

Inter ser

Reconecta con tu propia naturaleza

Río Cali zona baja

Propuesta de diseño que contribuye a la conexión con la naturaleza, a jóvenes, en las riberas del río Cali, zona baja.

Darly Valencia Amaya

11020172013

Tatiana Muñoz Méndez

11020172008

Instituto Departamental de Bellas Artes

Facultad de Artes visuales y aplicadas

Programa de diseño gráfico

Santiago de Cali

2023

Interser

Reconecta con tu propia naturaleza

Propuesta de diseño que contribuye a la conexión con la naturaleza, a jóvenes, en las riberas del río Cali, zona baja.

Darly Valencia Amaya

Tatiana Muñoz Méndez

Trabajo de grado presentado para optar por el título de:

DISEÑADORAS GRÁFICAS

Asesora de trabajo de grado:

Dulima Hernández Pinzón

Instituto Departamental de Bellas Artes

Facultad de Artes Visuales y Aplicadas

Programa de Diseño Gráfico

Santiago de Cali, 2023

Agradecimientos

A nuestras familias, nuestros padres y amigos por su apoyo incondicional a lo largo de este proceso, en especial:

A **Wilmar**, a **Marlon**, a **Liceth**, por nunca dejar de creer en nuestras aptitudes y estar ahí en cada momento.

A **Steven Zuluaga**, un gran ser humano, guía, gestor cultural y ambiental quien desde el primer momento tuvo mucha disposición en compartir sus conocimientos con nosotras, la comunidad y el proyecto en sí.

A los maestros **Dulima Hernández** e **Iván Abadía**, por ser nuestros guías en este camino.

Tabla de contenido

- 1. Resumen**
- 2. Introducción**
- 3. Planteamiento del problema**
- 4. Objetivos**
 - a. Objetivo general
 - b. Objetivos específicos
- 5. Justificación**
- 6. Estado del arte**
 - a. Visuales
 - b. Teóricos
- 7. Marco conceptual**
 - a. Interser
 - b. Mediación artística
 - c. Sentipensar
 - d. Mapeo colectivo
 - e. Mapa
 - f. Experiencia perceptiva
 - g. Comunicación visual
- 8. Metodología**

Ejecución del proyecto:

 - a. **Fase 1:** Indagación
 - b. **Fase 2:** Análisis
 - c. **Fase 3:** Pre - producción
 - d. **Fase 4:** Creación del prototipo
- 9. Metodología**

Resultados:

 - a. **Fase 1:** Indagación
 - b. **Fase 2:** Análisis
 - c. **Fase 3:** Pre - producción
 - d. **Fase 4:** Creación del prototipo
- 10. Conclusiones**

11. Referencias bibliográficas

12. Listado de figuras

13. Anexos

Resumen

El proyecto Interser se propone diseñar un material visual buscando desarrollar experiencias perceptivas, sensoriales y creativas, para jóvenes, en la zona baja del río Cali, con el propósito de contribuir a la conexión con la naturaleza, en un lugar que alberga una diversidad extraordinaria de especies de flora y fauna. Esta estrategia ofrece la participación activa, brindando a los asistentes la oportunidad de realizar ejercicios de observación, reconocimiento e interacción dentro de dicho espacio. Buscando generar una conexión íntima entre los participantes y la naturaleza, que se pueda desarrollar a través de los procesos que genera el recurso visual.

Es importante anotar, que el corredor del Río Cali, al contar con su gran biodiversidad, enfrenta amenazas tanto por la acción de sus propios visitantes como por el descuido y poco mantenimiento que tiene. El no conocer, preservar y proteger adecuadamente este entorno podría tener graves consecuencias ambientales tanto para los vecinos del sector como para todos los habitantes de la ciudad, dando lugar a daños irreversibles en el futuro.

El proyecto propone unas dinámicas que se desarrollan bajo el acompañamiento de un gestor cultural y ambiental, experto en temas ambientales, en zona rural y urbana, con una población de jóvenes del oeste de la ciudad de Cali; y junto a las integrantes de Interser, quienes coordinan el proyecto.

La propuesta de diseño se desarrolla bajo diversos parámetros.

Inicialmente, se lleva a cabo el trabajo de campo y la mediación ambiental, que involucra recorridos previos de prueba con una parte de la población, interactuando y conectando con la naturaleza; reuniones con gestores y guías ambientales; entrevistas con los jóvenes participantes; bitácoras de trabajo que incluyen textos e imágenes; revisión bibliográfica; consulta de manuales de mapeos colectivos y asesoría por parte de profesores de trabajo de grado.

Posteriormente, se avanza con el análisis de las experiencias en campo, la identificación de los elementos socioambientales que consideramos importantes a destacar. Se inicia el proceso de diseño del material que abarca piezas gráficas como mapas de los recorridos y tarjetas, así: 4 mapas que dividen la zona baja del corredor del río Cali en diferentes sectores,

y, asociadas a los mapas, se encuentra una serie de tarjetas que presentan diversos desafíos diseñados para interactuar con la naturaleza mediante la activación de los sentidos.

Finalmente, se proporciona una guía de uso integral para todo el material, de modo que pueda ser utilizado por distintas personas, en sus propios contextos.

Palabras clave: Interser, mediación artística, sentipensar, mapeo colectivo, mapa, experiencia perceptiva, comunicación visual.

Introducción

El proyecto Interser, Reconecta con tu propia naturaleza. Propuesta de diseño que contribuye a la conexión con la naturaleza, a jóvenes, en las riberas del río Cali, zona baja, es un trabajo de grado para optar por el título de Diseñadoras Gráficas del Instituto Departamental de Bellas Artes.

Nace de un interés compartido por el amor hacia la naturaleza y el interés de querer preservar todas las formas de vida que enriquecen nuestro entorno, tanto en flora como en fauna. Se busca visibilizar un valor significativo a estos seres, reconociendo la oportunidad que nos brindan de experimentarlos y vivir en armonía con ellos.

El núcleo de nuestra labor se centra en diseñar un recurso visual para el desarrollo de experiencias perceptivas, sensoriales y creativas, para jóvenes, específicamente en el territorio del corredor urbano del río Cali, zona baja, concebido con la finalidad de generar una conexión más íntima con nuestro entorno natural.

El proyecto Interser se despliega al interior de la comunidad circundante al Corredor del río Cali, enfocándose especialmente en la zona baja. Esta iniciativa se orienta hacia jóvenes de 14 a 25 años, quienes surgen como protagonistas clave del proyecto, al ser usuarios recurrentes de este tramo del río, manteniendo un vínculo estrecho con la ciudad. Su tránsito frecuente por esta área en sus desplazamientos hacia variados destinos como trabajo o estudio, resalta su papel esencial en la configuración y preservación del entorno (Zuluaga, 2022).

Al fusionar la creatividad del diseño gráfico con la sensibilización ambiental, aspiramos a cultivar un sentido de conexión y responsabilidad con la naturaleza en los jóvenes, quienes representan una fuerza motriz fundamental para el futuro sostenible de nuestra comunidad, del entorno que compartimos y de todo el planeta.

Descripción del Contexto

El departamento del Valle del Cauca, por su ubicación geográfica y características topográficas, representa numerosos hábitats que contienen una gran diversidad siendo reconocido por su gran riqueza en flora y fauna albergando entre el 25 % y el 50% de las especies de la fauna y el 11% de las especies de flora en el país (Biodiversidad del Valle del Cauca, 2012)

De igual modo, su capital Santiago de Cali, ubicada geográficamente en el Valle del Río Cauca conformado por la Cordillera Occidental y la Cordillera Central de la Región Andina, se encuentra rodeada de una gran variedad de reservas naturales como el Parque Nacional Natural Farallones con aproximadamente 197 hectáreas siendo el más extenso de la región. Allí se conservan más de 400 especies de aves, 36 mamíferos, 41 especies de anfibios, 366 especies de plantas y una gran riqueza hídrica la cual proporciona agua a los diferentes acueductos municipales. Adicionalmente, a tan solo un kilómetro del Zoológico de Cali, se localiza el Jardín Botánico caracterizado por su vegetación autóctona del bosque seco tropical. Este espacio de 14 hectáreas alberga imponentes árboles y proporciona hábitat a más de 100 especies de mariposas y 120 variedades de aves. Además, se puede tener la oportunidad de avistar cuidadosamente animales como armadillos, micos nocturnos y guatines. Esta riqueza natural es un testimonio de la amplia diversidad que caracteriza a Cali, que va desde nutrias y monos nocturnos hasta babillas, zorros cañeros, yaguarundis y pumas (Posada, 2020).

“La cuenca hidrográfica del río Cali se localiza al noroccidente del municipio de Santiago de Cali; se extiende desde la cordillera occidental en los farallones de Cali, hasta su desembocadura en el río Cauca, con una superficie total de 21.526,4 hectáreas, de ellas, 20.480,98 has corresponden al municipio de Cali y 1.016,65 has se encuentran en el municipio de Yumbo. El río Cali nace en el Alto del Buey, a una altura de 4.000 msnm, y hasta su desembocadura tiene un recorrido de 50 km, esta cuenca está conformada por las subcuencas de los ríos Pichindé, Aguacatal, Felidia, además de pequeños afluentes como las quebradas Sena, Sapito, Santa Ana el silencio, Buen vivir, Santa Mónica, la Campiña, Chipichape y Menga” (Colectivo Habitar, 2019).

Por consiguiente, existe un lugar estratégico destinado para el disfrute y tránsito de los residentes, como es el caso del Corredor del Río Cali, situado en la parte nororiental del

municipio, que se extiende desde la Cordillera Occidental hasta su desembocadura en el río Cauca.

Tanto transeúntes, turistas como locales lo consideran un punto de recreación y relajación, donde experimentan una vivencia singular y excepcional al conectarse directamente con el río, explorar su diversidad, comprender su historia y apreciar su función como vínculo entre la zona rural y la urbana del municipio. A lo largo de todo el trayecto del río, es posible avistar diversas especies que habitan en la región, como aves, insectos, reptiles como iguanas y geckos, anfibios y peces. Así mismo, se encuentran una variedad de mamíferos, incluyendo ardillas, murciélagos, armadillos y guatines. El corredor del Río Cali alberga una diversa cantidad de flora y fauna (Orgullo de Cali, 2021).

Ahora bien, a principios del año 2020, la Organización Mundial de la Salud (OMS) declaró una emergencia internacional debido a la pandemia del COVID-19, también conocido como coronavirus. Esta situación llevó a que las personas tomaran medidas extremas de aislamiento social preventivo en sus hogares. Como resultado, en el área del Río Cali, se pudo avistar con mayor frecuencia la presencia de diversas especies animales de la ciudad. Esto ocurrió porque la actividad humana en las calles de la ciudad disminuyó considerablemente.

Debido a la disminución del ruido y la contaminación durante la cuarentena, la naturaleza comenzó a manifestarse de manera más visible en Cali. Se empezaron a avistar animales silvestres con mayor regularidad en las zonas periféricas y áreas urbanas. Ante esta situación, las autoridades encargadas del Departamento Administrativo de Gestión del Medio Ambiente (DAGMA) y la Corporación Autónoma Regional del Valle del Cauca (CVC) hicieron un llamado a la comunidad para abstenerse de molestar, cazar o alimentar a la fauna silvestre. Además, brindaron información a los habitantes de la ciudad sobre cómo actuar al encontrarse con un animal y qué hacer en casos de especies en situación de vulnerabilidad. Esto resulta relevante mencionar ya que, en ocasiones, se han registrado trágicos resultados de maltrato animal.

De igual modo, es importante destacar que la zona baja del río Cali abarca desde el Puente de la Cervecería o Santiago de Cali, hasta el Zoológico de Cali, y se establece como un contexto específico de estudio para la investigación del proyecto Interser.

Planteamiento del problema

El corredor del río Cali cuenta con una gran biodiversidad en flora y fauna. Es todo el ecosistema que rodea la cuenca del río, sus árboles, el conjunto de su vegetación y sus bosques.

Dicho corredor ambiental urbano conecta los Farallones de Cali con el río Cauca. teniendo a lo largo de su recorrido, aproximadamente 220 especies de aves. Algunas, en su tránsito migratorio atraviesan la ciudad, otras vienen viajando por todo el continente a lo largo de la cordillera de los Andes (Colectivo Habitar, 2019). Esto hace que muchas personas transiten o visiten el corredor. Los amantes de la naturaleza aprecian todo lo que habita en él.

Sin embargo, al recorrer por la zona baja del río Cali se puede percibir la contaminación del río y acciones perjudiciales para la flora del Corredor como la tala de árboles, siendo estos casos los más evidentes. A ello se suman incidentes de agresión y vulneración hacia la fauna del río Cali, fenómenos que se intensificaron durante la época de pandemia.

“Para ciertas especies sensibles o vulnerables a los efectos del cambio climático y a las presiones ejercidas por las actividades antrópicas, cualquiera que sea el método utilizado para determinar el riesgo de extinción de éstas, en términos generales es evidente que la biodiversidad de la cuenca del río Cali presenta una alta amenaza”. (Vargas, 2019, p.79).

Una de las especies vulneradas que hacen parte de la maravillosa fauna del Río Cali es la Nutria Neotropical o Lontra Longicaudis. Esta especie se encuentra catalogada como vulnerable (VU) por la Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza (UICN). A nivel nacional, su hábitat natural está amenazado por la deforestación y la contaminación del suelo y el agua. A nivel local, se enfrenta a situaciones adicionales, ya que algunos individuos la consideran llamativa y ven en su captura una oportunidad económica, lo que la expone al tráfico y consumo. Además, se han registrado casos en los que ciudadanos lanzan piedras u objetos para atraer su atención, causándoles pánico y heridas físicas. (Posada, 2020).

En la actualidad, es común observar que las personas interactúan menos con la naturaleza. Esto se debe, entre otros aspectos, a la creciente influencia de las series de televisión, las redes sociales y otros estímulos que nos mantienen absortos frente a las pantallas, lo que resulta en una disminución de nuestras actividades al aire libre y en una mayor permanencia en el interior de los hogares. (Marín & Ortiz, 2022, 12:06)

Se menciona entonces que, la comprensión de la conservación de la biodiversidad en el corredor se logrará sólo **cuando las personas se sientan conectadas con sus componentes, formando parte integrante de la naturaleza.**

Es por esto que uno de los problemas que aborda el proyecto es la poca sensibilidad hacia este territorio por parte de los visitantes del corredor del río Cali, zona baja.

De acuerdo a lo anterior, se plantea la siguiente pregunta que aborda la investigación - creación del proyecto:

Pregunta problema

¿Cómo a través del diseño gráfico se puede contribuir a la conexión con la naturaleza en las riberas del río Cali, específicamente en la zona baja, entre jóvenes de 14 a 25 años que residen y/o trabajan en los sectores cercanos al corredor?

● Objetivo general

Diseñar un recurso **visual** para el desarrollo de experiencias perceptivas, sensoriales y creativas, a jóvenes, buscando contribuir a su conexión con la naturaleza, específicamente en el territorio del corredor urbano del río Cali, zona baja.

Objetivos específicos

- Recopilar información detallada sobre la realidad socioambiental de la zona baja del corredor del Río Cali mediante un enfoque integral que combina el trabajo de campo, entrevistas y consulta bibliográfica, para el entendimiento a fondo del entorno.
- Analizar de manera crítica la información recopilada con el fin de llevar a cabo estrategias visuales para la toma de decisiones en la creación del recurso visual.
- Realizar un prototipo del recurso visual para el desarrollo de experiencias, que funcione como una herramienta práctica para la conexión con la naturaleza, a jóvenes, en el Corredor urbano del Río Cali.

Justificación

Interser

“Si eres un poeta, verás claramente que hay una nube flotando en esta hoja de papel. Sin una nube, no habría lluvia; sin lluvia no podrían crecer los árboles; y sin árboles no podríamos hacer papel. Esa nube es esencial para que el papel exista. Si la nube no está ahí, el papel tampoco puede existir. Así que podemos decir que la nube y el papel "interson".

"Interser" es una palabra que no está todavía en el diccionario, pero si combinamos el prefijo "inter" con el verbo "ser" tenemos un nuevo verbo, inter-ser. Sin una nube no tendríamos hoja de papel, por lo que podemos decir que "interson".

Si miramos esta hoja de papel aún más profundamente, podemos ver la luz del sol en ella. Si la luz del sol no está ahí, el bosque no puede crecer. De hecho, nada puede crecer. Incluso nosotros no podemos crecer sin la luz del sol. Y así, sabemos que la luz del sol está también en la hoja de papel. La hoja de papel y la luz del sol interson. Y si continuamos mirando, podemos ver al leñador que cortó el árbol. Y vemos el trigo. Sabemos que el leñador que cortó el árbol no puede existir sin su pan de cada día, y por lo tanto el trigo que se convirtió en su pan también está en la hoja de papel. Y así también su madre y su padre. Cuando miramos así nos damos cuenta de que sin todas estas cosas, la hoja de papel no puede existir.

Mirando aún con mayor profundidad, vemos que nosotros también estamos en ella. Esto no es difícil de ver, porque cuando miramos una hoja de papel, forma parte de nuestra percepción. Tu mente está aquí y la mía también. Así que podemos decir que todo está aquí en esta hoja de papel: el tiempo, el espacio, la tierra, la lluvia, los minerales de la tierra, el sol, la nube, el río, el calor. Todo coexiste con esta hoja de papel. Es por ello que creo que la palabra "interser" debería estar en el diccionario. “Ser” es interser. No puedes ser por ti mismo; tienes que interser con todas las demás cosas. Esta hoja de papel es, porque todo lo demás es.

Supongamos que tratamos de regresar uno de los elementos a su origen. Supongamos que regresamos la luz al sol. ¿Crees que esta hoja de papel sería posible? No, sin la luz del sol nada puede ser. Y si regresamos al leñador a su madre, tampoco tenemos papel. El hecho es que esta hoja está hecha sólo de elementos que no son papel. Y si regresamos estos elementos a sus orígenes, no puede haber papel del todo. Sin los elementos que no son papel, como la

mente, el leñador, la luz del sol, no habrá papel. Así de delgada como es, esta hoja de papel contiene todo el universo”.

