta de enmascarar y recortes de hojas en color plano o con textura a cuadros.

De la misma manera, se optó por tomar el naranja, el amarillo y variantes marrones contrastadas con tonalidades de verdes fríos y cálidos para las diferentes representaciones gráficas y redibujos de las piezas de los niños que se encuentran en la totalidad de las páginas del libro.



Figura 64. Aplicación de color y texturas en algunas de las páginas internas.

Tipografía

La selección tipográfica consta de la incorporación de la tipografía llamada Gloria Hallelujah que se ha recurrido a ella durante toda la realización de las piezas del proyecto, en particular en el libro Mi Altos de Menga fue implementada en la pagina de descripción del libro, agradecimientos e información del proyecto, mientras que para las demás páginas que conforman la pieza se realizaron dos diferentes tipografías propias elaboradas a mano por el equipo de trabajo, una para los textos que acompañan las fotos e ilustraciones y otra en particular para usar en la portada, las cuales se realizaron en la medida de querer representar como si uno de los niños estuviera contando sobre su barrio dentro de la pieza. Además de que se busco conservar cierta fidelidad o regularidad en la morfología de las tipografías dibujadas trayendo características a estas de piezas anteriores como el libro “Mi color de piel” y el libro de historias “Menga fantásticas”



Figura 65. Diferentes aplicaciones de las tipografías en algunas de las páginas del libro.

11. Socialización

De acuerdo con lo mencionando en la metodología la idea era dar un cierre al proyecto con un montaje y gestión de un evento o exposición, en donde los niños pudieran asistir e interactuar con las piezas del proyecto, en donde se abriría un espacio para recordar lo sucedido dentro de las ocho jornadas de talleres y retroalimentar el proyecto con sus comentarios, dudas, pensamientos y demás.

Pero estos planes debieron cambiarse debido a la emergencia sanitaria que se dio desde principios del año 2020 debido a la llegada del virus COVID-19, para el cual se tomaron medidas preventivas pero la principal medida de seguridad es la de mantener cierta distancia para evitar los contagios. Por este motivo se discutió y se llegó a un acuerdo con la líder de la fundación Talentos: Lonis Murillo, este fue el de realizar una socialización por medio de una video conferencia con los niños que tuvieran las posibilidades de asistir teniendo en cuenta que varios de ellos no cuentan con servicio de internet o celular. Se realizó entonces la respectiva notificación del evento por medio de grupos de WhatsApp en los cuales Lonis compartió la información con los padres y la invitación a conectarse a dicha reunión. De esta manera el día 8 de septiembre de 2020 a las 2:00 de la tarde se realizó la conferencia a través de la plataforma Meet, en donde estaban presentes la líder y cuatro niños quienes participaron en los talleres.

Se dio inicio a la conferencia dándoles la bienvenida a los participantes, saludándoles y preguntándoles cómo se encontraban, después del cálido saludo se les preguntó si recordaban algo de los talleres en los que habían participado a lo cual nos respondieron positivamente; de esta manera se procedió a compartir en pantalla la visualización de la página web del proyecto, en donde se les introdujo presentándoles el nombre del mismo: Minga en Menga, puesto que fue establecido posteriormente a las jornadas junto con ellos. Los niños no conocían el significado de lo que es una minga, así que se procedió a explicarles de forma breve el significado de esta palabra expresándoles que una minga es una reunión de personas que buscan ayudarse y unirse para cumplir una meta que los haga felices.

Esto se relacionó directamente con los talleres, explicándoles que su participación fue primordial para el desarrollo del proyecto en el que ellos nos aportaron y viceversa; puesto que ellos como participantes abrieron la posibilidad de conocer el barrio, sus familias, sus imaginarios, sus personalidades y demás aspectos trabajados en los espacios que se abrieron.

Seguidamente se procedió a recordar las jornadas de los talleres para así contextualizarlos dentro de las piezas expuestas dentro de la página web comenzando con el libro de Mi color de piel, donde se leyó junto a ellos la historia creada sobre el mestizaje y se mostró a detalle los dibujos dentro del libro, destacando especialmente la participación de los cuatro asistentes recordándoles cuales eran sus obras realizadas. De esta misma manera se compartió el libro de historias Menga fantásticas, momento en dio lugar para recalcar que sus dibujos no habían sido modificados en ninguna de las piezas realizadas, pero que si se les habían agregado color y detalles para complementarlas y enriquecerlas; por lo cual se mostraron de acuerdo y mencionaron que les gustaban los dibujos y que habían quedado muy bonitos.