Thich Nhat Hanh¹

Este proyecto aplica el concepto de "Interser" como eje principal, reconociendo la interconexión de todos los elementos del entorno como un conjunto armonioso. La metáfora poética de Thich Nhat Hanh nos hace pensar en cómo todo en la naturaleza está conectado y depende uno del otro para existir.

En este contexto, surge la idea de "Interser", una palabra que aún no está en el diccionario pero que representa la conexión esencial entre la nube, los árboles y el papel. Imagina una nube flotando en el cielo. Su presencia y movimiento son importantes porque desencadenan el ciclo del agua, trayendo lluvia que alimenta la tierra y los árboles. Estos árboles, a su vez, actúan como los pulmones de nuestro planeta, absorben dióxido de carbono y liberan oxígeno, creando un ambiente vital para nosotros y otros seres vivos. Pero aquí está la conexión más sencilla: el papel. Los árboles, aparte de ser cruciales para el equilibrio ecológico, son la materia prima para hacer papel. Así que, literalmente, la existencia del papel está conectada con la vida de los árboles. (Thich Nhat Hanh, 1999, como se citó en Wahl, 2020, p. 170)

Por consiguiente, la idea de "Interser" nos hace pensar en cómo estas cosas aparentemente simples están conectadas de manera natural, recordándonos lo mucho que dependemos unos de otros y la importancia de conectar, cuidar y respetar cada parte de nuestro entorno.

Los beneficios se extienden a diversos participantes que hacen parte del proyecto, desde involucrados directamente en la ejecución hasta el público objetivo. Entre ellos, a los jóvenes de la ciudad, específicamente aquellos que se encuentren relacionados con el Corredor del Río. Ya que enfrentan actualmente una desconexión significativa con la naturaleza, lo que contribuye a una falta de conciencia ambiental y a la pérdida de aprecio por el entorno local.

Es entonces que, se aspira a moldear una generación con una conexión más profunda con la naturaleza, promoviendo así un cambio positivo en la sociedad y el entorno local del

¹ Thich Nhat Hanh es un monje budista reconocido por su labor como poeta, erudito y defensor de los derechos humanos y por la defensa del planeta. Actualmente, es ampliamente conocido por ser una figura destacada en la difusión del budismo zen en el mundo occidental. (Thich Nhat Hanh, 2014)

corredor del río Cali. Los guías ambientales de la ciudad de Cali que deseen hacer trayectos en este entorno, podrían utilizar la herramienta desarrollada para organizar recorridos educativos, concienciando sobre la importancia de contribuir a la conexión con la naturaleza. Debido a que específicamente, el guía aliado al proyecto carece de recursos gráficos para realizar sus recorridos. Los líderes y amantes de la naturaleza podrán compartir su aprecio, creando una cadena de conciencia ambiental. Los participantes experimentarán un cambio positivo en su perspectiva, escapando de la rutina y mejorando su bienestar emocional.

Enriquece también a las diseñadoras involucradas. Al generar estrategias de conexión y comunicación con la naturaleza, se amplía su conocimiento profesional y personal. La investigación teórica y gráfica también beneficiará a diseñadores futuros.

En resumen, el proyecto busca contribuir a la conexión con el entorno de la biodiversidad en la zona baja del río Cali. Al enfocarse en los jóvenes locales, se pretende moldear una generación comprometida con la naturaleza. A través del diseño gráfico y la conexión con el entorno, se espera que este proyecto proporcione un impacto positivo duradero en la comunidad, promoviendo una Cali más verde y consciente de su riqueza natural.

Estado del arte

Con el fin de establecer el contexto actual, se procede a explorar una amplia gama de referentes teóricos, conceptuales y visuales a nivel tanto nacional como internacional. Teniendo en cuenta los conceptos fundamentales del proyecto:

- 1. Interser:** En este apartado, se presentan una serie de referentes, como "Un río emplumado", "Cómo ser un explorador del mundo", "Wingspan", "Aluna y Chiribiquete" y "Hilda". Estas diversas perspectivas convergen para enriquecer a nivel gráfico y moldear el concepto central del proyecto.
- 2. Identidad del territorio y biodiversidad en flora y fauna:** La exploración de la identidad del territorio y la riqueza de la biodiversidad se nutre de fuentes como el "Manual de mapeo colectivo", y por último, mediante la perspectiva de "Mapeando el territorio" del colectivo Iconoclasistas.

- **Componente 1: Interser**

1. "Un río emplumado", campaña.

Tipo: Referente conceptual - visual - geográfico

Encargados: Carlos Alfonso Salazar Sarmiento, María Clara Domínguez

Fotógrafos: Augusto Ilian, Kevin Ocampo, Rodrigo Bueno, Lina Ortega

Lugar del Proyecto: Cali - Valle del Cauca, Colombia

Año: 2021

Área: Fotografía y diseño Gráfico

Figura 1

Propuesta física de la campaña “Un río emplumado”.



"Un río emplumado" se presenta como un referente que fusiona elementos conceptuales, visuales y geográficos, destacando su impacto en el corredor del Río Cali y su interacción con la ciudadanía. Esta iniciativa, realizada en el año 2021, es una pequeña muestra fotográfica de las más de 800 especies de aves que habitan en el Valle del Cauca.

El proyecto exhibe una serie de piezas tomadas por fotógrafos como Augusto Ilian, Kevin Ocampo, Rodrigo Bueno y Lina Ortega, las cuales adornan el corredor del río. Cada fotografía se acompaña de información detallada que incluye el nombre y una breve descripción del ave correspondiente. La intención detrás de esta iniciativa es mostrar y fomentar la apreciación de la biodiversidad local.

Esta idea de propuesta nace de la colaboración entre la Unidad de Bienes y Servicios y la Fundación Zoológica, impulsada por la aspiración de revitalizar el corredor ecológico que abarca desde el Zoológico hasta el hundimiento de la quinta. María Clara Domínguez, directora del zoológico de Cali, comparte que el objetivo es crear un espacio que invite a los ciudadanos no solo a disfrutar del río, sino también a aprender y conocer su entorno. (Dominguez, 2021).

El impacto de "Un río emplumado" es evidente en las opiniones de la comunidad. Luisa Quintana, quien estaba caminando por el corredor, resalta lo impresionante que es el proyecto

al darles nombres a las especies de aves que los caleños suelen ver, pero no reconocen. La habilidad técnica y la atracción de las imágenes también reciben halagos, y esto incluso se nota en la impresión que causa en los visitantes extranjeros del parque. Quintana comenta:

“Me pareció espectacular además porque muchos caleños eventualmente hemos visto esas especies, pero no sabemos cómo se llaman y muchos extranjeros que vienen al parque de las gatas también pueden apreciar toda nuestra biodiversidad, los fotógrafos que hicieron parte, magníficos, la calidad técnica de las imágenes también es increíble, los invito a todos”. (L. Quintana, comunicación personal, 4 de agosto del 2021)

Además, el proyecto dispone de un video en YouTube, alojado en el canal del Zoológico de Cali, en el que se detalla el proceso y la ejecución de la campaña, ha acumulado 519 visualizaciones en tres meses. Una propuesta sobre la difusión de esta campaña sugiere la posibilidad de incorporar otros lugares transcurridos de la ciudad para que los caleños experimenten y conozcan más sobre su entorno.

Figura 2

Imagen del Zoológico de Cali de la propuesta física de la campaña “un río emplumado”.



Hablando de su importancia para el proyecto Interser, "Un río emplumado" se presenta como una fuente de inspiración y afinidad. La proximidad de este referente y su énfasis en "conocer y visualizar" nos hace sentirnos más conectadas con nuestro tema. Incluso nos brinda

la oportunidad de experimentar de cerca las vivencias de quienes dirigieron el proyecto, así como las interacciones con él. Observar cómo la campaña opera en un espacio tan concurrido como el corredor del río Cali resulta revelador.

Por lo tanto, el referente "Un río emplumado" sobresale debido a su enfoque integral y su habilidad para combinar aspectos conceptuales, visuales y geográficos. Su logro al resaltar la interactividad entre la comunidad y el entorno natural, junto con su modelo de comunicación, se establece como un modelo inspirador para Interser en su objetivo de vincular a los jóvenes con la diversidad biológica del corredor del Río Cali.

Un buen ejemplo es la posibilidad de examinar cómo se intervinieron y crearon las piezas. Al revisar las imágenes, es evidente que el tamaño de las fotografías garantiza llamar la atención del público. Además, la brevedad de las descripciones permite que incluso las personas apresuradas puedan tomarse un momento para leerlas sin perder mucho tiempo. Esto también contribuye a la sensación de inmediatez con la que transcurren las personas.

Lugar dirigido: <https://twitter.com/i/web/status/1424819039080259586>

2. “Cómo ser un explorador del mundo”, libro.

Figura 3

Libros físicos de Keri Smith.



Formato: Físico

Referente: Metodológico

Autor: Keri Smith

Año: 2019

Lugar: Massachusetts, Nueva Inglaterra

Público: Aventureros y exploradores del Mundo

Objetivo general del libro: Invitar al lector a descubrir el mundo a través del libro y de su propia interacción con él.

"Cómo ser un explorador del mundo" es un libro interactivo diseñado por Keri Smith que invita a los lectores a embarcarse en un viaje de descubrimiento y exploración a través de sus páginas. Este libro interactivo transforma la experiencia de lectura en una exploración activa del entorno y de uno mismo.

Mediante una serie de actividades ingeniosamente diseñadas, Keri Smith guía a los lectores a interactuar tanto con las páginas del libro como con su entorno cotidiano. El enfoque metodológico fomenta la conexión directa con el mundo, resaltando detalles a menudo pasados por alto. Las actividades propuestas abren las puertas a la observación desde diferentes perspectivas, la recolección de elementos naturales y de generar conciencia sobre el entorno que nos rodea.

La autora desafía a los lectores a reconsiderar la relación con su entorno y a apreciar las pequeñas maravillas que nos rodean. A través de esta experiencia interactiva, "Cómo ser un explorador del mundo" busca despertar la percepción, nutrir la creatividad y fomentar una conexión más profunda con el entorno natural.

El enfoque metodológico del libro encuentra una resonancia significativa en el proyecto Interser. Las actividades propuestas en el libro, como observar el entorno desde múltiples perspectivas y recolectar elementos naturales, reflejan los valores fundamentales de Interser: Generar una conexión más profunda con la naturaleza y una mayor conciencia ambiental.

Este referente aporta ideas y métodos concretos para facilitar la interacción significativa con el entorno. Los aspectos relevantes del libro, como la importancia de observar, recolectar y apreciar detalles pasajeros, se alinean perfectamente con la filosofía de Interser.

Por consiguiente, "Cómo ser un explorador del mundo" ofrece un enfoque metodológico inspirador y actividades prácticas que enriquecen las experiencias propuestas por

Interser. Promueve la exploración, la conciencia y la apreciación de nuestro mundo, creando un vínculo más profundo con la naturaleza y la vida cotidiana.

3. “Wingspan”, juego didáctico.

Formato: Material didáctico

Referente: Visual y metodológico

Autora: Elizabeth Hargrave

Objetivo general del proyecto: Ganar acumulando la mayor cantidad de aves en los aviarios, aprovechando sus componentes de mayor valor y bonificaciones.

Público: Mayores de 10 años

Wingspan es un juego didáctico de competencia diseñado por Elizabeth Hargrave. Este juego ofrece una experiencia rica y completa gracias a su diversidad de fichas, insumos y tablero que exploran el mundo de las aves, sus hábitats y sus alimentos. Una característica atractiva del juego es su dinámica estratégica, donde los jugadores planifican sus movimientos cuidadosamente para maximizar su éxito en la acumulación de aves.

Figura 4

Tablero del juego Wingspan.



El juego se destaca por su representación gráfica detallada de hábitats de aves, permitiendo a los jugadores relacionarse con la realidad de estas criaturas. Elementos como los

aviarios y los huevos están hábilmente diseñados en 3D con materiales de madera, y los huevos pequeños se convierten en símbolos distintivos del juego. El tablero del material presenta un fondo de bosque y secciones con información clave para facilitar la colocación de fichas.

Wingspan proporciona valiosos aportes desde una perspectiva visual y metodológica para el proyecto Interser. A nivel visual, destaca por su representación gráfica detallada de elementos naturales, lo cual conecta a los participantes con la naturaleza, un enfoque clave en Interser. El uso de fichas circulares con iconografía en cada una de sus caras es un ejemplo inspirador para representar elementos naturales de manera efectiva.

Desde una perspectiva metodológica, Wingspan demuestra cómo la estrategia y la planificación pueden ser integradas en una experiencia de juego para alcanzar objetivos específicos. Esto se alinea con el enfoque de Interser en fomentar la toma de decisiones informadas y la consideración de las interconexiones en la naturaleza y la vida cotidiana.

En resumen, Wingspan es un referente valioso que combina estrategia, visualización y contenido educativo, ofreciendo ideas significativas para el enriquecimiento de Interser y su objetivo de promover la conciencia y la acción ambiental a través de experiencias interactivas.

Lugar dirigido: [Wingspan | Maldito Games](#)

4. Referente: Aluna y Chiribiquete - Cuento Interactivo

Referente: Conceptual- Visual

Tipo: Conceptual - Visual

Autor: José Ardila

Objetivo general: Sensibilizar a los niños sobre la importancia de cuidar el Amazonas.

Ubicación del Proyecto: Medellín, Colombia

Público Objetivo: Infantil

Año: 2021

De qué trata: A través de este cuento interactivo, los lectores son invitados a conocer Chiribiquete, un parque nacional en la Amazonia, junto a su protagonista Aluna, una joven aventurera que anhela explorar este lugar único por su tradición y biodiversidad en flora y

fauna. Sin embargo, dado que Chiribiquete no debe ser visitado así que Aluna emprende un viaje con la imaginación.

Figura 5

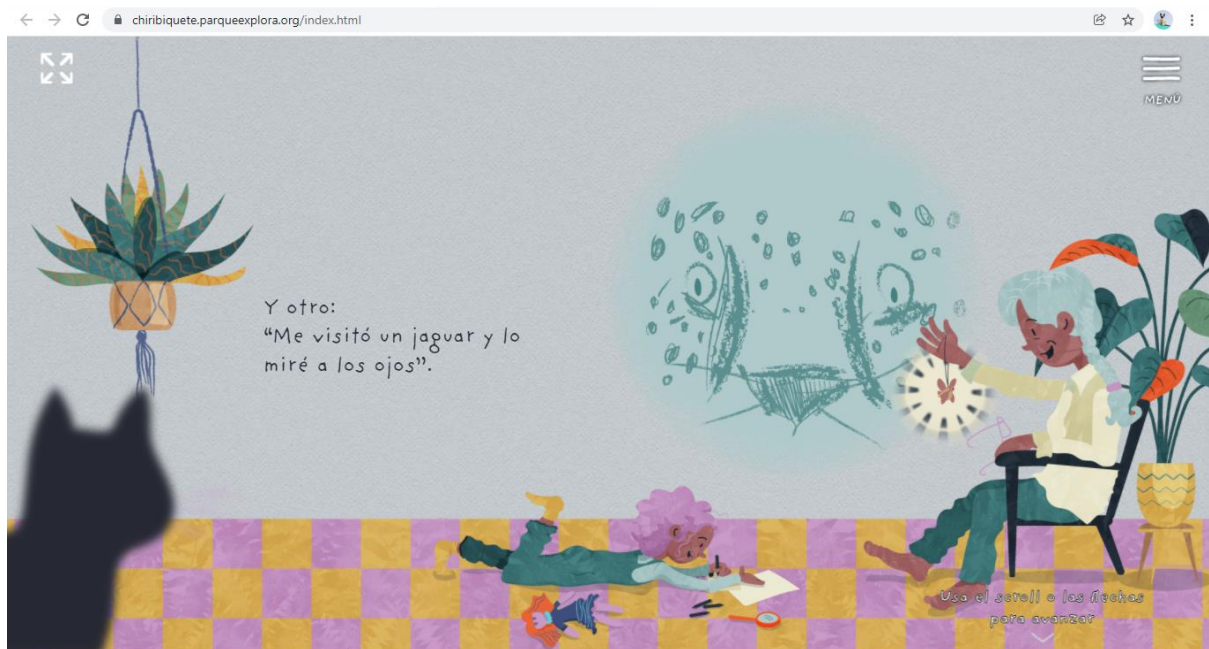
Imagen promocional del libro interactivo Aluna y Chiribiquete.



El libro se encuentra disponible en la página web del Museo Parque Explora, con contenido descargable y de fácil acceso. También se dispone de un video en YouTube, de un minuto y treinta y dos segundos, publicado por Telemedellín el 27 de abril de 2021, proporcionando contexto y herramientas para su promoción, con 431 visitas hasta el 23 de noviembre de 2021. La iniciativa surge de una colaboración entre diversas entidades, como Grupo ISA, Comfama Protección SA, Seguros SURA Colombia y Parque Explora. A través de un video de trece segundos, se invita al lanzamiento del cuento interactivo, utilizando animaciones para resaltar la información relevante.

Figura 6

Imagen de una página interna del libro interactivo "Aluna y Chiribiquete".



Este proyecto aporta de manera significativa, ya que se adapta a un contexto real al mencionar los ríos, plantas, árboles y animales propios de Chiribiquete. Estos elementos se representan de manera visual a través de gráficos y colores en un entorno imaginario, creando experiencias inmersivas para los usuarios y sensibilizando sobre el entorno de Chiribiquete a través del entretenimiento.

La promoción del libro también presenta diversas estrategias valiosas, como el evento en vivo que tuvo lugar el 24 de mayo de 2021. Durante una hora y catorce minutos, a través de la página oficial de Facebook de Parque Explora, se llevó a cabo un taller con el propósito de diseñar sellos de felinos. Este taller buscaba contribuir al conocimiento del jaguar que habita en Chiribiquete, explorando la anatomía de sus dedos y características morfológicas. A lo largo de esta actividad, se fomenta la concienciación y el respeto hacia estos animales. El taller fue dirigido por Daniel Rubio, un estudiante de antropología y divulgador científico del Parque Explora. Durante la transmisión en vivo, se abrieron preguntas abiertas y se proporcionaron respuestas pertinentes, con la finalidad de sensibilizar al público presente.

Un aspecto adicional de gran importancia es la utilización de las redes sociales para la promoción del libro. Estas plataformas permiten generar interacción, discutir sobre distintos animales presentes en Chiribiquete y fortalecer el conocimiento de estos temas en la comunidad. Por ejemplo, Facebook se ha convertido en una de las principales fuentes de información, y a través de la participación en transmisiones en vivo, el público no solo actúa

como espectador, sino que también se siente motivado a participar en las actividades propuestas.

Lugar dirigido:

[Aluna y Chiribiquete \(parqueexplora.org\)](http://parqueexplora.org)

5. "Hilda", serie animada.

Referente: Conceptual - visual

Autor: Luke Person

Año: 2018

Lugar del proyecto: Canadá, Reino Unido

Público objetivo: Infantil

Creado por: Luke Pearson

Dirigido por: Andy Coyle

Medio de difusión: Netflix

Género: Fantasía, aventuras, comedia

Protagonistas: Bella Ramsey, Ameerah Falzon - Ojo, Oliver Nelson.

Figura 7

Imagen de una escena de "Hilda", serie animada.



En el corazón de "Hilda" yace una intrépida niña que descubre un mundo mágico poblado por seres curiosos. Inspirada en los cómics creados por Luke Person, esta serie, producida por Netflix y dirigida por Andy Coyle, se compone de dos temporadas, cada una con 13 capítulos. La primera temporada se estrenó el 21 de septiembre de 2018 en Netflix, seguida por la segunda el 14 de diciembre de 2020.

Además de tener un enfoque dirigido a niños, su diseño de personajes, paleta de colores y atmósfera destacable la convierten en una opción atractiva para disfrutar en familia. Arraigada en la mitología y folclore europeo, "Hilda" lleva consigo una enseñanza moral sutil y poderosa alrededor de la relación con la naturaleza.

Hilda, la protagonista central de la trama, asume la responsabilidad de transmitir un mensaje profundo sobre la conexión con la naturaleza, enfatizando el respeto hacia todos los seres vivos. (Martin, 2018)

En 2019, "Hilda" logró un destacado alcance, acumulando cuatro nominaciones y ganando cinco prestigiosos premios en diferentes categorías. En los Premios Annie, destacó como la Mejor Producción Animada de Televisión o Transmisión para Niños. Scott Lewins fue aclamado como el Animador Sobresaliente de Personajes en una Producción, mientras que Stephanie Simpson fue galardonada por su destacada historia en una producción animada de televisión. En los Premios Daytime Emmy, "Hilda" recibió una nominación a la Serie Animada Infantil Sobresaliente, y Stephanie Simpson y Kenny Byerly fueron destacadas por su Historia

Sobresaliente en un Programa Animado. Andy Coyle y Megan Furguson fueron honrados por su Dirección Sobresaliente en un Programa Animado. La serie también obtuvo nominaciones por su nombre y diseño destacado en la categoría de premios Annie, y para los premios Peabody, fue candidata en Mejor Programación Infantil y Juvenil. Finalmente, "Hilda" recibió el codiciado premio BAFTA a la Mejor Serie Animada.

En el ámbito de los videojuegos móviles, surge "Hilda Creatures", una creación basada en los cómics y la serie. Este videojuego, desarrollado por BIGUMAKU, ha estado disponible desde el 8 de octubre de 2018. El videojuego ofrece una experiencia excepcional, tal como lo reflejan los comentarios generales del público, que resultan relevantes en relación a su funcionamiento. En la plataforma Play Store, la aplicación ha alcanzado una calificación de 4.4. De manera inicial, los comentarios más relevantes ostentan 5 estrellas, con apreciaciones por parte de los usuarios. Entre las observaciones realizadas, se destaca su singularidad, la calidad gráfica que presenta y su agradable estética visual, lo cual se traduce en una experiencia de usuario excepcional. Además, los efectos de sonido son óptimos, la animación fluida y se ha mantenido la conexión con la serie original, de manera que se preserva su esencia característica.

En este videojuego, Hilda asume el papel de protagonista, invitando a los jugadores a adentrarse en dos mundos que albergan las emocionantes aventuras de la protagonista: "El bosque" y la ciudad de "Trollberg".

En relación a nuestro proyecto, este videojuego aporta una trama interesante que aborda la idea de "descubrir nuevos entornos y criaturas", así como el valor intrínseco que el personaje principal aporta. Esta protagonista femenina desafía los estereotipos de género al presentarse como una aventurera intrépida y sin miedo. Su madurez emocional queda en evidencia a través de su preferencia por el diálogo en lugar de la fuerza física. Uno de sus aspectos más destacados y su contribución fundamental como referente es su profundo respeto hacia todos los seres vivos y su aprecio por la naturaleza y la vida en su conjunto.

"Hilda Creatures", se caracteriza por una estética colorida, vivaz animación, la meticulosa organización de los planos de las escenas y la cautivadora banda sonora. Todo esto resulta en una experiencia relajante que facilita la reflexión y la interiorización de las enseñanzas morales que transmite. En resumen, se trata de una serie con una estética cautivadora y una relevancia que indiscutiblemente no debe pasarse por alto. Además, esta

serie brinda una valiosa oportunidad para que tanto niños como adultos reflexionen sobre aspectos cruciales de la vida como lo es relacionarse con la naturaleza.

Figura 8

Imagen de la estética del videojuego "Hilda Creatures".



- **Componente 2:** Identidad del territorio y biodiversidad en flora y fauna:
- 6. **“Manual de mapeo colectivo”, manual de iconoclastas:**

Figura 9

Captura de la portada del “Manual de mapeo colectivo” de Iconoclastas.



Referente: Metodológico

Autor: Julia Rister y Pablo Ares del colectivo Iconoclasistas

Año: 2013

Lugar: Buenos Aires

Objetivo general: El Colectivo Iconoclasistas fusiona el arte, la política y la academia para generar intervenciones en el territorio y crear conciencia sobre los aspectos sociales y espaciales que lo conforman.

El referente en cuestión es el "Manual de mapeo colectivo", desarrollado por el dúo de investigadores y diseñadores Julia Risler y Pablo Ares, conocidos como Iconoclasistas. Este manual, lanzado en 2013, se destaca por su enfoque en la creación de insumos tanto gráficos como teóricos para guiar la realización de proyectos de mapeo colectivo. Esto, como herramienta fundamental de investigación para nuestro proyecto.

El manual es especialmente relevante para el proyecto "Interser" en diversos aspectos. Por un lado, proporciona una base sólida para la ejecución de las actividades propuestas, al ofrecer una variedad de recursos visuales y gráficos que facilitan la elaboración de mapeos colectivos. Los componentes visuales, como los iconos, insumos para imprimir como imágenes, presentes en el manual, se alinean con la visión de Interser de involucrar a los jóvenes en la exploración y comprensión del entorno natural.

Además, el manual no solo se centra en la vertiente artística, sino que también abarca aspectos políticos y académicos. Esta inclusión de varias dimensiones en las actividades coincide con los objetivos de Interser de ofrecer una experiencia holística a los participantes. La aproximación de Iconoclasistas aporta valor a nuestro proyecto tanto a la parte creativa como teórica del proyecto.

Otro aspecto relevante es que el manual se adopta como base conceptual y práctica para la propuesta de diseño en el proyecto. Los principios y enfoques presentados por Iconoclasistas influyen en la creación de mapas y elementos visuales utilizados en las actividades de Interser.

Por consiguiente, el "Manual de mapeo colectivo" por Iconoclasistas emerge como una pieza clave en el estado del Arte de este proyecto. No solo proporciona información

metodológica, sino que también aporta herramientas visuales y conceptuales que enriquecen la ejecución y los resultados de Interfer.

Lugar dirigido: [Manual de mapeo ES GB - Iconoclasistas](#)

7. “Mapeando el territorio”, manual de Iconoclasistas:

Figura 10

Captura de la portada del manual “Mapeando el territorio” de Iconoclasistas.



Formato: Digital

Referente: Metodológico

Autor: Julia Rister y Pablo Ares del colectivo Iconoclasistas

Año: 2019

Lugar: Buenos Aires

Objetivo general: El Colectivo Iconoclasistas fusiona el arte, la política y la academia para generar intervenciones en el territorio y crear conciencia sobre los aspectos sociales y espaciales que lo conforman.

"Mapeando el territorio" es una guía concebida por Julia Rister y Pablo Ares del Colectivo Iconoclasistas en el año 2013 en la ciudad de Buenos Aires. Se presenta como una herramienta metodológica esencial para aquellos interesados en llevar a cabo mapeos colectivos que trascienden lo convencional.

La guía no solamente brinda una serie de técnicas para la ejecución de mapeos, sino que también profundiza en la importancia de la pedagogía en este proceso. Se destaca la relevancia de involucrar activamente a las comunidades en la construcción de conocimiento y en la creación de mapas que capturen de manera precisa la realidad y la percepción del territorio.

Un aspecto singular de esta guía radica en su enfoque en los mapas como herramientas dinámicas y recursivas. Además, se resalta la utilización estratégica de elementos gráficos que puedan enriquecer la representación del espacio. La guía ilustra cómo crear mapas interactivos y visualmente impactantes que transmitan narrativas profundas y significativas sobre el territorio.

La guía "Mapeando el territorio" resulta fundamental dentro del proyecto Interser, al proporcionar metodologías que fomentan la exploración profunda y colaborativa de los territorios. Su enfoque pedagógico y participativo se alinea con los objetivos de Interser de crear experiencias significativas y conscientes.

Esta guía no solamente ofrece enfoques prácticos para la realización de mapeos, sino que también enfatiza la importancia de las comunidades locales y su conocimiento en el proceso. Además, su enfoque en la creación de mapas interactivos y narrativos es extremadamente relevante para el proyecto Interser, que busca conectarse con los entornos de manera holística y profunda.

Entonces, se convierte en una herramienta metodológica enriquecedora que contribuye al proyecto Interser al proporcionar enfoques participativos, pedagógicos y gráficos para explorar y comprender los territorios de manera significativa. Su énfasis en la colaboración y

en la creación de mapas con narrativas profundas la convierte en un recurso valioso para la creación de experiencias conscientes y enriquecedoras.

Lugar dirigido: [Cómo empezar un mapeo - Iconoclasistas](#)

Marco conceptual

Si nos entregamos a la inteligencia de la tierra podremos alzarnos enraizados, como árboles.

Rainer Maria Rilke

Para comenzar, consideramos como aspecto fundamental vernos a nosotras mismas como parte indivisible del mundo, sabernos unidad con los otros y con la naturaleza, exhortándonos a mejorar nuestra vida, mejorando las comunidades en las que vivimos, entendiendo cómo funcionan sus sistemas vivos complejos, permitiéndonos respetar su funcionamiento e involucrarnos como participantes.

La capacidad del lenguaje visual y la sensibilidad ambiental, en iniciativas de diseño gráfico, pueden tener un papel fundamental para fomentar la interacción con la naturaleza y la preservación del entorno. Este marco conceptual investiga los principios fundamentales que sustentan este postulado, así como su influencia en la percepción, comprensión y protección del entorno natural que rodea a las personas.

El término "**Interser**" se hizo presente en medio de una socialización de proyectos en nuestra clase universitaria. La docente Dulima Hernández nos compartió un texto que resultó ser valioso y relevante para nuestro proyecto, no solo por su contenido, sino también por la forma en que está escrito. Este texto nos habla sobre cómo todos los elementos de la naturaleza están conectados y son esenciales unos para otros porque son interdependientes.

En el texto se destaca cómo elementos que podrían parecer lejanos o diferentes, como una simple hoja de papel y una nube, son en realidad indispensables entre sí para existir. La idea central es que hay una interdependencia entre todos estos elementos, algo que se ha llamado "Interser". Es como darnos cuenta de que todo en la naturaleza está entrelazado de una manera única y trascendental.

“Si eres un poeta, verás claramente que hay una nube flotando en esta hoja de papel. Sin una nube, no habría lluvia; sin lluvia no podrían crecer los árboles; y sin árboles no podríamos hacer papel. Esa nube es esencial para que el papel exista. Si la nube no está ahí, el papel

tampoco puede existir. Así que podemos decir que la nube y el papel "interson". (Thich Nhat Hanh, 1999, como se citó en Wahl, 2020, p. 170).

Este concepto resultó impactante en los compañeros y docentes, especialmente en las integrantes del proyecto. La razón de su impacto está en su capacidad para resaltar, de manera poética, la interconexión entre los seres vivos. Así que, además de entenderlo desde un punto de vista conceptual; buscamos incorporar activamente este lenguaje poético y profundo en nuestro proyecto. Esta elección se alinea perfectamente con el objetivo de Interser, que busca fomentar una conexión más profunda entre los jóvenes y la naturaleza, invitando a una más amplia percepción del entorno natural, a una sensibilidad más honda y a una posición más reflexiva de lo que está sucediendo con la naturaleza, de la insondable desconexión a la que hemos llegado.

Es entonces cuando este concepto se erige como uno de los más relevantes y, de hecho, se convierte en la fuente principal de inspiración para nuestra propuesta. Su influencia va más allá de lo teórico; aporta a nuestra iniciativa como proyecto, otorgándole una dimensión poética que busca despertar una conexión auténtica entre los jóvenes y el entorno natural que los rodea. Como señaló el poeta David Whyte: la prosa trata de palabras que describen una experiencia mientras que la poesía provoca una experiencia por sí misma (Wahl, 2020 p. 169).

Es importante reconocer que desde temprana edad, los seres humanos cultivamos habilidades de percepción, apreciación y de creación que nos permiten interactuar de manera única con nuestro medio de vida. El conjunto percepción-apreciación lo entendemos como una manera de explorar y conocer el mundo, que incluye procesos mentales de observación, clasificación, análisis, relación, abstracción y síntesis. Este desarrollo se presenta de manera espontánea y por lo tanto se debe aclarar que vamos a entender esta adquisición como parte de un proceso natural en el que no intervienen actividades enfocadas en la educación. Por lo tanto, se va a hablar en un sentido amplio, de habilidades y lenguajes simbólicos que se adquieren durante el crecimiento de los seres humanos. Éstas habilidades conllevan la capacidad de percibir el mundo desde diversas perspectivas ricas en colores, figuras, formas, texturas, entre otras, y de vivir la experiencia sensible, considerándola como una vivencia única.

En ese sentido, el concepto de **mediación artística** permite rescatar la relevancia del desarrollo artístico en los seres humanos como parte de su devenir: *“Para Arnheim, psicólogo gestáltico alemán, el arte ayuda al hombre a situarse en la complejidad del mundo y entiende*

que la educación es incompleta si no existe la “expresión artística” (lo plantea en estos términos y no de una educación artística más amplia). El arte es para él uno de los instrumentos más poderosos de que disponemos para la realización de la vida. (Moreno, 2010, p. 3)

Es así como, consideramos la **mediación artística** como una vía para conectar a los participantes con la naturaleza en las actividades propuestas en el material visual, con el propósito de generar una variedad de beneficios para los participantes.

*La **Mediación Artística** recupera algunos conceptos extensamente abordados desde la pedagogía, la psicología y el trabajo social:*

- *Desarrollo integral de la persona.*
- *Rescatar las partes sanas del sujeto, sus potencialidades.*
- *Elaboración simbólica y por tanto superación de conflictos inconscientes.*
- *Tomar conciencia de la situación actual e iniciar un proceso de transformación y reinserción”. (Moreno, 2010, p. 5).*

En una conversación con el gestor ambiental Steven Zuluaga, este compartió su perspectiva sobre el arte como mediador en diversas actividades. Ejemplificando, Steven comentó sobre el uso de la narración de historias durante sus recorridos, subrayando la inmensa riqueza que posee el arte para establecer conexiones significativas con las personas.

A través de los desafíos diseñados en el material visual, buscamos que los participantes no solo razonen sobre lo que está escrito y comprendan las palabras, sino que también desarrollen un vínculo emocional que les sensibilice a través de la percepción de la naturaleza, en cada invitación que propone el desafío. Aspiramos a que este sentimiento perdure en las personas incluso después de que la actividad haya concluido, dejando así una huella significativa en cada individuo. De esta manera se busca abordar a las personas participantes desde la idea del **sentipensar** (sentir y pensar al mismo tiempo), ya que se proponen estímulos que activan el pensamiento y la racionalidad pero al mismo tiempo buscan generar una conexión emocional con el medio donde se está llevando a cabo la actividad.

El sentipensar parte de la idea de que el raciocinio y la emociones van unidas creando nuevas memorias y conexiones internas, haciendo parte constitutiva del ser humano. Todo

pensamiento conlleva una memoria emocional interior y toda emoción conlleva unas ideas que se expresan verbal o comportamentalmente:

“El lenguaje piensa por sí solo y de él dependen nuestros afectos, sentimientos, emociones, así como nuestras reflexiones sesudas o triviales. Gracias a que eso piensa y eso habla, podemos experimentar la continuidad sentipensante”. (Lafuente, 2023, p.8).

De igual modo, el **mapeo colectivo** ha emergido como una herramienta de investigación esencial en el proyecto, desempeñando un papel destacado tanto en el trabajo de campo como en diversas actividades realizadas con los mapas de la ciudad. Esta herramienta ha posibilitado la identificación de realidades tanto espaciales como sociales y culturales. En términos de **"mapear"**, nos referimos a la acción de tomar un mapa de un territorio y contribuir con aportes, anotaciones y sugerencias para enriquecerlo con una variedad de contenidos, información, sensaciones y emociones. Esto permite obtener una visión más cercana y ante todo, más completa, de la realidad, de las múltiples historias que se desarrollan en el lugar.