La misma forma se optó para compartir el material del libro Mi Altos de Menga, con el cual se realizó la lectura de algunas partes del mismo junto con ellos y en el proceso recordaron e identificaron algunas piezas realizadas por sus compañeros y las propias, puesto que en este libro en especial se encuentra plasmado mucho material diverso que resultó de los talleres relacionados el barrio.

Por último se expuso el libro de actividades, momento en el que se destacó el hecho de que cada uno de los libros de la página web es de libre uso, y que particularmente en este pueden encontrar escritas paso a paso muchas de las actividades que se realizaron dentro del taller, ya sea para replicarlas fácilmente dentro de futuras actividades de la fundación o cada uno individualmente en sus hogares.

Como última actividad se mostraron algunas fotos de las diferentes galerías que se pueden encontrar en la página web en donde ellos son los protagonistas junto con sus obras; lo cual abrió el espacio para discutir sobre el uso de su imagen en este sitio y la necesidad de completar las

solicitudes de derechos de la misma junto con sus padres, puesto que al momento de realizar esta solialización faltaban algunas de ellas.

Se dio cierre a la conferencia con algunas palabras de agradecimiento por haber participado en el proyecto, por permitirnos la posibilidad de conocer sobre sus vidas y sobre la labor de Lonis dentro de su comunidad recalcando que el material de la página web es totalmente gratuito y puede usarse en el momento en que deseen. Además se destacó su participación y los créditos correspondientes a cada uno dentro de cada una de las piezas, ya que ellos también son autores de ellas.

La directora Lonis por su parte también ofreció unas palabras de agradecimiento, con las cuales recalco la importancia de las enseñanzas de cada taller y como no imaginaba o visualizaba el potencial que tenían las obras de los niños para ser transformadas en las piezas finalizadas y en especial para convertirse en herramientas entretenidas y coloridas según sus propias palabras. Los niños también participaron un poco dentro de esta reflexión comentando que el material expuesto había sido de su agrado. Después de esto se procedió a dar las gracias a todos los participantes por su asistencia, para después de preguntarles como la estaban pasando en esta época de cuarentena frente a lo que varios niños expresaban que todo iba bien. Para finalizar se expresó una despedida fraterna y los participantes procedieron a desconectarse.

Como último punto se conversó con la directora Lonis sobre cómo estaba la situación de la fundación en este año 2020, a lo cual comentó que tiene apoyo de voluntarios en clases virtuales con los niños que tienen acceso a conectividad y apoyo de voluntarios para responder dudas sobre tareas que les solicitan a los niños en el colegio. El apoyo que le da a los niños que no tienen mucho acceso o poco apoyo de los padres para lograr conectarse, es el de hacer lo posible para hacerles un seguimiento por WhatsApp y en casos extremos las instalaciones de la fundación están disponibles junto con su computadora personal para responder dudas específicas sobre los talleres del colegio o demás actividades junto con los voluntarios de forma virtual.

A pesar de las dificultades actuales por la crisis que se está atravesando fue posible

retroalimentar el proyecto junto con algunos de los participantes, escucharlos y lo más importante que ellos vieran con sus propios ojos como sus obras pueden transformarse y todo el potencial que se encuentra en las cosas que ellos pueden lograr con su creatividad e ideas.

De esta manera el objetivo de la socialización fue cumplido y a pesar de que puede haber dificultades para el acceso del material, Lonis ha logrado crear una pequeña red de difusión no solo para compartir estos contenidos, sino también para el funcionamiento de su fundación en general, en donde todas estas piezas realizadas pueden obtenerse a pesar de las barreras, puesto que este es fácilmente descargable y ocupa poco almacenamiento digital.

11. Conclusiones

La apertura de espacios de esparcimientos y expresión para niños en lugares donde estos no existen o existen en baja cantidad, permite que ellos encuentren en estos espacios un momento para experimentar, crear, recrearse y aprender, haciendo un uso diferente de su tiempo de lo que siempre están acostumbrados, además de trabajar su mente y su creatividad. En este caso los niños que participaron dentro del proyecto construyeron nuevas posibilidades con las que pueden comunicarse, plasmar sus ideas o pasar su tiempo libre.