Dentro de este marco, el aspecto **"colectivo"** implica más que la reunión de personas, generalmente dos o más, es la labor y la creación que se generan. Esta dimensión resulta enriquecedora, ya que el trabajo en equipo permite recopilar diversas visiones, puntos de vista, sentires y emociones, las cuales, al enlazarse, pueden dar lugar a conclusiones más completas y complejas.

Y volviendo a conectar con el *Interser*, observamos que: la narrativa del interser, no solo demuestra nuestra interdependencia, también la abundancia que surge de la colaboración, de compartir y de cuidar de toda la comunidad de la vida. ¡Necesitamos aprender juntos de qué forma podemos colaborar de manera eficaz para fomentar el capital social y ecológico de nuestras comunidades! (Wahl, 2020, p. 199).

Entonces, el mapeo colectivo se revela como una práctica que aborda y problematiza territorios sociales, subjetivos y geográficos, que “permite cruzar conocimientos de distintas asignaturas y puntualizar saberes que nos permitan comprender y señalar diversos aspectos de la realidad”. (Iconoclastas, 2019, p. 2).

Por consiguiente, la representación visual de la realidad a través del **"mapa"** se destaca como una herramienta crítica que incluye elementos geográficos, naturales y culturales. “El **mapa** se convertiría en un acto de comunicación y nos ayudaría a construir nuevos territorios”. (Habegger et al., 2006, p. 3). El mapa como herramienta investigativa emergió como un

componente crucial para abordar la indagación y prácticas dinámicas a nivel grupal propuestas en el material visual.

Al adentrarnos en el territorio con el apoyo del mapa físico de la zona que estábamos trabajando, y llevar a cabo recorridos, derivas perceptivas, las personas participantes miraban, oían, sentían el espacio, e identificaban y asociaban lo observado en el mapa con la realidad circundante. Este enfoque facilitó el descubrimiento de nuevas perspectivas, tales como las dinámicas de las personas que habitan o transitan el lugar, sus interacciones con el entorno, la fauna y la flora, la calidad del ambiente, las basuras, el estado del río, así como aspectos sensoriales como colores, texturas, olores y sonidos, entre otros. Durante los recorridos, se alentó a las personas a explorar más allá de los elementos espaciales, físicos, estructurales y concretos, enriqueciendo así la experiencia de la investigación y promoviendo una comprensión más profunda del entorno.

De igual modo, usamos el término de **“experiencia perceptiva”**, en la que se busca entender cómo la experiencia sensorial impacta en la percepción y comprensión del entorno. “sin experiencia perceptiva, no podemos alcanzar ningún conocimiento de cuestiones de hecho y, más aún, que el contenido conceptual es ininteligible sin su relación con la experiencia perceptiva” (Brandom, 2000: 23-24). Utilizar texturas, colores y formas en el diseño gráfico puede potenciar la experiencia perceptiva, creando una conexión más profunda con el entorno. Dicha experiencia perceptiva da paso a la sensibilidad estética entendida desde la práctica y la comprensión de los sentidos (sensaciones, emociones y sentimientos), lo que nos permite sentir, conocer y apreciar el mundo de diversas formas, ampliando las posibilidades de experiencias sensoriales.

Para Beardsley hay cinco aspectos de la experiencia estética: Atención en el objeto; sentimiento de libertad; distanciamiento de los afectos; descubrimiento activo y sensación de integración (Iruela, 2014, p. 12, en revista *Aisthethikê*).

Vivir la experiencia estética es una forma de enriquecer nuestras vidas, no sólo desde lo estético sino desde lo ético ya que a partir de dicha sensibilización posibilitaremos nuevas maneras de asumir y de explorar el mundo.

El arte, la música, la poesía, la danza, las historias y las ciencias celebran el proceso de la vida. Por medio de ellos podemos celebrar nuestra diversidad en la unidad de la interconexión y de la cooperación gozosa (Wahl, 2020, p. 533).

Por último, relacionamos el concepto de “**comunicación visual**” entendiendo que “la comunicación mediante las imágenes es la transmisión de ideas a través de la visualización de la información. Asociadas principalmente a las imágenes bidimensionales, que incluyen: arte, signos, fotografía, tipografía, fundamentos del dibujo, recursos del color y electrónicos. Y se basa exclusivamente en la visión”. (Vega, 2012, p. 8). En nuestro proyecto se ha aplicado para facilitar la comprensión y apreciación de la información del entorno mediante representaciones visuales, aplicada en primera instancia en las piezas gráficas que componen el material, tales como: las tarjetas, mapas y guía de uso.

Metodología

El proyecto Interser se acoge a la modalidad de trabajo de grado que combina desarrollo y exploración en el cual se usa metodología cualitativa entendida como:

“La investigación cualitativa se puede definir como la conjunción de ciertas técnicas de recolección, modelos analíticos normalmente inductivos y teorías que privilegian el significado de los actores, el investigador se involucra personalmente en el proceso de acopio, por ende, es parte del instrumento de recolección”. (Sánchez, 2005, p. 115)

La investigación cualitativa permite que el investigador se involucre con sus actores evaluando aspectos de actuación frente al espacio.

En lo esencial, el proyecto Interser se desarrolla a través de cuatro fases de investigación con el apoyo de un gestor ambiental y cultural de la ciudad de Cali, jóvenes del Instituto departamental de Bellas Artes y jóvenes del sector de Aguacatal y Montebello en el Corredor del río Cali zona baja. Escogiendo este lugar como un espacio propicio para el estudio del territorio y comportamiento de las personas en él.

Esquema introductorio metodológico del proyecto Interser:

Figura 11

Esquema en el que se desglosa el proyecto Interser.

	Fase 1
Objetivo	Recopilar información detallada sobre la realidad socioambiental de la zona baja del corredor del Río Cali mediante un enfoque integral que combina el trabajo de campo, entrevistas y consulta bibliográfica, para el entendimiento a fondo del entorno.
Fecha	Periodo académico 2022 - 1
Actividades	<ul style="list-style-type: none">● Revisión de trabajos de grado.● Visita al referente “<i>Río Emplumado</i>”.● Mapeo del corredor del río Cali, desde la portada al Mar hasta el zoológico de Cali.● Entrevista con Steven Zuluaga, gestor social y cultural de la ciudad de Cali.● Mapeo del corredor del río Cali, desde el teatrino del

	bulevar hasta el alférez Real.
Requerimientos	<ul style="list-style-type: none"> ● Trabajos de grado de Bellas Artes. ● Dispositivos móviles, celular con cámara. ● Cuaderno, lápiz. ● Sombrilla. ● Botella de agua. ● Ropa cómoda. ● Mapa impreso del corredor del Río Cali zona baja. ● Marcadores de colores. ● Grabación de audio.
Conclusiones y aportes	<p>En esta fase del proyecto, se ha recopilado diversa información acerca de la vida en el corredor del río Cali, abordando diversos aspectos. Esto incluye, la educación ambiental a través de piezas gráficas, aspectos sociales como el comportamiento de las personas en el espacio y elementos naturales, como la flora y fauna que captura la atención de los visitantes debido a sus características distintivas en términos de forma, tamaño y color.</p> <p>El proceso inició con investigación basada en fuentes bibliográficas, proporcionando un sólido fundamento teórico. Posteriormente, se llevó a cabo un trabajo de campo que desempeñó un papel fundamental en la comprensión directa tanto del territorio como de las piezas gráficas presentes. Esta inmersión en el entorno real permitió una apreciación más profunda y contextualizada, enriqueciendo significativamente nuestra percepción del corredor del río Cali.</p>

	Fase 2
Objetivo	Analizar de manera crítica la información recopilada con el fin de llevar a cabo estrategias visuales para la toma de decisiones en la creación del recurso visual.
Fecha	Periodo académico 2022 - 1
Actividades	<ul style="list-style-type: none"> ● Revisión de los mapeos. ● Definición de la síntesis del mapa e iconografía. ● Actividad de prueba de mapeo colectivo.
Requerimientos	<ul style="list-style-type: none"> ● Computador. ● Mapa digital escaneado. ● Tableta gráfica.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Lápiz digital. ● Primer prototipo de mapa impreso. ● Stickers. ● Lápices de colores.
Conclusiones y aportes	Este proceso fue realmente importante debido a que en este punto se llegó al análisis y síntesis de todo lo que se había recopilado en la primera fase. Con esto, tuvo aportes valiosos para la continuación de la construcción del prototipo. En la prueba se descubrieron falencias y aciertos para corregir en la siguiente fase.

	Fase 3
Objetivo	Realizar un prototipo del recurso visual para el desarrollo de experiencias, que funcione como una herramienta práctica para la conexión con la naturaleza, a jóvenes, en el Corredor urbano del Río Cali.
Fecha	Periodo académico 2023 - 1
Actividades	<ul style="list-style-type: none"> ● Análisis de la actividad de prueba con los mapas e iconos. ● Reunión con Carlos Acosta, coordinador del Proyecto Red Comunitaria de Bosques Urbanos de Cali. ● Revisión de referentes didácticos. ● Elaboración de textos. ● Entrevista con un psicólogo experto en trabajo social con jóvenes. ● Definición de las piezas.
Requerimientos	<ul style="list-style-type: none"> ● Lápiz, papel. ● Grabación de audio. ● Entrevistas.
Conclusiones y aportes	Esta fase resulta relevante debido a la consulta con los profesionales y comunidad para proceder con la elaboración del prototipo. Se plantea para el recurso lúdico unos ítems construidos a lo largo de la investigación y con apoyo de los referentes.

	Fase 4
--	---------------

Objetivo	Realizar un prototipo del recurso visual para el desarrollo de experiencias, que funcione como una herramienta práctica para la conexión con la naturaleza, a jóvenes, en el Corredor urbano del Río Cali.
Fecha	Periodo académico 2023 - 1
Actividades	<ul style="list-style-type: none"> ● Diseño de la propuesta ● Mood board ● Identificador ● Tipografía ● Color ● Estilo gráfico ● Diseño y diagramación de la experiencia didáctica ● Bocetación ● Impresión prueba de la propuesta de diseño ● Actividad prueba número 2 ● Revisión y ajustes finales de la propuesta de diseño ● Línea y color ● Impresión final
Requerimientos	<ul style="list-style-type: none"> ● Lápiz ● Revisión de referentes ● Computador ● Tableta gráfica ● Lápiz digital ● Fotografías del corredor
Conclusiones y aportes	En esta fase se realiza la creación del prototipo teniendo en cuenta la indagación previa. En la actividad de prueba se identifica a través de los comentarios de los participantes que se logra aquella interacción entre la herramienta y las personas. Por lo tanto, se procede con la definición de los detalles gráficos de la propuesta.
Link del cronograma general de actividades	https://docs.google.com/spreadsheets/d/1cFXvFUZ7dMJ9TQ_Q_KCwvAnOAsbdrtaED/edit?usp=drive_link&oid=100474722526237580352&rtpof=true&sd=true

A partir del análisis realizado, y considerando el desarrollo del proyecto, se implementa una segmentación geográfica del corredor del río Cali, con el propósito de definir las áreas de acción específicas de la propuesta.

Dicha sectorización se extiende desde la Iglesia La Ermita hasta el Zoológico de Cali y se divide en cuatro sectores:

Sector 1: Desde el Zoológico hasta la Portada al Mar.

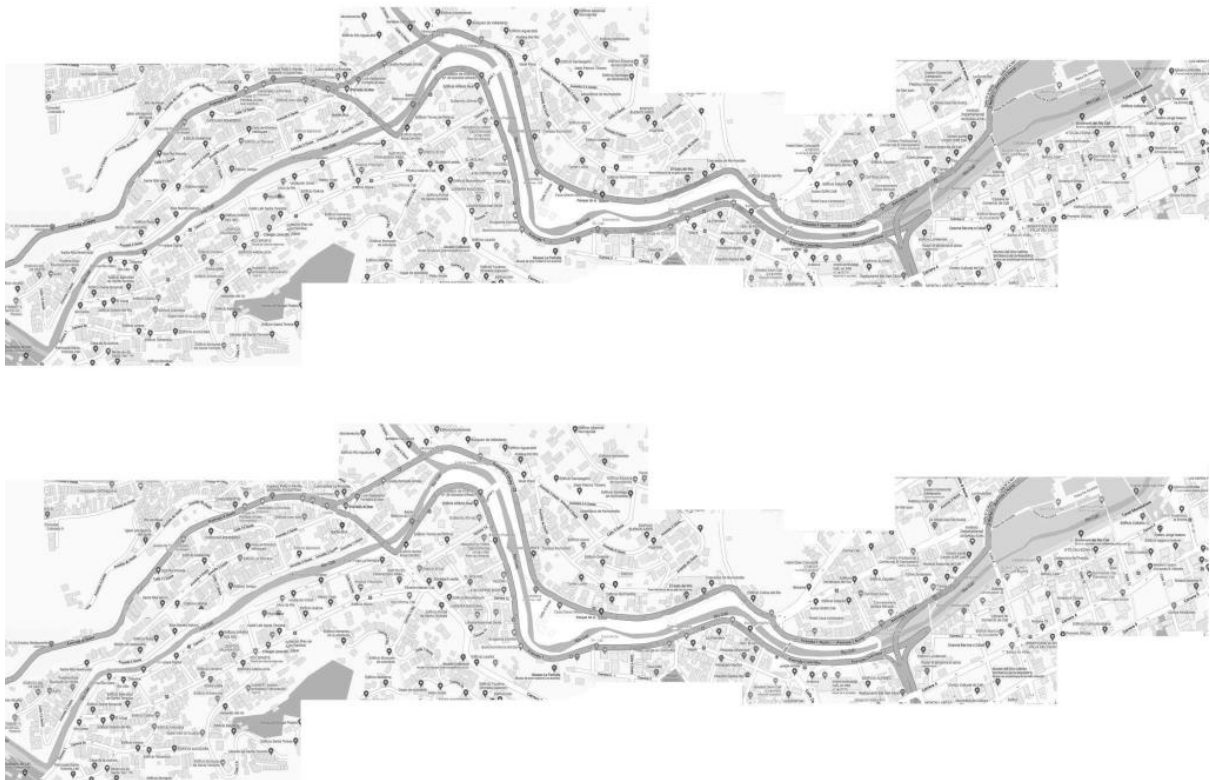
Sector 2: Desde la Portada al Mar hasta la Casa Obeso.

Sector 3: Desde la Casa Obeso hasta el teatrino del Bulevar.

Sector 4: Desde el teatrino del Bulevar hasta el Puente de la Cervecería.

Figura 12

Segmentación geográfica del Corredor del Río Cali tomado de google maps.



Dentro de esta perspectiva, el proyecto Interser se enfoca de manera precisa en la comunidad circundante al corredor del río Cali, específicamente en la zona baja. El grupo destinatario del proyecto Interser en esta investigación está compuesto por jóvenes cuyas edades están entre los 14 y 25 años, y provienen de localidades rurales situadas en el sector

occidental de la ciudad de Cali, tales como Terrón Colorado, Montebello y Bajo Aguacatal. Esto, debido a que a través del guía ambiental hace parte y es líder de esta comunidad por lo tanto conoce gran parte de sus necesidades.

Estos jóvenes, seleccionados como el público objetivo del proyecto, no solo habitan en estas áreas rurales, sino que también tienen un contacto directo y constante con el entorno del corredor del río Cali. La selección de este grupo demográfico se justifica debido a su frecuente uso de este espacio natural, formando parte integral de la dinámica diaria de estas zonas ribereñas (Zuluaga, 2022).

Además de su residencia en las zonas mencionadas, estos jóvenes son protagonistas activos en sus comunidades, participando en diversas actividades y eventos que se desarrollan a lo largo del río Cali. (Zuluaga, 2022). Su presencia y su interacción constante con este entorno hacen de ellos actores clave para la comprensión del corredor urbano del Río Cali. Así mismo, la elección de este grupo demográfico responde a la intención de fomentar un sentido de pertenencia y responsabilidad ambiental desde edades tempranas, reconociendo la capacidad transformadora que los jóvenes poseen en la construcción de comunidades conscientes y comprometidas con la preservación del medio ambiente (Bravo, 2021)

En este sentido, el proyecto Interser busca impactar a nivel individual en estos jóvenes, como también se interesa en generar un efecto multiplicador al influir en sus comunidades y entornos más amplios. La participación activa de este grupo demográfico busca contribuir a fortalecer su conexión personal con la naturaleza y de algún modo compartir el desarrollo de prácticas sostenibles y la promoción de valores medioambientales en sus comunidades de origen. (Morales, 2016). En última instancia, se busca cultivar una generación comprometida y consciente de la importancia de preservar y valorar los recursos naturales, generando así un impacto positivo a largo plazo en la zona baja del corredor del río Cali y sus comunidades adyacentes.

Si bien, el proyecto se encuentra dirigido a estos jóvenes por temas de dimensionalidad. Sin embargo, Interser se encuentra abierto al uso y aplicación en otras comunidades.

Ejecución del proyecto

Fase 1: Indagación. (Revisión bibliográfica, entrevistas y trabajo de campo).

Esta etapa inicial de la investigación se realiza con la revisión bibliográfica y las entrevistas definidas, consecuentemente se procede al trabajo de campo en el corredor del río Cali para tener un primer acercamiento con las personas y con el territorio. Es así como nos proponemos las siguientes actividades:

Actividad 1: Revisión de trabajos de grado anteriores.

Objetivo: Proporcionar orientación a las integrantes del trabajo sobre la ejecución de proyectos ambientales y la interacción con un público específico en el sector.

La revisión de trabajos realizados previamente permite el acercamiento y entendimiento de lo que se ha investigado hasta la actualidad. Se revisan precisamente trabajos de grado del Instituto Departamental de Bellas Artes con temas relacionados al medio ambiente, la flora, la fauna y públicos objetivos semejantes.

Actividad 2: Visita al proyecto Río emplumado.

Objetivo: Enriquecer el conocimiento de proyectos ambientales, incluyendo la identificación del impacto e interacción de las personas con dichos proyectos, para ejecutar nuestra propuesta en el corredor del Río Cali.

Actividad 3: Mapeo del Corredor del Río Cali zona baja, desde la Portada al Mar hasta el Zoológico.

Objetivo: Explorar y reconocer factores que enriquecerán el conocimiento y experiencias a nivel personal acerca del corredor del río Cali, tomando como referencia los manuales de mapeo de **Iconoclasistas**.

En esta actividad se realizó el primer mapeo organizado entre las integrantes del proyecto Interser. Debido a que este es el primer mapeo, se aborda de manera informal. A medida que se avanza en el proceso, se busca conocer diferentes formas de ejecución para eventualmente adaptarlo a un enfoque colectivo.

Actividad 4: Entrevista al gestor ambiental y cultural de la ciudad de Cali, Steven Zuluaga.

Objetivo: Obtener mayor conocimiento acerca de realización de proyectos ambientales con la comunidad.

Al entablar un diálogo con un profesional experto en el área ambiental y social, se obtienen valiosos aportes para el proyecto y se adquieren estrategias específicas para la planificación de un recorrido, en este caso, a lo largo del corredor del Río.

Estas fueron algunas de las preguntas que se plantearon como guía para la realización de la entrevista.

- ¿Qué sabes acerca del corredor del río Cali?
- ¿Cuál es tu experiencia con el corredor del Río?
- ¿Tienes conocimiento de especies de fauna silvestre que existe o habita en el espacio? (La pregunta nace de que hemos investigado en noticias que los ciudadanos han logrado avistar animales como la nutria, el guatín en el río y las riberas).
- En caso de que no, ¿Conoces a alguien que pueda haber avistado algún animal?
- ¿Tienes conocimiento sobre alguna repercusión, problemática, noticia que tengas con relación al río Cali en la parte baja (cualquier índole social / ambiental)?
- ¿Qué recomendaciones nos darías para hacer un recorrido?
- ¿Recomendación para trabajar con grupos?
- ¿Cuántas personas nos recomienda reunir?
- ¿Te gustaría participar en una de las actividades del mapeo?

Actividad 5: Mapeo del corredor del Río Cali. Desde el teatrino hasta el Alférez Real.

Objetivo: Explorar y reconocer factores que enriquezcan el conocimiento y experiencias a nivel personal acerca del corredor del río Cali, tomando como referencia los manuales de mapeo de **Iconoclasistas**.

En el segundo día de mapeo, nos sumergimos con una mayor experiencia, lo que nos permitió planificar el recorrido con mayor precisión. Continuamos utilizando los mismos recursos, como mapas impresos, marcadores de colores y lapiceros, para llevar a cabo nuestras actividades.

Fase 2: Análisis

En esta fase se procede a realizar el análisis de la información recolectada debido a que surge gran cantidad de información con relación al territorio e insumos con lo que se plantean trabajar.

Actividad 1: Revisión del mapeo.

En esta actividad se realiza un diálogo entre las participantes de Interser para sacar análisis y conclusiones con relación a los datos arrojados a través del ejercicio de mapear previamente.

Actividad 2: Definición de la síntesis del mapa e iconografía.

A partir del análisis previo, se empieza a buscar una síntesis del mapa y de los iconos que se requieren.

Se toma como referencia el mapa escaneado con la información anotada y recopilada por las integrantes. El mapa se simplifica en líneas básicas conservando la morfología del sector y se destacan solo lugares específicos que tengan un significado geográfico, ambiental y/o simbólico, que contribuyan a ubicarse mejor. En cuanto a los iconos, se reducen a líneas esenciales, enfocándose en los elementos más destacados.

Actividad 3: Actividad piloto de mapeo colectivo con los compañeros de la asignatura.

La actividad piloto se realiza con los estudiantes de la clase de Trabajo de Grado II del periodo 2022 - 1, en donde se puso a prueba el mapa impreso en formato (70 x 100) junto con los stickers de la iconografía que habíamos diseñado.

Se planificó con antelación el desarrollo de la actividad, asegurando la disponibilidad de todos los materiales necesarios. Durante este día, se llevó a cabo un recorrido por el sector del Bulevar, permitiendo a los participantes caminar, percibir, sentir y registrar en el mapa los elementos efímeros que iban encontrando e identificando.

La dinámica consistió en usar distintas herramientas y estrategias, tales como el mapa con la información simplificada y los stickers con la iconografía de elementos naturales que posiblemente se encuentran a lo largo del corredor con la instrucción de capturar elementos efímeros.

El concepto de lo *efímero* lo tomamos del capítulo XV del libro *El Principito*. En este apartado, sucede que el principito llega a un planeta en el que se encuentra con un geógrafo, el cual le explica que no todo se puede geografiar, cómo lo efímero.

- Pero, ¿qué significa “efímero”? - repitió el principito, que nunca en su vida había renunciado a una pregunta una vez que la había formulado.

- Significa "que está amenazado por una próxima desaparición".

Fase 3: Pre - producción

Actividad 1: Análisis de la actividad piloto.

Una vez realizada la actividad anterior se busca hacer un análisis de la actividad de los participantes junto con los recursos (mapas e íconos).

En este momento, se proponen con ideas de bocetos las piezas gráficas que van a contener toda la información que se plantea en la propuesta, y consecuentemente se ponen a prueba los bocetos, ilustraciones y formatos y estrategias del material.

Actividad 2: Reunión virtual con el ing. Carlos Acosta, Coordinador del Proyecto Red Comunitaria de Bosques Urbanos de Cali (6 de marzo de 2023).

Durante este encuentro, participaron el ing. Acosta junto a miembros de dos proyectos de la asignatura Trabajo de Grado II, incluido Interser, con el propósito de entablar un diálogo abierto para compartir los objetivos respectivos de los proyectos y poder escuchar la retroalimentación de un experto. Y del mismo modo, nos interesaba comprender la labor del ing. Acosta como coordinador de los Bosques Urbanos de Cali y, a su vez, ofrecer conocimientos y contactos que pudieran enriquecer mutuamente los trabajos.

Actividad 3: Revisión de referentes específicos.

Se consultaron varios referentes conceptuales y gráficos relacionados al tema social y ambiental entre ellos y de los más relevantes a mencionar los libros de la autoría de Keri Smith, tales como “Cómo ser un explorador del mundo”, “Busca el tesoro”, “la anti-agenda”, entre otros.

Actividad 4: Elaboración de textos y contenido.

En este momento se desarrollan ideas relacionadas con el contenido que se incluirá en la propuesta de diseño.

Actividad 5: Entrevista con el psicólogo Marlon Muñoz, experto en comunidades

Una vez teniendo las ideas más claras acerca del material a diseñar, se realiza una entrevista con un psicólogo de la ciudad de Cali, Marlon Muñoz, quien ha trabajado con jóvenes de los sectores del oeste de Cali realizando actividades y siendo guía de parte de sus vidas. La consulta fue enfocada en la revisión del lenguaje textual y tono que se plantea en ideas como contenido para el prototipo.

Actividad 6: Definición de las piezas: Las actividades e investigación realizada anteriormente son consideradas para la definición de las piezas gráficas.

Fase 4: Creación del prototipo

Finalmente, tras analizar los resultados obtenidos tanto en la investigación teórica como en la práctica con el material, se establecen los parámetros visuales que guiarán la elaboración del proyecto.

- **Planeación actividad final:**

Estructura para la actividad "*Reconecta con tu propia naturaleza*" del proyecto Interser en el corredor del río Cali, zona baja.

Para hacer uso de la experiencia interactiva se sugiere hacerla por sector, bien sea alguno de los siguientes.

Sector 1: Desde el Zoológico hasta la Portada al Mar.

Sector 2: Desde la Portada al Mar hasta la Casa Obeso.

Sector 3: Desde la Casa Obeso hasta el teatrino del Bulevar

Sector 4: Desde el teatrino del Bulevar hasta El Puente de la Cervecería.

Duración estimada: 1 hora y media por cada actividad.

1. Introducción (10 minutos)

- a. Saludos y bienvenida a los participantes.
- b. Breve presentación del propósito de la actividad: Explorar y reconectar con la naturaleza de manera lúdica y educativa.
- c. Presentación del equipo de facilitadores (Steven Zuluaga, Darly Valencia y Tatiana Muñoz) y explicación de la guía básica de la experiencia interactiva. (básicamente, es realizar un pequeño recorrido caminando y luego ubicarse en un sitio tranquilo y con sombra para sentarse y empezar a sacar las tarjetas. El mapa, te permite ubicarte en primer momento, por ello, se sugiere que antes de iniciar el recorrido usemos el mapa, una vez ubicados y sentados, usamos las tarjetas.

Guía básica de la experiencia: Encuentro grupal, sacar el mapa, ubicarnos, escoger el sitio donde sentarse, dirigirse a él, sentarse y empezar a sacar las tarjetas.

2. Dinámica de Integración (20 minutos)

- a. Organizar una dinámica de integración para que los jóvenes se presenten y se conozcan.

3. Presentación de la experiencia didáctica (10 minutos)

- a. Introducir a la experiencia didáctica y explicar cómo se utilizará durante la actividad.
- b. Resaltar los objetivos de aprendizaje y los temas a explorar.

4. Exploración Guiada (40 minutos)

- a. Sacar el mapa
- b. Escoger un sitio para ubicarse
- c. Iniciar el recorrido

d. Ubicarse

e. Empezando a sacar las tarjetas, los participantes usarán el material didáctico para llevar a cabo actividades de identificación de plantas, animales y elementos naturales, así como para resolver preguntas y acertijos relacionados con la naturaleza. (30 minutos)

f. Los facilitadores estarán disponibles para brindar orientación y responder preguntas.

5. Reflexión y Cierre (10 minutos)

a. Realizar una breve reflexión sobre lo aprendido y las emociones experimentadas durante la actividad.

b. Agradecer a los participantes por su participación.

c. Invitarlos a seguir conectando con la naturaleza y a compartir lo aprendido con otros.

Resultados

Fase 1: Indagación:

Actividad 1: Revisión de trabajos de grado: Se examinó trabajos de grado de la Universidad Bellas Artes relacionadas con el medio ambiente, la fauna y flora, dirigidas a públicos específicos según su sector.

La revisión de trabajos de grado resultó relevante en varios aspectos fundamentales para el desarrollo del proyecto. Aspectos como la metodología, cronogramas, públicos objetivos, entre otros. En primer lugar, proporcionó una valiosa confirmación de que el proyecto se encuentra en una trayectoria sólida y bien orientada. Debido al análisis detallado de otras investigaciones permitió identificar similitudes y validaciones en las estrategias propuestas.

Además, la experiencia brindó un aprendizaje sobre la gestión efectiva del tiempo, subrayando la importancia de una planificación detallada a la hora de la realización de las actividades. Por otro lado, al observar la diversidad de públicos específicos definidos por sector en los trabajos revisados, se resaltó la relevancia de adaptar la propuesta a las características y necesidades particulares de cada grupo. Este enfoque sectorial evidenció que la esencia del proyecto radica en un profundo conocimiento del territorio y una integración efectiva con el entorno.

Figura 13

Fotografía en la biblioteca de Bellas Artes revisando trabajos de grado.



Actividad 2: Visita al proyecto Río emplumado: A través de un póster ubicado en “Las gatas” se encontró un código Qr el cual arroja información sobre el entorno y el río Cali <https://www.somosfzc.org/riocali>. También se encontraron unas pinturas de aves en columnas mientras se llegaba a la exposición. Pocos carteles entre el recorrido de la universidad hasta la exposición sobre el cuidado del medio ambiente. Nos acercamos al museo La Tertulia intentando obtener información acerca del proyecto, sin embargo, no nos brindaron información. Por motivos de lluvia no estaba tan transcurrida la exposición del Río emplumado.

Obteniendo así una actividad enriquecedora para el proyecto, debido a que encontramos información existente del Corredor y a su vez, el código Qr el cual nos dirigió a un mapa sintetizado pero que carecía de riqueza visual el cual fue una de las razones para abordar el tema de mapas y seguir con la idea. Además, de identificar la relación de las personas en este espacio tal como el disfrute, tránsito, contacto con la naturaleza.

Figura 14

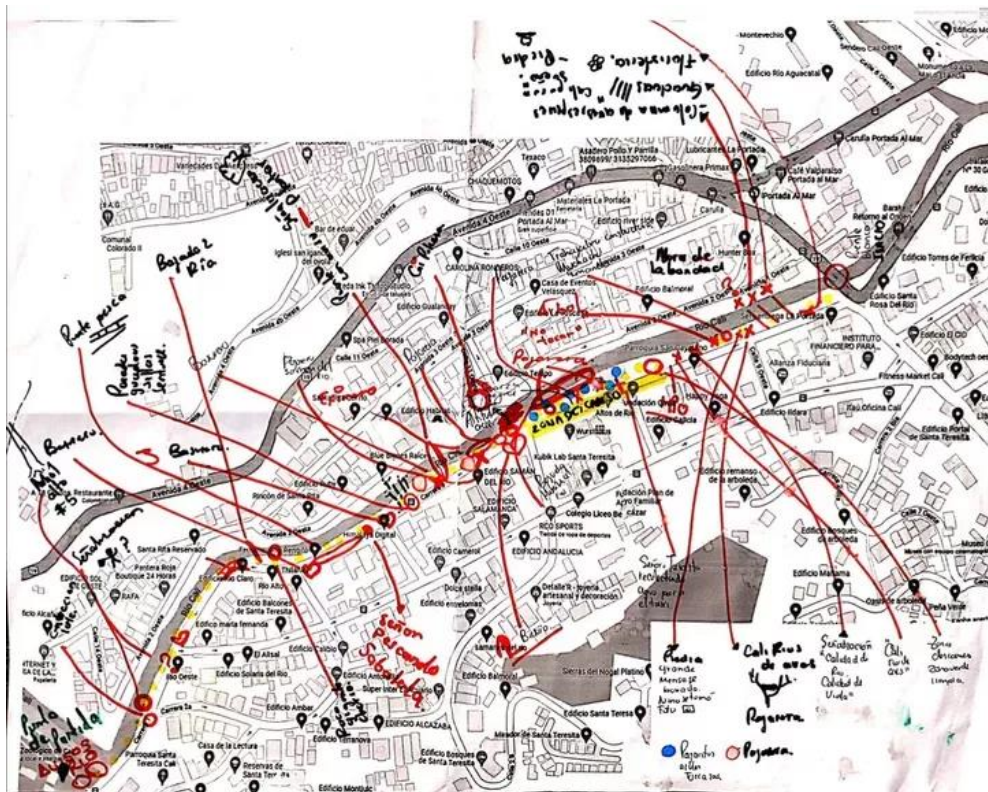
Fotografía de las integrantes recorriendo el proyecto Río Emplumado.



Actividad 3: Mapeo del Corredor del Río Cali zona baja, desde la portada al Mar hasta el zoológico.

Figura 15

Mapeo zona desde la portada al Mar hasta el zoológico de Cali.



El recorrido nos tomó alrededor de 3 horas en realizarlo en donde evidenciamos las señalizaciones ambientales, comedores para la fauna, lugares de descanso o conexión con el río, lugares para depositar la basura y distintas personas interactuando con el río.

Como experiencia, las personas son un poco reacias a escuchar sobre la historia del río y a compartir información sobre sus experiencias con el entorno y no interactúan para crear una conexión, solo es un lugar por donde pasan y ya.

Al llegar al zoológico quisimos preguntar sobre la conservación del corredor del río y aunque el encargado del proyecto multimedia “Cali un sueño atravesado por un río” no se encontraba disponible nos compartió su contacto y demostró interés en la propuesta.

Por otro lado, se observó que varias personas interactúan con el río con distintos fines entre ellas, la señora que vende las flores quien recolecta el agua para cuidar sus productos, el señor taxista llenando sus tarros para cargar en el carro, dos señores pescando sabaletas, estos

como factores sociales.

Por parte de un guía del Zoológico de Cali, se obtuvo respuestas con relación a la fauna silvestre donde confirma la presencia de mamíferos como las nutrias en el río donde se suelen ver cazando peces en este sector. Teniendo en cuenta que este sitio se encuentra dentro del Corredor del río.

Actividad 4: Entrevista al gestor ambiental y cultural de la ciudad de Cali, Steven Zuluaga.

En la entrevista con Steven se tomaron diversos puntos como la importancia de saber llegar a la comunidad y cómo generar esa conexión con el entorno a través de actividades que involucren los sentidos y experiencias inolvidables, gracias a sus palabras nos abrió un panorama de ideas que aportan desde lo artístico, estratégico, diseño para generar ese impacto que tanto buscamos. Dentro de las ideas generadas se encuentran: Los diálogos frecuentes con los participantes al momento de realizar la actividad, esto hace que genere un vínculo amistoso promoviendo la interacción entre todos; hacer uso de insumos visuales a través de la ilustración para captar de inmediato la atención de los visitantes; paradas o recorridos cortos para evitar el cansancio inmediato a la hora de hacer recorridos; promover que las personas lleven insumos para las actividades al aire libre como agua, ropa cómoda, gorra, entre otras.