Dando una mirada en retrospectiva hacia el proceso y los resultados dentro de los talleres cabe mencionar que en ocasiones se complicaba en cierta forma el obtener ciertos resultados que se habían planeado alcanzar, debido a que según lo observado los participantes de cierta manera no estaban familiarizados con el tipo de actividades en donde se les sugería plantear alguna idea, pensamiento o fantasía acerca de su contexto o sobre algo que desearan plasmar en sus obras. Esto se relaciona estrechamente con el hecho de que en Altos de Menga no existen espacios de expresión para los jóvenes y niños debido al hecho de que el barrio no cuenta con ningún tipo de equipamiento dirigidos a la cultura y la recreación.

El diseño participativo por su parte se convierte en una herramienta vital para el desarrollo de trabajos con comunidades como este, ya que permite que todas las partes implicadas tanto diseñadores como participantes, líderes y expertos en ciertas áreas, vayan de la mano en el desarrollo del trabajo donde cada uno aporta desde su experticia, sus conocimientos y su disposición. Todo este conjunto de personas y experiencias son la base fundamental para llevar a cabo y a término el proyecto, donde con su ayuda se ha posibilitado el moldear el rumbo al que se dirigiría tanto la etapa inicial como la final del mismo, teniendo en cuenta las necesidades, problemáticas y personas de la comunidad, e incluso las que son ajenas a ella y que podrían verse beneficiadas.

Por ello, los resultados obtenidos al finalizar las jornadas de talleres fueron los elementos claves que encaminaron el desarrollo formal y gráfico de la bitácora visual, donde se decidió

dar prioridad al lenguaje propio de cada niño, particularmente en las piezas como el libro de “Historias Menga fantásticas”, el libro de “mi color de piel” y el libro “Mi altos de Menga”, piezas en donde se dio parte del inicio de proceso de diseño en donde se conservaron totalmente la expresividad del trazo que manifestó cada niño en su obra, y que a su vez se usaron como referencia para la creación de elementos que complementaron todo el conjunto y creación de la bitácora visual.

Es decir, se adoptaron sus trazos, manera de pintar y escribir como núcleo formal y gráfico, puesto que se buscaba resaltar el papel participativo de la comunidad, pero al mismo tiempo aportar a su legibilidad y comprensión con ayuda de la diagramación, armonías de color y contrastes tipográficos que se añadieron en la postproducción de sus obras, al mismo tiempo que se complementaron estas obras con elementos gráficos adicionales que evocan su manera de dibujar, pintar e incluso de escribir para así complementar o crear narrativas a partir de sus ilustraciones.

Para generar la bitácora visual se escogió de entre todas las posibilidades gráficas el recopilar todos los procesos dentro de una página web; que a su vez contiene otras piezas gráficas desarrolladas a partir de los procesos y resultados de los talleres realizados. Se opta por la página web por ser una herramienta tecnológica de mayor alcance de las personas y por la facilidad para acceder a la información presentada en ella. También en esta decisión interviene de gran manera la emergencia sanitaria vivida desde hace unos meses atrás, lo que nos hizo reforzar la idea de que esta era la mejor decisión ante un panorama incierto en el que una propuesta de esta bitácora en físico sería una decisión desacertada, poco viable y sin beneficios. Por último, se consideró que el ideal del proyecto era que muchas personas pudieran verse impactadas positivamente por él y por los recursos gráficos e intelectuales producidos allí, por lo que varios de los resultados gráficos se pueden descargar de manera gratuita y acceder a ellos sin problema.

Se recomienda que este tipo de proyectos como el planteado en este trabajo, se extienda y si es posible se realice de manera permanente ya que este hecho podría permitir el explorar muchos

más campos y habilidades con los participantes, también se podría convertir en un espacio permanente donde más niños pudieran tener acceso a él, por lo tanto a su vez se requeriría el buscar apoyo de entidades o personas que se interesen por el proyecto y decidan apoyarlo para así poder darle continuidad.

Bibliografía

- Alcaldía de Santiago de Cali. (s.f). Anexo 5: Ficha de caracterización socio-económica de los barrios de Santiago de Cali (Diagnóstico Descriptivo). Recuperado de: <http://web1.cali.gov.co/descargar.php?idFile=7528>
- Anaya Morales, Y.; Cózar Angulo, X. (2014). Bitácora, serendipia y multimedios: Construyendo metodologías creativas en la investigación artística. IV Encuentro Latinoamericano de Metodología de las Ciencias Sociales, 27 al 29 de agosto de 2014, Heredia, Costa Rica. La investigación social ante desafíos transnacionales: procesos globales, problemáticas emergentes y perspectivas de integración regional. En Memoria Académica. Recuperado de: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/library?a=d&c=eventos&d=Jev8272>
- Cubillos, E. (2012). Ciudadanías en el límite. La fotografía participativa. Trabajo Social, 14, 41-57.
- Daud. (2018). Biografía. Recuperado de: <https://daud-illustration.com/es/bio/>
- Echeverry P. y Herrera, M. (2005). La fotografía social como herramienta terapéutica para trabajo social. Trabajo Social, 7, 141-160.
- Díaz, F. (2007). Leer y mirar el libro álbum ¿un género en construcción?. Bogotá, Colombia. Editorial Norma.
- Eitb Kultura. [Eitb]. (2012, Octubre, 02). Eitb Kultura: ‘Bajo la almohada’, de Isabel Herguera (Kimuak 2012) [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=EXCe1QNT5sU
- Fattal, A., Takeda, S. (2001). Proyecto disparando cámaras por la paz. Bogotá, Colombia.
- Foto club Ojo rojo. (2005). Silové un niño. Cali, Colombia.
- Frascara, J. (1997). Diseño gráfico para la gente. Buenos Aires. Ediciones Infinito.

- Fuentes, A. (2015). Cuaderno de campo. Versión 1, pp. 60-72 en: P.M. Jørgensen, A.F. Fuentes, T. Miranda y L. Cayola (eds.). Manual de trabajo: Proyecto Madidi, Inventario botánico de la Región Madidi.
- Fundación Aldea. (2017). Diseño y construcción participativa: una gradería para la cancha. Recuperado de: <https://www.somosaldea.org/disenio-participativo-en-villa-verde>
- Herguera, I. [Isabel Herguera]. (2012, Octubre 29). Bajo la almohada / Under the pillow [Archivo de video]. Recuperado de: <https://vimeo.com/110345311>
- Kimuak. (2012). Bajo la almohada. Recuperado de: <http://www.kimuak.com/es/corto/2012/bajo-la-almohada>
- Limitless Creative Room. (2016). Facebook. Singapur: LimitlessML. Recuperado de https://www.facebook.com/pg/limitlessML/photos/?tab=album&album_id=1603818176505536
- Lykes, B. (2001). Artes Creativas y Fotografía en Investigación-Acción-Participativa en Guatemala. Chajul, Guatemala. Peter Reason & Hilary Bradbury (Eds.).
- Manrique, J. (2016, 31 de diciembre). Fundación CreeSer: una oportunidad para 220 niños de Alto Menga. *CALI buenas noticias*. Recuperado de: <https://calibuenasnoticias.com/2016/12/31/fundacion-creeser-una-oportunidad-para-220-ninos-de-alto-menga/>
- Moscoso, M. F. (2016). Etnografía a lo bruto: un opening de datos muy salvaje. *Revista de antropología experimental*. (16), pp. 392-396.
- Regards qui parlent. (2017). El proyecto ¿Por qué lo hacemos?. Recuperado de: <https://desregards.com/web/es/the-project/>
- Regards qui parlent. (2017). Relatos de Talibés. Recuperado de: <https://desregards.com/web/es/stories/>

- Sanders, E., Stappers, P. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. Codesign, 4, pp.2.
- Taller Telekids. (2001). Categoría: Cortos Telekids. Recuperado de: <https://tallertelekids.blogspot.com/search/label/Cortos%20Telekids#>
- Vigotsky. L. S. (1999). Imaginación y creación en la edad infantil. Habana, Cuba. Editorial Pueblo y Educación.
-

Anexos

Anexo 1: Página web



Mi Altos de Menga

En este libro se reúnen los resultados que se generaron durante los talleres del proyecto MINGA En MENGA relacionados con el barrio Altos de Menga como tema principal.

Se plasman aquí las visiones que tienen los niños sobre su entorno por medio de dibujos y fotografías realizadas por ellos, que permiten dar a conocer mejor su mundo, parte de su vida y entorno.