Entrevista con Steven: [Entrevista Steven](#)

Figura 16

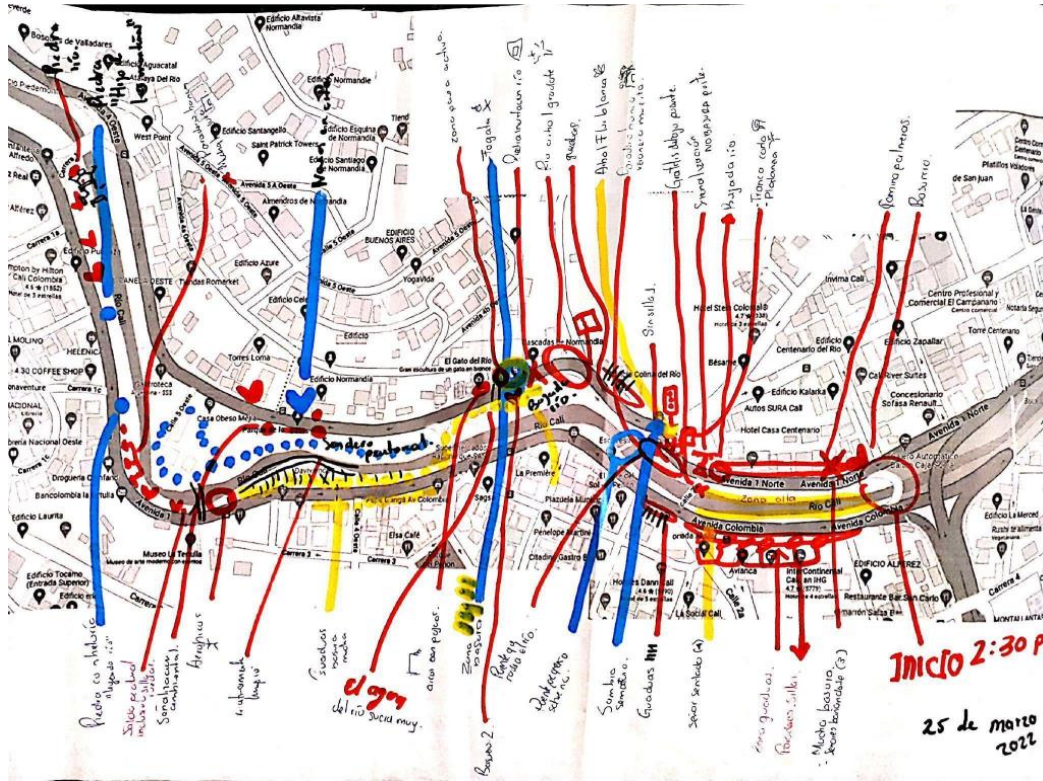
Fotografía de las integrantes del proyecto Interser y Steven Zuluaga, gestor ambiental.



Actividad 5: Mapeo del corredor del Río Cali. Desde el teatrino hasta el Alferez Real.

Figura 17

Mapeo zona desde el teatrino hasta el Alferez Real.



En este recorrido se detecta que el río tiene una mayor influencia del tráfico e intervención de los ciudadanos. Se encontró mucha basura, árboles secos, talados, solo hay pocas zonas donde hay mayor cuidado. Al ir aumentando el recorrido se encontraba más cuidado y las personas interactúan más con el entorno, tales como personas descansando en las bancas o incluso una pareja teniendo una cita romántica a la ribera del río. Culminando así nuestra semana cuatro de marzo con este recorrido.

Figura 18

Fotografía recorriendo el Corredor del Río.



Fase 2: Análisis:

Actividad 1: Revisión de mapeo.

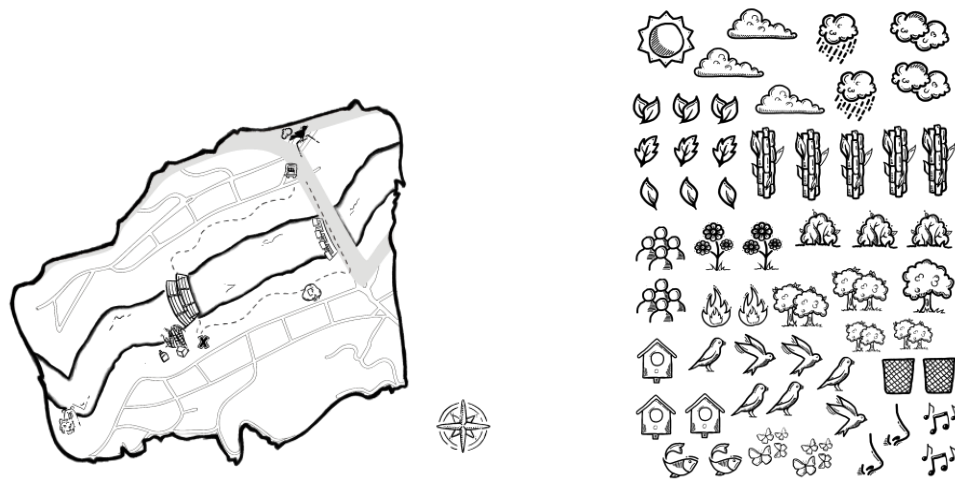
Cabe resaltar que, el mapa para la realización del mapeo por las integrantes fue tomado e impreso de la plataforma de Google maps conservando la fidelidad del mismo. Entonces, esto genera demasiado contenido a nivel gráfico debido al detalle de las calles, puentes, sitios reconocidos de la ciudad. Por consiguiente, con ayuda del asesor del profesor Iván Abadía se decide sintetizar solo la información más relevante y necesaria para que se entienda la morfología del mapa y que los iconos se logren representar a distintos elementos.

Actividad 2: Definición de la síntesis del mapa e iconografía.

Se establece necesariamente el contenido más relevante que contribuya al entendimiento del mapa y los iconos.

Figura 19

Mapa del sector 1 del corredor del río Cali y stickers iconográficos



Actividad 3: Actividad de prueba haciendo mapeo colectivo con los estudiantes de la asignatura.

Figura 20

Fotografías de la actividad del mapeo colectivo.



Se logró realizar la actividad gracias a la participación de los compañeros y profesores de la asignatura trabajo de grado II. Los resultados del prototipo funcionaron en general debido

a que los participantes lograron plasmar sus ideas y elementos de naturaleza que iban encontrando a lo largo del recorrido. Sin embargo, el nivel de interactividad fue regular debido a que el formato donde estaba el mapa era muy grande y dificulta el agarre de quien estuviese sosteniendo la pieza. Por otro lado, los stickers se resbalaban.

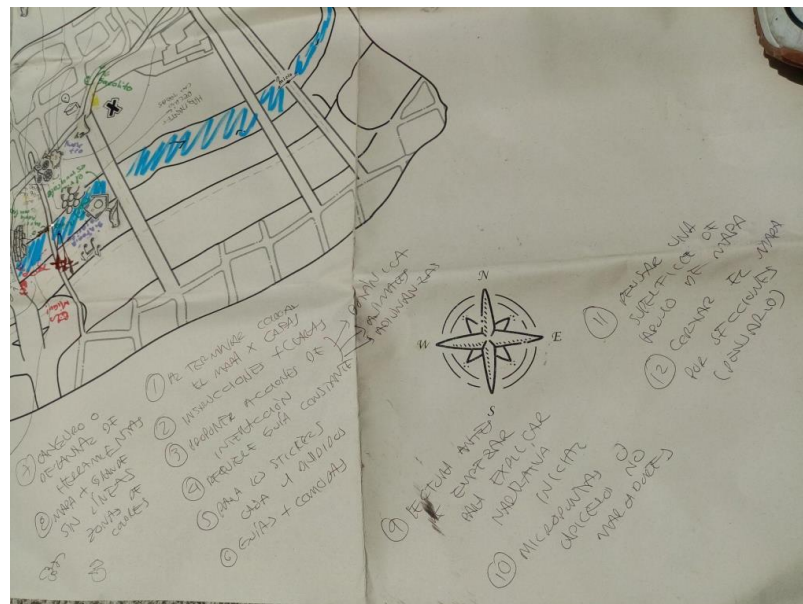
Debido a lo anterior, se reformula el tamaño de las piezas, estética visual pues se añade color para ayudar a identificar los terrenos como el tramo de camino, la flora y el río. En cuanto la iconografía se propone plasmarlos en un material más resistente como las fichas y esta vez para que las personas escojan particularmente de qué elemento se van a encargar durante el recorrido. Esto, pensando en que cada persona se encuentre encargada de alguna actividad / elemento en específico y para que al unirlos se genere un conjunto de conocimientos y experiencias.

Fase 3: Pre - producción

Actividad 1: Análisis de la actividad de prueba con los mapas e iconos.

Figura 21

Conclusiones escritas del mapeo colectivo.



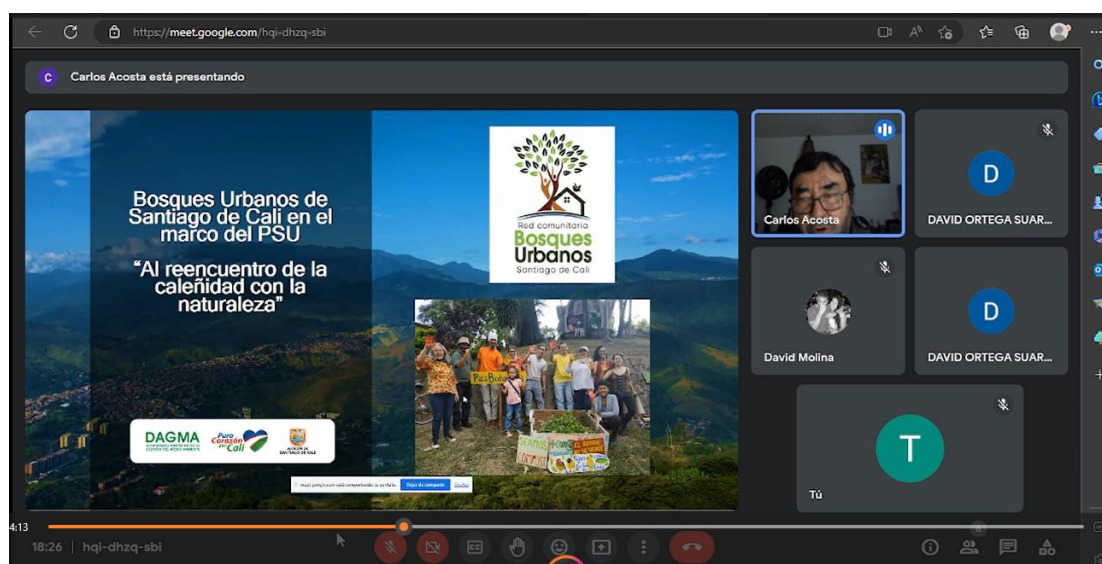
Datos arrojados como conclusiones, aportes, sugerencias para tener en cuenta tanto para la actividad como la realización del prototipo:

1. Al terminar, colgar el mapa por capas
2. Instrucciones más claras
3. Proponer acciones de interacción: Dinámicas, mímicas, adivinanzas.
4. El recorrido requiere guía constante
5. Para los stickers caja y divididos.
6. Guías más cómodas
7. Canguro o delantal de herramientas
8. Mapa más grande, sin líneas, sino que se diferencie mas con el color.
9. Lectura para explicar narrativa antes de iniciar
10. Micropuntas o lapiceros, no marcadores
11. Pensar en una superficie de apoyo para el mapa
12. Cerrar el mapa por secciones

Actividad 2: Reunión virtual con el ingeniero Carlos Acosta, Coordinador del Proyecto Red Comunitaria de Bosques Urbanos de Cali.

Figura 22

Captura de la reunión virtual con Carlos Acosta.



La conversación durante la entrevista resultó especialmente significativa al compartir los objetivos de Interser, conocer el proceso a lo largo del Corredor del Río Cali y presentar las propuestas para el desarrollo del proyecto. En este contexto, Carlos Acosta, responsable de los

Bosques Urbanos de Cali, expresó su interés en la posibilidad de adaptar en el futuro el proyecto Interser a los Bosques Urbanos de Cali, considerando diversas adaptabilidades respaldadas por una investigación previa. Su interés se manifestó al reconocer el enfoque al aire libre y en el propio territorio, así como al destacar la singularidad de las piezas propuestas. Esta adaptación resultó atractiva y práctica según la perspectiva de Carlos Acosta.

Actividad 3: Revisión de referentes didácticos.

Estos referentes resultan relevantes como aporte para el proyecto debido al uso del lenguaje que usa la autora con el espectador. Es por esto que se aborda el tipo de lenguaje a usar y también en las dinámicas que plantea a nivel textual. Esto, se combina con la investigación previa de los recorridos en el territorio llevándolo así en un contexto cercano y posible de realizar.

Figura 23

Foto de los libros físicos de Keri Smith.



Actividad 3: Elaboración de textos y contenido.

Este contenido se crea pensando en que acompañe a los mapas para que resulte más interactivo a la hora de usar el prototipo. Se establece información textual y conceptual en modo de retos para los participantes. Se hace uso del lenguaje en primera persona buscando un lenguaje profundo.

Ideas finales de copys

1. Escucho la melodía de un ave e imito su voz.
2. Cierro los ojos, escucho 3 sonidos del ambiente, y comparto lo que escuché.

Desafío de observar:

3. Analizo 8 hojas caídas y las clasifico según su color y / o forma.
4. Encuentro una piedra del tamaño de mi mano y la asocio a un objeto o animal.

Desafío creativo:

5. Busco un insecto, le pongo un nombre, invento una historia de él, y la cuento a los demás.
6. Recolecto diferentes palos, hojas y semillas. Me dejo llevar por la imaginación.

Desafío del gusto:

7. Busco una hoja del suelo que aún esté verde y la pruebo.

Desafío olfativo:

8. Huelo la corteza del árbol más cercano y comparto lo que sentí.

Desafío de búsqueda:

9. Recolecto hojas o flores y luego ubico el árbol de donde provienen.
10. Descubro lo que hay debajo de una piedra liviana y le cuento a los demás.
11. Busco un elemento de la naturaleza, lo escondo y pido a un amigo que lo encuentre.
¡Le doy pistas!
12. Escucho el cantar de un ave e intento identificar donde está ubicado.

Desafío de interacción social:

13. Recojo una flor, hoja o piedra del suelo y se la regalo a un compañere.
14. Las nutrias se toman de la mano mientras descansan. Hago lo mismo con un compañere.

Desafío del tacto:

15. Me libero de los zapatos y reconecto con la naturaleza.

16. Abrazo a un árbol y comparto lo que sentí.
17. A veces es necesario acariciar un animal. Prueba tu suerte identificando uno.
18. Me tomo un momento para sentir el viento acariciando mi cara.

Desafío mímico:

19. Imito a una ardilla comiendo un fruto.
20. Salto como una rana en su charco. ¡Muy feliz!

Actividad 4: Entrevista con el psicólogo Marlon Muñoz, experto en comunidades

Conclusión: Los comentarios reflejados a mencionar con respecto a las piezas gráficas fueron oportunos. Por un lado con respecto al mapa, lo consideró pertinente debido a que permite que las personas hagan un recorrido por un tramo antes de proceder a la realización de las actividades dinámicas con los desafíos. Con estos comentarios se apoya a lo que se había conversado anteriormente con el gestor social y cultural. Plantea también que, el hecho de caminar permite la realización de ejercitar a las personas aportando a su salud y a prepararse como si fuese un tipo de relajación.

Ahora, con respecto a las tarjetas que se proponen en el prototipo procede a revisar todas y cada una, en general sus comentarios fueron asertivos mencionando que son excelentes por jugar con la creatividad y los sentidos. Si bien, se revisa el lenguaje textual de tal manera que se entienda amigable, profundo haciendo algunos comentarios tales como hablar más coloquial y no tan científico relacionado a que es un tema ambiental.

Fase 4: Diseño de la propuesta

Actividad 1: Mood board

Se crea un moodboard con el fin de aclarar las ideas de la línea gráfica del proyecto teniendo en cuenta investigación previa y datos arrojados a través de la investigación. En la construcción del tablero de ideas se tienen en cuenta aspectos visuales como la tipografía, la ilustración, la identidad visual, la parte conceptual.

Figura 24

Moodboard del proyecto Interser.



Actividad 2: Identificador

Figura 25

Bocetación del identificador del proyecto Interser.



Dentro de la bocetación se tuvo en cuenta distintos conceptos que surgieron en medio del diálogo del proyecto. Tales como: El sentir, conexión, naturaleza, fluir, contacto. Dentro de esto, se toma muy en cuenta un término fundamental en el proyecto “Interser”, el cual se

consideró bastante completo. Hablando de seres vivos que hacen parte de la propia naturaleza surge un texto en medio de la clase, llamado “Interser”. Siendo este término el que logra abarcar los conceptos planteados en el proyecto, tales como amor por la naturaleza, temas de conservación de espacios naturales cercanos, buscar en las personas un momento de reflexión acerca del entorno en el que se vive.

Se puede observar en la figura 20, el proceso que se llevó a cabo. Desde la exploración análoga se buscaba que visualmente pudiese representar la naturaleza involucrando las ondas del río y lo orgánico de las hojas de los árboles. Es por esto que se añaden dichos detalles.

Figura 26

Proceso de elección tipográfica.



En el momento de la construcción del identificador en digital se pretende buscar una tipografía la cual logre asemejarse a los conceptos abordados en el proyecto tales como: Orgánica, amigable, juvenil, natural.

Tipografía:

En cuanto a tipografía, se busca representar especialmente lo orgánico, natural, teniendo en cuenta el concepto principal de interser. Es por ello que dentro de una lista de

posibilidades se escoge la *Berkshire Swash* para el uso del logo y de los títulos. La tipografía denominada *Mali* con sus variables en regular e itálica, para el uso de los descriptivos y cuerpos de texto. Esta, debido a que es una tipografía con bajo peso visual inspirando tranquilidad e importancia a nivel técnico que permita su legibilidad. Por otro lado, en consulta con referentes de contenido ambiental, se puede observar que hacen uso de la tipografía sans serif. Además, contiene detalles orgánicos en sus terminaciones haciendo que se complemente con la principal de los títulos. Juvenil y amigable, debido a sus astas irregulares pues hace que sea no tan estricto y rígida, pues lo que se busca es que el público juvenil se sienta identificado y se sienta en confianza.

Actividad 3: Color

Teniendo en cuenta los recorridos realizados en los mapeos colectivos se recolectan insumos gráficos los cuales asemejan a la forma en que los jóvenes perciben el color de la naturaleza y paisaje. Dentro de los colores principales se encuentran los verdes y amarillos. Verde, al ser un color que representa la naturaleza. El amarillo, por ser un color llamativo, dinámico, y que también representa el clima cálido de la ciudad.