Exploremos juntos el barrio Altos de Menga:



Anexo 2: Página web



Taller 2: Mi color de piel

Este taller tuvo como enfoque los colores de piel y el auto reconocimiento de el mismo, para lo cual en principio se hizo una actividad diagnostica acerca de que color creia que era su piel para ello les mostramos varios lápices de colores de distintos tonos, pero en su mayoría elegian siempre un tono muchísimo más claro que el propio.

Por esto procedimos a dar una pequeña charla sobre la multiculturalidad, el mestizaje y lo importante de la auto aceptación y el respeto a cada hermoso color de piel, para luego comenzar con un proceso muy enriquecedor de ilustración en el que cada niño con ayuda de un espejo debía reconocer sus características y con pinturas combinar los colores hasta hallar el más parecido a su piel para así plasmar su propio autorretrato sobre un cartón.

Estos fueron los resultados que surgieron entre un toque de risas, pinceladas y nuevos conocimientos.



Anexo 3: Página web



Libro: Guía de actividades

Este libro surge con el objetivo de ser una ayuda para las personas que tengan a su cargo niños, y deseen propiciar espacios de recreación y expresión para ellos. Contiene una serie de actividades manuales variadas donde la idea es explorar diferentes materiales y temáticas.

Estas actividades nacen de los talleres que planteamos y desarrollamos en el proyecto MINGA EN MENGA con niños entre los 6 y 12 años.

Esperamos que sea de gran ayuda para ti y de gran provecho para los participantes.



Anexo 4: Autorización para uso de imágenes y videos del participante


AUTORIZACIÓN PARA USO DE IMÁGENES Y VIDEOS

A QUIEN CORRESPONDA

Yo Janira Gil de Carrizo
 identificad@ con el documento de identidad 7872.215 de Venezuela
 Acudiente del NNA Alexander Jose Perez Carrizo con número de
 documento de identidad 05224741 de Venezuela
 autorizo a la Fundación Talentos Altos de Menga para:

1. Divulgar a través de los medios físicos, electrónicos, virtuales o de cualquier otra naturaleza, las imágenes, videos, composiciones artísticas, composiciones literarias realizadas a través del proyecto Menga en Menga.
2. Emitir grabaciones, entrevistas, documentales y demás medios auditivos donde aparece mi hijo o hija.
3. Divulgar y publicar fotos, trabajos artísticos, composiciones literarias a través de cualquier medio físico, electrónico, virtual o de cualquier otra naturaleza, pública o privada.
4. Hacer uso ilimitado de las imágenes donde aparece mi hijo o hija.
5. Utilizar las imágenes en cualquier lugar de Colombia o el mundo, sin límite de tiempo.
6. Modificar, adaptar y arreglar las imágenes para uso publicitario y otros fines lícitos de cualquier forma.
7. Entiendo que las fotos, dibujos, composiciones literarias y videos emitidos por la Fundación Talentos Altos de Menga, respetarán el honor, intimidad y buena imagen de mi hijo o hija.
8. Autorizo a la Fundación Talentos Altos de Menga para que publique los materiales donde aparezca la imagen de mi hijo o hija, a través de sus redes sociales y otros medios de comunicación nacional e internacional de cooperantes o asociados a la Fundación.

Para constancia, se firma en Santiago de Cali, a los 25 días del mes Agosto año 2020



Nombre: _____
 Documento de identidad _____
 Teléfono _____

Anexo 5: Autorización para uso de imágenes y videos del participante


AUTORIZACIÓN PARA USO DE IMÁGENES Y VIDEOS

A QUIEN CORRESPONDA

Yo Janira Gil de Carrizo
 identificad@ con el documento de identidad 7872.215 de Venezuela
 Acudiente del NNA Andr° Alexander Perez Carrizo con número de
 documento de identidad 4021600 de Venezuela
 autorizo a la Fundación Talentos Altos de Menga para:

1. Divulgar a través de los medios físicos, electrónicos, virtuales o de cualquier otra naturaleza, las imágenes, videos, composiciones artísticas, composiciones literarias realizadas a través del proyecto Minga en Menga.
2. Emitir grabaciones, entrevistas, documentales y demás medios auditivos donde aparece mi hijo o hija.
3. Divulgar y publicar fotos, trabajos artísticos, composiciones literarias a través de cualquier medio físico, electrónico, virtual o de cualquier otra naturaleza, pública o privada.
4. Hacer uso ilimitado de las imágenes donde aparece mi hijo o hija.
5. Utilizar las imágenes en cualquier lugar de Colombia o el mundo, sin límite de tiempo.
6. Modificar, adaptar y arreglar las imágenes para uso publicitario y otros fines lícitos de cualquier forma.
7. Entiendo que las fotos, dibujos, composiciones literarias y videos emitidos por la Fundación Talentos Altos de Menga, respetarán el honor, intimidad y buena imagen de mi hijo o hija.
8. Autorizo a la Fundación Talentos Altos de Menga para que publique los materiales donde aparezca la imagen de mi hijo o hija, a través de sus redes sociales y otros medios de comunicación nacional e internacional de cooperantes o asociados a la Fundación.

Para constancia, se firma en Santiago de Cali, a los 25 días del mes Agosto año 2020



Nombre _____
 Documento de identidad _____
 Teléfono _____

Anexo 6: Autorización para uso de imágenes y videos de la participante

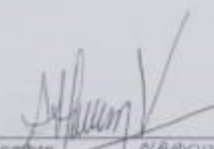
AUTORIZACIÓN PARA USO DE IMÁGENES Y VIDEOS

A QUIEN CORRESPONDA

Yo Stivalie Nabory Alvarez Valdivieso
 identificad@ con el documento de identidad 955043210011987 de Venezuela.
 Acudiente del NNA Alexandra Serrano con número de
 documento de identidad 2306749 de Venezuela.
 autorizo a la Fundación Talentos Altos de Menga para

1. Divulgar a través de los medios físicos, electrónicos, virtuales o de cualquier otra naturaleza, las imágenes, videos, composiciones artísticas, composiciones literarias realizadas a través del proyecto Menga en Menga.
2. Emitir grabaciones, entrevistas, documentales y demás medios auditivos donde aparece mi hijo o hija.
3. Divulgar y publicar fotos, trabajos artísticos, composiciones literarias a través de cualquier medio físico, electrónico, virtual o de cualquier otra naturaleza, pública o privada.
4. Hacer uso ilimitado de las imágenes donde aparece mi hijo o hija.
5. Utilizar las imágenes en cualquier lugar de Colombia o el mundo, sin límite de tiempo.
6. Modificar, adaptar y arreglar las imágenes para uso publicitario y otros fines ilícitos de cualquier forma.
7. Entiendo que las fotos, dibujos, composiciones literarias y videos emitidos por la Fundación Talentos Altos de Menga, respetarán el honor, intimidad y buena imagen de mi hijo o hija.
8. Autorizo a la Fundación Talentos Altos de Menga para que publique los materiales donde aparezca la imagen de mi hijo o hija; a través de sus redes sociales y otros medios de comunicación nacional e internacional de cooperantes o asociados a la Fundación.

Para constancia, se firma en Santiago de Cali, a los 26 días del mes Agosto año 2020



Nombre NABORY ALVAREZ
 Documento de Identidad 9550 432 10011987.
 Teléfono 313 2847606

Anexo 7: Autorización para uso de imágenes y videos de la participante

AUTORIZACIÓN PARA USO DE IMÁGENES Y VIDEOS

A QUIEN CORRESPONDA

Yo Lizeth Vanessa Gomez Iguá
 identificad@ con el documento de identidad 1.144.052.616 de Cali - Valle
 .Acudiente del NNA NIKOL DAYANA NARCIZA GOMEZ con número de
 documento de identidad T.I 1067 734 363 de Popayán
 autorizo a la Fundación Talentos Altos de Menga para:

1. Divulgar a través de los medios físicos, electrónicos, virtuales o de cualquier otra naturaleza, las imágenes, videos, composiciones artísticas, composiciones literarias realizadas a través del proyecto Minga en Menga.
2. Emitir grabaciones, entrevistas, documentales y demás medios auditivos donde aparece mi hijo o hija.
3. Divulgar y publicar fotos, trabajos artísticos, composiciones literarias a través de cualquier medio físico, electrónico, virtual o de cualquier otra naturaleza, pública o privada.
4. Hacer uso ilimitado de las imágenes donde aparece mi hijo o hija.
5. Utilizar las imágenes en cualquier lugar de Colombia o el mundo, sin límite de tiempo.
6. Modificar, adaptar y arreglar las imágenes para uso publicitario y otros fines lícitos de cualquier forma.
7. Entiendo que las fotos, dibujos, composiciones literarias y videos emitidos por la Fundación Talentos Altos de Menga, respetarán el honor, intimidad y buena imagen de mi hijo o hija
8. Autorizo a la Fundación Talentos Altos de Menga para que publique los materiales donde aparezca la imagen de mi hijo o hija, a través de sus redes sociales y otros medios de comunicación nacional e internacional de cooperantes o asociados a la Fundación.

Para constancia, se firma en Santiago de Cali, a los ___ días del mes _____ año _____

Lizeth Vanessa G.
 Nombre: Lizeth Vanessa Gomez
 Documento de identidad 1144052616.
 Teléfono 3199999113.

Anexo 8: Autorización para uso de imágenes y videos de la participante

AUTORIZACIÓN PARA USO DE IMÁGENES Y VIDEOS

A QUIEN CORRESPONDA

Yo Yamilet Iyca
 identificad@ con el documento de identidad 25-274854 de POPAYAN
 Acudiente del NNA Niyerth Calderon-Iyca con número de
 documento de identidad _____ de cali

autorizo a la Fundación Talentos Altos de Menga para:

1. Divulgar a través de los medios físicos, electrónicos, virtuales o de cualquier otra naturaleza, las imágenes, videos, composiciones artísticas, composiciones literarias realizadas a través del proyecto Minga en Menga.
2. Emitir grabaciones, entrevistas, documentales y demás medios auditivos donde aparece mi hijo o hija.
3. Divulgar y publicar fotos, trabajos artísticos, composiciones literarias a través de cualquier medio físico, electrónico, virtual o de cualquier otra naturaleza, pública o privada.
4. Hacer uso ilimitado de las imágenes donde aparece mi hijo o hija.
5. Utilizar las imágenes en cualquier lugar de Colombia o el mundo, sin límite de tiempo.
6. Modificar, adaptar y arreglar las imágenes para uso publicitario y otros fines lícitos de cualquier forma.
7. Entiendo que las fotos, dibujos, composiciones literarias y videos emitidos por la Fundación Talentos Altos de Menga, respetarán el honor, intimidad y buena imagen de mi hijo o hija.
8. Autorizo a la Fundación Talentos Altos de Menga para que publique los materiales donde aparezca la imagen de mi hijo o hija, a través de sus redes sociales y otros medios de comunicación nacional e internacional de cooperantes o asociados a la Fundación.

Para constancia, se firma en Santiago de Cali, a los _____ días del mes _____ año _____

Yamilet Iyca
 Nombre:
 Documento de identidad 25274854
 Teléfono 319-495-30-51

Anexo 9: Autorización para uso de imágenes y videos de la participante

AUTORIZACIÓN PARA USO DE IMÁGENES Y VIDEOS

A QUIEN CORRESPONDA

Yo Yudy Andrea Piedrahita
 identificad@ con el documento de identidad 1114728554 de Mengua Valle.
 Acudiente del NNA Nalery Duque con número de
 documento de identidad 1.150.934.386 de Anserma Valle,
 autorizo a la Fundación Talentos Altos de Menga para:

1. Divulgar a través de los medios físicos, electrónicos, virtuales o de cualquier otra naturaleza, las imágenes, videos, composiciones artísticas, composiciones literarias realizadas a través del proyecto Minga en Menga.
2. Emitir grabaciones, entrevistas, documentales y demás medios auditivos donde aparece mi hijo o hija.
3. Divulgar y publicar fotos, trabajos artísticos, composiciones literarias a través de cualquier medio físico, electrónico, virtual o de cualquier otra naturaleza, pública o privada
4. Hacer uso ilimitado de las imágenes donde aparece mi hijo o hija.
5. Utilizar las imágenes en cualquier lugar de Colombia o el mundo, sin límite de tiempo.
6. Modificar, adaptar y arreglar las imágenes para uso publicitario y otros fines lícitos de cualquier forma.
7. Entiendo que las fotos, dibujos, composiciones literarias y videos emitidos por la Fundación Talentos Altos de Menga, respetarán el honor, intimidad y buena imagen de mi hijo o hija.
8. Autorizo a la Fundación Talentos Altos de Menga para que publique los materiales donde aparezca la imagen de mi hijo o hija, a través de sus redes sociales y otros medios de comunicación nacional e internacional de cooperantes o asociados a la Fundación.