El color violeta se usa también como uno de los principales de la paleta cromática debido a que puede aludir o provocar una sensación de conexión con la naturaleza, ya que este color se puede encontrar en distintas flores y plantas que hay a lo largo del corredor del río Cali. Tales como la *alternanthera* que se encuentra ubicada a las orillas del río, cerca del zoológico de Cali. Tomando de aquí como referencia principal para abordar el color sacado de la propia naturaleza del entorno. A nivel conceptual, con este color también se pretende transmitir una reflexión de respeto y admiración hacia la belleza natural con la que vivimos y hacemos parte, contribuyendo al reconocimiento del territorio en primera instancia.

En busca de generar contrastes de colores en la paleta se escoge el color rosado donde se pretende que el proyecto tenga una particularidad y diferenciación ante los proyectos existentes. De igual modo, el rosado, un color monocromo derivado del rojo, actúa como complementario del verde, generando un contraste similar.

Estilo gráfico:

El estilo gráfico del proyecto busca hacer referencia al contenido ambiental de libros, series de animación, juegos y aplicaciones populares, generando así una conexión similar con

los intereses de los jóvenes. Se hace uso de formas sintetizadas con tramas, puntos, trazos uniformes y orgánicos.

Diseño y diagramación de la experiencia:

Para el diseño de la experiencia se tuvo en cuenta las siguientes consideraciones tales como la interactividad entre el prototipo y el participante, legibilidad, ilustraciones llamativas y conceptuales para darle protagonismo al sentir de la naturaleza. la experiencia didáctica se compone entonces de los siguientes elementos:

- **Mapas ilustrados (4):** Cada mapa representa un sector ilustrado del corredor del río, teniendo en cuenta que son cuatro áreas distintas. Además de la ilustración, estos mapas ofrecen información textual sobre cada sector que actúan como guía para ayudar a los participantes a ubicarse en el territorio. El tipo de ilustración y diagramación se usa sintetizada, dinámica, funcional de tal manera que refuercen la experiencia en la actividad.
- **Tarjetas:** Cada tarjeta está diseñada con una presentación de doble cara. En la parte delantera, se incluye una ilustración junto con un texto descriptivo, todo enmarcado por elementos de diseño. Además, se integran símbolos relevantes, como una hoja que acompaña el título, que forman parte de la identidad visual del proyecto.

En el reverso de la tarjeta, se utiliza una textura inspirada en sellos, obtenida a partir de una hoja encontrada en el suelo del corredor del río. Esta textura se combina con un patrón de ladrillo, que se complementa con un color distinto. Esta elección de diseño tiene como objetivo diferenciar por color cada tarjeta en función del desafío que contiene en su interior.

Las tarjetas contienen nueve diferentes desafíos diseñados con base a referentes teóricos y visuales como los libros de Keri Smith, el sentipensar y la mediación artística. Están clasificados de la siguiente manera:

- 1. Desafío auditivo**
- 2. Desafío visual**
- 3. Desafío creativo**
- 4. Desafío gustativo**
- 5. Desafío olfativo**

6. Desafío de búsqueda
7. Desafío de interacción social
8. Desafío táctil
9. Desafío mímico

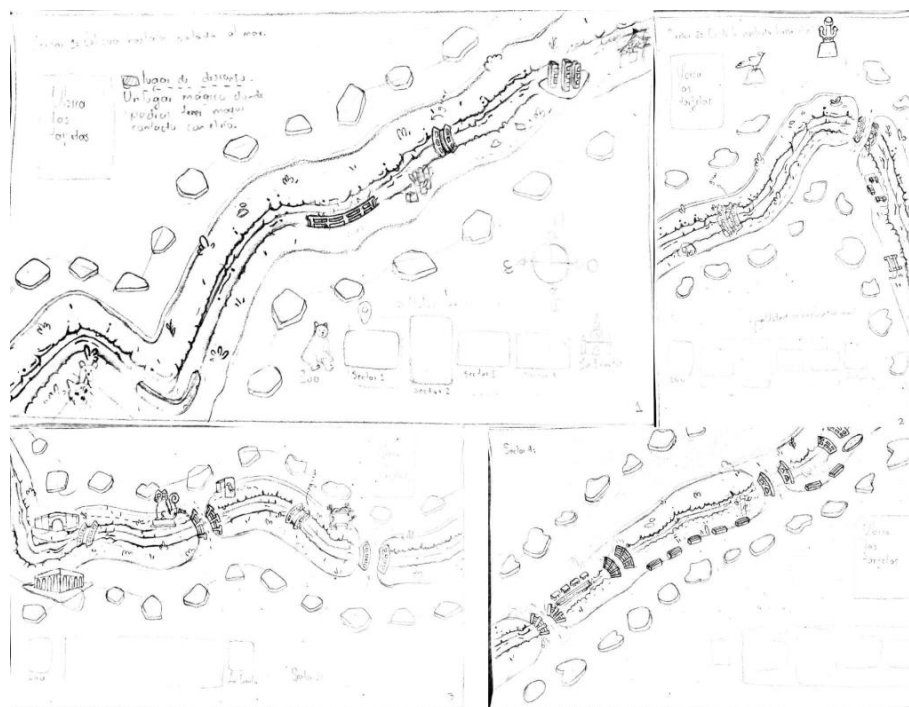
- **Guía de uso:** En el diseño de la guía de uso se opta por un diseño de fácil legibilidad, con instrucciones sencillas de seguir, incluyendo ejemplos visuales que expliquen la mecánica del material. Se plantean como un tipo de sugerencias para llevar a cabo, más que unas normas rígidas que deban cumplirse al pie de la letra.
- En el diseño del empaque del material se pretende que resulte funcional y atractivo a través de la ilustración, representando de forma visual el concepto de interser.

Actividad 4: Bocetación

- **Mapas ilustrados (4):**

Figura 27

Bocetos iniciales de los 4 mapas del sector de corredor del río Cali, zona baja.



Se realiza la bocetación de los mapas teniendo en cuenta los elementos encontrados en los mapeos previos. Aspectos a tener en cuenta son los sitios con mayor acceso a la naturaleza

debido a que el corredor está ubicado dentro de una ciudad transitada. Por consiguiente, se proponen los espacios que el proyecto considera más apropiado para realizar las actividades. Otros elementos que se tiene en cuenta son los puntos de referencia para que las personas se puedan ubicar fácilmente en el territorio, tales como hitos de la ciudad (puentes, el gato tejada, Casa Obeso, entre otros).

- **Tarjetas:**

Figura 28

Bocetos iniciales de las tarjetas con la diagramación, primera parte.



Las tarjetas a su vez fueron diseñadas en esta fase debido a que se vio la necesidad de plantear a los participantes dinámicas más interactivas en la que pudiesen tener algún tipo de reto, el cual se denominaron como desafíos. De esta manera, el contenido de cada tarjeta lleva un desafío con una ilustración representativa que acompaña el texto.

Figura 29

Bocetos iniciales de las tarjetas, segunda parte.



- **Empaque**

Figura 30

Boceto de la portada.



La ilustración de la portada está basada en el copy que contiene una de las tarjetas. “Me quito los zapatos y reconecto con la naturaleza”, esto, debido a que fue uno de los primeros textos que surgieron en medio de conversaciones con los asesores del trabajo y entre las participantes. Una de las maneras de sentir es entrando en contacto con la propia naturaleza. De esta forma, se expresa visualmente un par de pies, uno con un zapato y el otro, descalzo.

- **Impresión prueba de la propuesta de diseño:**

Figura 31

Tarjetas impresas en propalcote con la ilustración en boceto.



Se imprimen las tarjetas diagramadas con la ilustración en bocetos para hacer prueba de color, formato y legibilidad de la tipografía.

Figura 32

Tiro y retiro de la tarjeta impresa.



A través de un diálogo inicial con los asesores de trabajo de grado se puede concluir que los formatos se adaptan bien y su legibilidad es oportuna para un público juvenil. Teniendo en cuenta que es uno de los primeros prototipos.

- **Actividad prueba número 2:**

Figura 33

Actividad de prueba con jóvenes con el prototipo impreso. Mayo 5 del 2022



Esta actividad se realizó con dos estudiantes del programa de Artes Escénicas de la institución, en los alrededores del Bulevar del Río. Buscábamos evaluar la interacción del prototipo con los jóvenes y a su vez observar cómo se desarrollaban las dinámicas y qué tan claras eran las instrucciones planteadas en el material.

El manejo tanto de los mapas como las tarjetas fue adecuado, las consignas fueron claras en general. Con relación al mapa hubo algunas confusiones respecto a los puntos de ubicación, sin embargo, la estudiante que no vive en la ciudad logró ubicarse a través de las referencias dadas, asociando los elementos que se mostraban en el material, logrando así ubicarse. Después de esta experiencia, mejoramos y añadimos más elementos en los mapas, como las guaduas, de modo que fueran suficientes y efectivos a la hora de ubicarse en el espacio y de seguir la lógica de las actividades propuestas. Con relación a las tarjetas, evidenciamos que fueron bastante legibles y que tienen un formato adecuado para usar en un ambiente externo.

Como conclusión, se puede decir que se logró la conexión e interacción con la naturaleza, evidenciado en sus comentarios tales como que sintieron la conexión con el entorno y que su estado de ánimo cambió al estar más activos y perceptivos.

- **Revisión y ajustes finales de la propuesta de diseño:**

Una vez realizada la actividad, se procede con la revisión y análisis de las piezas. En

un primer momento se realiza entre las integrantes del proyecto, luego, se muestra en la clase de trabajo de grado con los respectivos docentes. Teniendo en cuenta los comentarios de los jóvenes, los profesores, profesionales en comunidad y criterios propios como diseñadoras se procede a realizar los respectivos ajustes.

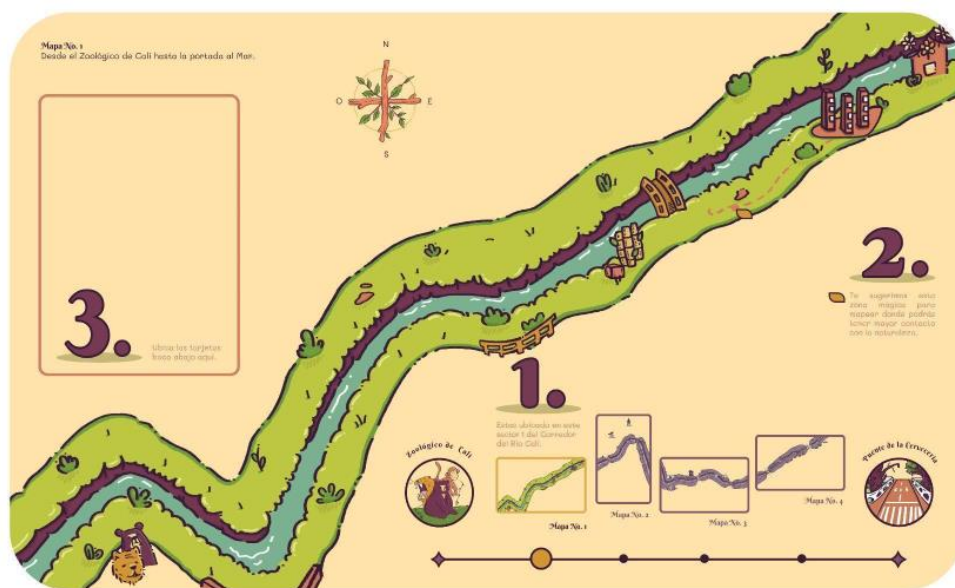
Entre ellos son: ajustar temas de color, detalles de identidad visual en las tarjetas, añadir mas elementos como hitos de la ciudad en los mapas para que las personas se logren relacionar con mayor facilidad.

- **Línea y color:**

Mapas ilustrados (4):

Figura 34

Muestra de uno de los mapas ilustrados con su respectiva diagramación y contenido.

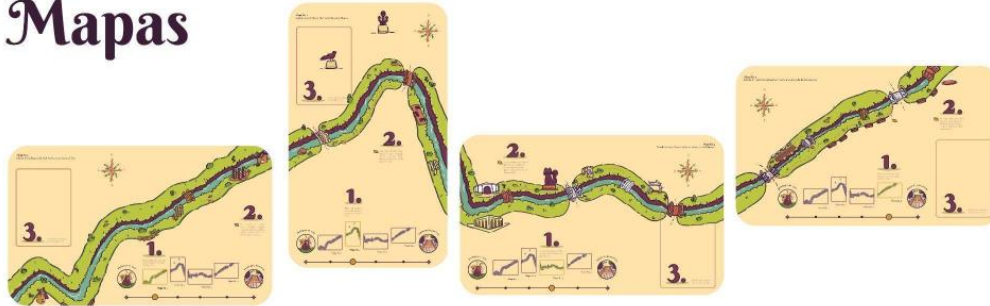


En los mapas, además de su ilustración del sector del río, se pueden encontrar distintos elementos gráficos tales como hitos de la ciudad, numeración para contribuir al orden de lectura del paso a paso a realizar, una brújula, espacio para ubicar las tarjetas. Todo esto, se establecen variaciones de tonalidades para reforzar el diseño y legibilidad de la pieza gráfica.

Figura 35

Los cuatro mapas ilustrados y sectorizados del corredor del río Cali.

Mapas



- **Tarjetas:**

Figura 36

Primera parte de las tarjetas.



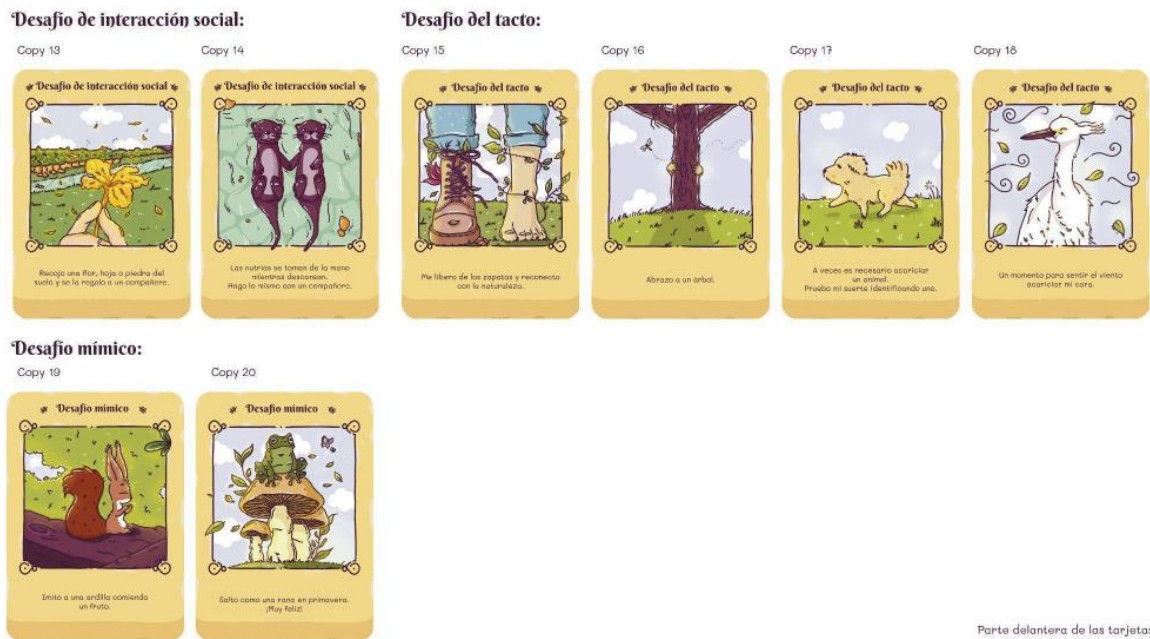
El uso del color en las tarjetas se basa en la paleta de color principal de proyecto, sin embargo se añaden algunos colores nuevos para representar con mayor claridad elementos naturales. Debido a que las ilustraciones están basadas en los paisajes reales del corredor.

Se consideran necesarios como los azules por ejemplo para mostrar el color del cielo siendo este tan característico de la ciudad. Los verdes del pasto. El color de las flores. El color

rojo de la ardilla de cola roja. El color amarillo del canario. Y de este modo, fue pensado su aplicación de color en estas ilustraciones.

Figura 37

Segunda parte de las tarjetas.



Parte delantera de las tarjetas

Figura 38

Parte trasera de las tarjetas clasificadas por patrones a colores.



Parte trasera de las tarjetas

En el reverso de las tarjetas se clasificaron por código de color dependiendo del desafío. Se escogen los colores principales de la paleta de color del proyecto y algunas variaciones usadas en las ilustraciones, todo esto con el fin de seguir asociando el ambiente natural que se ha pretendido representar logrando así una identificación particular por color.

- **Guía de uso:**

Figura 39

Guía de uso.



En la guía de uso se hace uso del color amarillo usado como complemento de la identidad visual aplicada también en las tarjetas.

- **Empaque:**

Figura 40

Prototipo del empaque tipo morral.



Para el empaque hacen relevancia el color verde. Esto, debido a que se busca mostrar un ambiente muy natural en primera instancia para abordar el tema de los paisajes del corredor.

- **Impresión final:**

Figura 41

Collage del prototipo final impreso del proyecto Interser.