Para constancia, se firma en Santiago de Cali, a los 25 días del mes agosto año 2020.

Yudy Andrea P.S.
 Nombre:
 Documento de identidad 1114728554
 Teléfono 3114206315

Anexo 10: Autorización para uso de imágenes y videos de la participante

AUTORIZACIÓN PARA USO DE IMÁGENES Y VIDEOS

A QUIEN CORRESPONDA

Yo Angélica María Insignares Tinoco
 identificad@ con el documento de identidad 22 675 844 de Venezuela
 ,Acudiente del NNA Victoria Mejías con número de
 documento de identidad _____ de Venezuela
 autorizo a la Fundación Talentos Altos de Menga para:

1. Divulgar a través de los medios físicos, electrónicos, virtuales o de cualquier otra naturaleza, las imágenes, videos, composiciones artísticas, composiciones literarias realizadas a través del proyecto Minga en Menga.
2. Emitir grabaciones, entrevistas, documentales y demás medios auditivos donde aparece mi hijo o hija.
3. Divulgar y publicar fotos, trabajos artísticos, composiciones literarias a través de cualquier medio físico, electrónico, virtual o de cualquier otra naturaleza, pública o privada.
4. Hacer uso ilimitado de las imágenes donde aparece mi hijo o hija
5. Utilizar las imágenes en cualquier lugar de Colombia o el mundo, sin límite de tiempo.
6. Modificar, adaptar y arreglar las imágenes para uso publicitario y otros fines lícitos de cualquier forma.
7. Entiendo que las fotos, dibujos, composiciones literarias y videos emitidos por la Fundación Talentos Altos de Menga, respetarán el honor, intimidad y buena imagen de mi hijo o hija.
8. Autorizo a la Fundación Talentos Altos de Menga para que publique los materiales donde aparezca la imagen de mi hijo o hija, a través de sus redes sociales y otros medios de comunicación nacional e internacional de cooperantes o asociados a la Fundación.

Para constancia, se firma en Santiago de Cali, a los 16 días del mes Agosto año 2020

Angélica
 Nombre _____
 Documento de identidad 22 675 844
 Teléfono 300 684 53 40

Anexo 11: Autorización para uso de imágenes y videos de la participante

AUTORIZACIÓN PARA USO DE IMÁGENES Y VIDEOS

A QUIEN CORRESPONDA

Yo Virginia gonzalez
 identificad@ con el documento de identidad 20187410 de Venezuela
 Acudiente del NNA Thorgelys con número de
 documento de identidad 32-185154 de Venezuela
 autorizo a la Fundación Talentos Altos de Menga para:

1. Divulgar a través de los medios físicos, electrónicos, virtuales o de cualquier otra naturaleza, las imágenes, videos, composiciones artísticas, composiciones literarias realizadas a través del proyecto Minga en Menga
2. Emitir grabaciones, entrevistas, documentales y demás medios auditivos donde aparece mi hijo o hija.
3. Divulgar y publicar fotos, trabajos artísticos, composiciones literarias a través de cualquier medio físico, electrónico, virtual o de cualquier otra naturaleza, pública o privada.
4. Hacer uso ilimitado de las imágenes donde aparece mi hijo o hija.
5. Utilizar las imágenes en cualquier lugar de Colombia o el mundo, sin límite de tiempo.
6. Modificar, adaptar y arreglar las imágenes para uso publicitario y otros fines lícitos de cualquier forma.
7. Entiendo que las fotos, dibujos, composiciones literarias y videos emitidos por la Fundación Talentos Altos de Menga, respetarán el honor, intimidad y buena imagen de mi hijo o hija.
8. Autorizo a la Fundación Talentos Altos de Menga para que publique los materiales donde aparezca la imagen de mi hijo o hija, a través de sus redes sociales y otros medios de comunicación nacional e internacional de cooperantes o asociados a la Fundación.

Para constancia, se firma en Santiago de Cali, a los ___ días del mes _____ año _____

Virginia
 Nombre
 Documento de identidad 20187410
 Teléfono _____