INTERSER: RECONECTA CON TU PROPIA NATURALEZA



Conclusiones

- Recorrer el territorio físicamente permite ver nuevos horizontes. Al inicio del proyecto se empezó con la indagación bibliográfica consecuentemente fue sugerido hacer el trabajo de campo a través de la herramienta iconoclasistas “mapeo colectivo” en donde permitió al proyecto Interser adquirir mucha más información en cuanto a las problemáticas existentes en el corredor del río. Principalmente como las personas que transitan en él hacen uso de este de forma no adecuada. Y por otro lado, el bajo nivel de interactividad con la naturaleza. Motivos los cuales dieron pie para abordar el proyecto en esta parte.
- Posibilidades de llevar la herramienta desarrollada en el proyecto Interser a otros espacios de ambientes naturales en un principio en la misma ciudad. A medida de la elaboración del proyecto se contactó con el Ingeniero agrícola Carlos Acosta, coordinador del proyecto Red Comunitaria de Bosques Urbanos de Cali, quien se mostró interesado en poder realizar actividades de la dimensión del proyecto Interser en los bosques urbanos de la ciudad de Cali. Así como este caso, existe la posibilidad de llevar el material lúdico a otros espacios quienes se encuentren interesados realizando la respectiva investigación. Ejemplificando sitios como: El Jardín Botánico, Ecomuseo de las Garzas, Parque Ambiental Corazón de Pance, Parque longitudinal de El Ingenio, Red de bosques urbanos, entre otros.
- Contribuir a que las personas salgan de la vida rutinaria. Al llevar a cabo las actividades con el prototipo de interser se evidencio a través de los comentarios de los participantes que se sintieron explorando un nuevo espacio y saliendo de la zona de confort. Por lo tanto, se puede decir que aquellas personas lograron conectar con la naturaleza.
- En general, las actividades realizadas con las personas que han participado en la dinámica usando el prototipo del proyecto Interser han logrado esa conexión con la naturaleza.
- En este proyecto de diseño gráfico permite indagar herramientas existentes planteadas por otros diseñadores, generando comunidad entre todos los profesionales. Y a su vez, desde la investigación aportar estrategias nuevas y / o encaminadas al objetivo del proyecto siendo funcionales.
- Construir herramientas entre varios campos como lo ambiental, psicosocial y el diseño gráfico se demuestra que es un gran potencial para lograr grandes proyectos en los que

se puede aportar a la sostenibilidad de un territorio interviniendo tanto en el espacio como en lo personal y colectivo.

- Construir experiencias en colectivo resulta enriquecedor para todos. Abordar el proyecto desde el la experiencia participativa hace que se disfrute el momento sin generar rivalidades entre las personas, todos están para aprender de todos.
- A lo largo de este proceso, experimentamos tanto aciertos como desaciertos, pero cada uno de ellos se integró de manera indispensable en la investigación. Al perseguir ciertos objetivos, nos vimos inmersas en un recorrido extenso, especialmente en la búsqueda de contactos. La tarea de establecer conexiones con profesionales y expertos en temas ambientales, específicamente en la ciudad de Cali, resultó ser un desafío complejo.

Este proceso implicó un trayecto significativo, y fue solo a través de diálogos continuos con personas contactadas, incluyendo al psicosocial Marlon Muñoz que en ese momento colaboraba con jóvenes en el oeste de la ciudad, que finalmente logramos expandir nuestra red hacia el sector rural de Montebello. Fue en este entorno donde encontramos personas altamente dispuestas a compartir sus conocimientos sobre el corregimiento y la ciudad en general. Steven Zuluaga, fue uno de los gestores ambientales que intervinieron.

Este acercamiento a Montebello nos proporcionó una riqueza de información valiosa, que incluyó detalles sobre la fauna y flora local, estrategias para actividades, contactos adicionales, y muchos otros aportes sumamente relevantes para el desarrollo del proyecto. En última instancia, esta travesía nos permitió enriquecer significativamente nuestro conocimiento y avanzar de manera sustancial en la consecución de los objetivos establecidos para el proyecto.

- Es importante destacar que las actividades se llevaron a cabo con un grupo semejante al que es originalmente dirigido por el guía y gestor ambiental, Steven Zuluaga, quien también es líder de la comunidad. Que, de igual modo fue estudiada la población. Esto se debió a desafíos relacionados con el tiempo y restricciones presupuestarias que dificultaron los desplazamientos hacia la ubicación específica de la comunidad.

Igualmente, las actividades fueron exitosamente ejecutadas con los grupos similares que cumplían con el rango de edad propuesto, previamente revisado en

colaboración con el gestor ambiental y toda la investigación correspondida mencionada en el documento.

- El proyecto Interser fue atravesado por un proceso de evolución y adaptación a medida que avanzábamos en sus distintas fases. En la etapa de "Trabajo de Grado I", consolidamos nuestra colaboración al fusionar nuestras propuestas de la materia "Seminario". Darly se centró en la investigación sobre la caza de animales en peligro de extinción en el Valle del Cauca, enfocándose en especies como la nutria, guatín y chigüiro. Paralelamente, Tatiana estuvo dedicada a la preservación de mamíferos, particularmente la nutria, en el afluente del barrio Riberas del Rosario, Jamundí.

La identificación de similitudes tanto en los temas como en las especies nos llevó a unificar nuestras perspectivas, seleccionando un tema que facilitara la ejecución del proyecto al estar basado en intereses comunes y en un contexto geográfico compartido. En consecuencia, dirigimos nuestra atención hacia la fauna y flora del Corredor del Río Cali, un entorno familiar debido a nuestra presencia constante por razones académicas y laborales. Este enfoque nos permitió explorar y comprender de manera más profunda la ciudad de Cali y su entorno natural.

Bibliografía

Biodiversidad del Valle del Cauca. (2012, 15 de noviembre). *Blogspot*. [flora y fauna del valle del cauca | biodiversidad del valle del cauca \(tatirobledo93.blogspot.com\)](http://flora-y-fauna-del-valle-del-cauca|biodiversidad-del-valle-del-cauca(tatirobledo93.blogspot.com))

Botero-Botero, A., Botello, J. C., Navarrete, A. M., Murillo, O., Herrera, J. C., Ortega, L. F. Córdoba, D., Guapacha, S., Sanchez, G. C. y Ortega-Lara A. (2019). *Conocimiento y conservación de la nutria neotropical y los peces del río Cauca en el Valle del Cauca*. Corporación Autónoma Regional del Valle del Cauca - CVC. Fundación FUNINDES. Fundación BIODISS. Santiago de Cali, Colombia. 32 p.

https://ecopedia.cvc.gov.co/sites/default/files/archivosAdjuntos/cartilla_nutrias_y_peces_5_comprimida.pdf

Bravo Ramirez, J. (2021). *El Papel de los Jóvenes Frente al Cuidado del Medio Ambiente Durante y Post COVID-19*. Instituto de la juventud Moreliana

Carabias, J., Meave, J. A., Valverde, T., & Canón Santana, Z. (2009). *Ecología y medio ambiente en el siglo XXI*. Pearson Educación. [Repositorio Digital UASB Sede Bolivia: Ecología y medio ambiente en el siglo XXI](#)

Castrillón, J. (2022, 12 de mayo). Corredor del río Cali. Orgullo de Cali. [CORREDOR DEL RÍO CALI - Orgullo de Cali](#).

Corporación Autónoma Regional del Valle del Cauca, y Fundación Pachamama. (2011). *Plan de ordenación y manejo de la cuenca hidrográfica del río Cali*. [POMCH Rio Cali 2011.pdf \(cvc.gov.co\)](#)

"El enemigo más grande de la fauna en Cali es el humano", *Policía Ambiental | Diario Occidente*. Diario Occidente. (2019). <https://occidente.co/cali/el-enemigo-mas-grande-de-la-fauna-en-cali-es-el-humano-policia-ambiental/>.

El Tiempo, (2020). *La cuarentena deja ver la belleza de la naturaleza en Valle del Cauca*. El Tiempo. <https://www.eltiempo.com/colombia/cali/cuarentena-y-coronavirus-animales-que-se-han-visto-en-cali-493630>.

Fernández Fernández, J. (2018). Reclamar el paisaje (v.1.6) [Computer software]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1198922>

González, N. M. (2014). *Ocupación y poblamiento de la cuenca hidrográfica del río Cali*. Historia y espacio.

Guerrero Orozco, J. (2021). *Contemplar, comprender, conservar*. USAID, Mincomercio, Procolombia, Humboldt, WCS, Punto aparte editores. [Manual Ilustrado para Guías de Turismo de Naturaleza en Colombia v2.1](#)

Habegger, S., & Mancilla I., & Serrano, E. (2006). *El poder de la Cartografía Social en las prácticas contra hegemónicas*. [El+poder+de+la+Cartografía+Social \(unicen.edu.ar\)](#)

Horrillo, P., & Lafuente, A. (2017). *Cómo hacer un mapeo colectivo*. La aventura de aprender.

Iruela, D (2014). Profundización del término estética. Revista Aisthethikê. Disponible en <https://viewer.joomag.com/revista-aisthethik%C3%AA-mayo-2014/0665984001396724087?page=12>

Lafuente, A. (2023, 6 de Julio) *Como sentipensar*. La aventura de aprender.

Malacalza, L. (2013). *Ecología y medio ambiente*. Uruguay: AUGM-Comité de Medio Ambiente. [Ecología y ambiente \(unlp.edu.ar\)](#)

Marin, L. & Ortiz, A. (2022, 5 de enero). Dra. Naturaleza (Núm. 194). [Episodio de Podcast de audio]. En *Mándarax: ciencia en tu vida*. Sonoro. Spotify.

<https://open.spotify.com/episode/0z2tIzuxTTPt3UjNrorYPw?si=8MYGTmgQRCCcVN-OqrT-g>

Morales Perez, M. (2006). *El desarrollo local sostenible*

[Redalyc.El desarrollo local sostenible](#)

Moreno, A. (2010, 25 de mayo) *La mediación artística: un modelo de educación artística para la intervención social a través del arte*. Revista Iberoamericana de Educación.

Muñoz, J. A. G., Ortiz, D. A. G., Zarate, M. J. S., & Marciales, Á. M. (2019). *La Cartografía Social (Mapeo Colectivo) En un mundo globalizado: diagnóstico y reconocimiento del territorio y la problemática ambiental en el municipio de Cimitarra-Santander*. CITECSA.

[Vista de La Cartografía Social \(Mapeo Colectivo\) En un mundo globalizado: diagnóstico y reconocimiento del territorio y la problemática ambiental en el municipio de Cimitarra-Santander \(unipaz.edu.co\)](#)

Orgullo de Cali. Web: <https://www.orgullodecali.com>.

Planeta de libros. (2014). *Thich Nhat Hanh*. Planeta de libros.

[Thich Nhat Hanh | PlanetadeLibros](#)

Rister, J., & Ares, P., (2019). *Mapeando el territorio*. Iconoclasistas. [Cómo empezar un mapeo - Iconoclasistas](#)

Saint-Exupéry, A. (2003). *El principito*. Said. [El principito \(pruebat.org\)](#)

Salazar, I. (2020). *La fauna silvestre circula en las vías de Cali*. Cali.gov.co.
<https://www.cali.gov.co/dagma/publicaciones/154319/la-fauna-silvestre-circula-en-las-vias-de-cali/>.

Sánchez Silva, M. (2005). *La metodología en la investigación cualitativa*.
[00 Editorial-Indice \(flacsoandes.edu.ec\)](http://00.Editorial-Indice(flacsoandes.edu.ec))

Tours, C. (2020). *¿Cómo y por qué avistar animales en época de aislamiento?*. Coraves Birding Tours. Retrieved 25 November 2021. <https://www.coravesbirdingtours.com/como-y-por-que-avistar-animales-en-epoca-de-aislamiento/>.

Trujillo Fernando; Caicedo H. Dalila; Mosquera Guerra, Federico; Botero Botero, Álvaro. Colombia. Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible, Fundación Omacha. (2016). *Plan de manejo para la conservación de las nutrias (Lontra longicaudis y Pteronura brasiliensis) en Colombia*. Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible. Dirección de Bosques, Biodiversidad y Servicios Ecosistémicos: Avella, Carolina; Fundación Omacha:
<https://omacha.org/wp-content/uploads/2019/06/plan-manejo-conservacion-nutrias-colombia-final.pdf>

Vargas, J. (2019). Biodiversidad de la cuenca alta y media del río Cali: ¿conozco? ¿transformo? ¿protejo?. SciELO Analytics.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-19352019000100065.

Vega Cedeño, B. (2012). *Lenguaje visual publicitario como sistema de comunicación en el Street art: creación y difusión*.
https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2011/hdl_10803_96723/bvc1de1.pdf

Wahl, D. G. (2020). *Diseñando culturas regenerativas*. Editorial Ecohabitar Sociedad Microcooperativa.

[Referencias - Google Drive](#)

Yepes, V. (2020). *Inició la primera fase del corredor ecológico de la ribera del río Cali*. Cali.gov.co. <https://www.cali.gov.co/bienesyservicios/publicaciones/156630/inicio-la-primera-fase-del-corredor-ecologico-de-la-ribera-del-rio-cali/>.

Zack, P. Un estudio demuestra que los animales "sienten amor" [Blog]. <https://blog.mascoteros.com/blog/un-estudio-demuestra-que-los-animales-sienten-amor/>.

Zapata, L. (2020). Alimentar a los guatines: mayor el daño que el beneficio. La Crónica del Quindío. <https://www.cronicadelquindio.com/noticias/mundo-1/alimentar-a-los-guatines-mayor-el-dao-que-el-beneficio>.

Listado de figuras

Figura 1. Alcaldía de Cali. (2021). *Propuesta física de la campaña “Un río emplumado”*. [Fotografía]. El Tiempo. [Inauguran exposición que busca embellecer corredor del río Cali - Cali - Colombia - ELTIEMPO.COM](#)

Figura 2. Zoológico de Cali. (2021). *Imagen del Zoológico de Cali de la propuesta física de la campaña “un río emplumado”*. [Fotografía]. Página de facebook del zoológico de Cali. <https://www.facebook.com/photo?fbid=4336710029682951&set=pcb.4336711216349499>

Figura 3. Proyecto Interser. (2023). *Libros físicos de Keri Smith*. [Fotografía]. Proyecto Interser

Figura 4. Maldito Games. (2015). *Tablero del juego Wingspan*. [Fotografía]. Página Maldito Games. [Wingspan / Maldito Games](#)

Figura 5. Parque explora. (2021). *Imagen promocional del libro interactivo “Aluna y Chiribiquete”*. [Imagen]. Twitter del parque explora. [Parque Explora en X: "El próximo jueves conocerás el cuento infantil interactivo: ALUNA Y CHIRIBIQUETE, historia digital escrita por @joseardila, elegido por la prestigiosa revista británica @GrantaEnEspanol como uno de los 25 mejores narradores en español menores de 35 años. 📖👉 https://t.co/LpmY9TsSad" / X \(twitter.com\)](#)

Figura 6. Parque explora. (2021). *Imagen de una página interna del libro interactivo “Aluna y Chiribiquete”*. [Imagen]. Página del libro interactivo. [Aluna y Chiribiquete \(parqueexplora.org\)](#)

Figura 7. Infobae. (2018). *Imagen de una escena de “Hilda”, serie animada*. [Imagen]. Artículo de Infobae. [La tira cómica “Hilda” debuta como serie animada en formato digital - Infobae](#)

Figura 8. Softonic. (2020). *Imagen de la estética del videojuego “Hilda Creatures”*. [Imagen]. Página de Softonic. [Descarga de APK de Hilda Creatures para Android \(apkpure.com\)](#)

Figura 9. Iconoclasistas. (2013). *Captura de la portada del “Manual de mapeo colectivo” de Iconoclasistas*. [Imagen]. Página de Iconoclasistas. [Manual de mapeo ES GB - Iconoclasistas](#)

Figura 10. Iconoclasistas. (2013). *Captura de la portada del manual “Mapeando el territorio” de Iconoclasistas*. [Imagen]. Página de Iconoclasistas. [Cómo empezar un mapeo - Iconoclasistas](#)

Figura 11. Esquema en el que se desglosa el proyecto Interser.

Figura 12. Segmentación geográfica del Corredor del Río Cali tomado de google maps.

Figura 13. Fotografía en la biblioteca de Bellas Artes revisando trabajos de grado.

Figura 14. Fotografía de las integrantes recorriendo el proyecto Río Emplumado.

Figura 15. Mapeo zona desde la portada al mar hasta el zoológico de Cali.

Figura 16. Fotografía de las integrantes del proyecto Interser y Steven Zuluaga, gestor ambiental.

Figura 17. Mapeo zona desde el teatrino hasta el Alférez Real.

Figura 18. Fotografía recorriendo el Corredor del Río.

Figura 19. Mapa del sector 1 del corredor del Río y stickers iconográficos.

Figura 20. Fotografías de la actividad del mapeo colectivo.

Figura 21. Conclusiones escritas del mapeo colectivo.

Figura 22. Captura de la reunión virtual de Carlos Acosta

Figura 23. Foto de los libros físicos de Keri Smith.

Figura 24. Moodboard del proyecto Interser.

Figura 25. Bocetación del identificador del proyecto Interser.

Figura 26. Proceso de elección tipográfica.

Figura 27. Bocetos iniciales de los 4 mapas del sector de corredor del río Cali, zona baja.

Figura 28. Bocetos iniciales de las tarjetas con la diagramación, primera parte.

Figura 29. Bocetos iniciales de las tarjetas, segunda parte.

Figura 30. Boceto de la portada.

Figura 31. Tarjetas impresas en propalcote con la ilustración en boceto.

Figura 32. Tiro y retiro de la tarjeta impresa.

Figura 33. Actividad de prueba con jóvenes con el prototipo impreso. Mayo 5 del 2022

Figura 34. Muestra de uno de los mapas ilustrados con su respectiva diagramación y contenido.

Figura 35. Los cuatro mapas ilustrados y sectorizados del corredor del río Cali.

Figura 36. Primera parte de las tarjetas.

Figura 37. Segunda parte de las tarjetas.

Figura 38. Parte trasera de las tarjetas clasificadas por patrones a colores.

Figura 39. Guía de uso.

Figura 40. Prototipo del empaque tipo morral.

Figura 41. Collage del prototipo final impreso del proyecto Interser.

Anexos

Anexo 1: Cronograma de excel de las actividades proyecto Interser

Link: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1cFXvFUZ7dMJ9TQQ_KCwvAnOAsbdrtaED/edit?usp=drive_link&oid=100474722526237580352&rtpof=true&sd=true

Anexo 2: Bitácora en padlet del proyecto Interser

Link: <https://padlet.com/tmunoz0416/interser-iu0t84ok9a5yxp8n>

Anexo 3: Entrevista con Steven Zuluaga, gestor social y cultural de la ciudad de Cali

Link: https://drive.google.com/file/d/1MQNlp-d0sby8gI90MwMHGEIKjJ2yk_1H/view?usp=sharing