



UNIVERSIDAD
DEL CAUCA
Programa de
Diseño Gráfico

Matrañupando Matruquendo SABERES®

PROYECTO DE DISEÑO

Autor: Fredy Armando Tenorio Ordoñez
Diseñador Gráfico



MATRAQUEANDO SABERES

*es un proyecto de diseño que promueve
el reconocimiento de los saberes propios,
para dinamizar las memorias
de las comunidades locales
en el municipio de Magüi/Payán, Nariño.*

Agradecimientos especiales:

*Maestro: Rafael Sarmiento
Maestro: Javier García García
Profesores de Diseño Unicauca
Profesora Y olima y Anabel
Yenny adriana Sinisterra Ramires
Institución Educativa Eliseo Payán
Artesaños colaboradores de Magüi
Cristian Camilo Carmona
Luis Orduz
Anderson Imbachí
Yamilet Tenorio
y a mis Padres:
Segundo Tenorio y Luz Maria Ordoñez*

Diagramación y Diseño:
Fredy Armendo Tenorio Ordoñez

Asesores del proyecto:
*Maestro: Rafael Sarmiento
Maestro: Javier García García*



Universidad
del Cauca

*Fredy Armando Tenorio Ordoñez
34081031*



DANIEL

FREYD

JHON

DIDER

BILMAN

ALCI

YERLIN

DANER

ANTONIO

VOLEIDER

Jesus Angulo y Daner Marquinez.
Estudiante de la I.E.E.E.P.
Jovenes creativos pintando el mural para
la Institución Educativa Eliseo Payán en
Magüi-Payán (Nariño).

Fotografía Tomada por:
Jesus Angulo.

La señora **Pastora Angulo**, artesana con la Catanga, en el taller elaborando artefactos autótonos.

Fotografía tomada por:
Fredy Tenorio

Lugar de la toma:
Casa de la Cultura de Magüi-Payán

Fecha de toma:
4 de Mayo del 2014



*“El **diseño** es uno de los modos fundamentales de la **relación del humano con el mundo**. Es la herramienta básica con que aquel da forma y adapta buena parte del entorno material **conforme a sus representaciones**. Además es un **componente esencial** e imprescindible de las tecnologías actuales en cuanto es un instrumento para el pensamiento racional, conceptual y abstracto sobre el mundo físico. Es la etapa proyectiva y prospectiva de la tecnología donde se representan, por múltiples medios, los **objetos y los artefactos** futuros que cambiarán la **realidad y el entorno**. Se dice pues que ante todo el diseño es teoría pues se necesita un amplio y diverso campo de conocimientos e **informaciones sistematizados**, jerarquizados y organizados lógicamente para poder **interpretar**, explicar, **entender y predecir los fenómenos sobre los que trabaja de forma creativa**.” (Raúl Alberto Domínguez Rendón: pag.25.)*

Matraqueando Matraqueando

El término “**MATRAQUEANDO**” resulta de la palabra “**MATRACA**” que es un artefacto de la minería utilizado para extraer el oro junto con otras herramientas de trabajo. Se utiliza de manera fácil y sencilla garantizando la extracción diaria del mineral y con ello el sustento de las familias en las comunidades. La “**MATRACA**” encierra conceptos para la comunidad de **Magüi Payán (Nariño)** como: movimiento, seleccionar, escudriñar, buscar, sacar, conseguir, entre otros, y desde ahí es donde surge la idea de trabajar el título para el proyecto “**MATRAQUEANDO SABERES**”. Al utilizar esta expresión en el contexto de mi propuesta investigativa, pretendo señalar que el verdadero **ORO** de las comunidades son sus **SABERES**, y en ellos se esconde la **esencia del habitar un territorio**.



Detalle del mural realizado con los estudiantes de la **I.E.E.E.P. Jóvenes creativos** que pintaron el mural para la carrosa del "Carnaval del Fuego" en Magüi-Payán (Nariño).

Fotografía Tomada por:
Freddy Tenorio.

Lugar de la toma:
en la terraza de la casa del señor Teodoro Quiñones

Fecha de toma:
20 de febrero del 2014

Un ÍNDICE *suave*

ÍNDICE

01

Una ambientación FULL HD



- 1.1 Reconocimiento del contexto a lo tuty.
 - 1.2 Mi motivación como diseñador y nativo de la región.
 - 1.3 Planteamiento del proyecto.
 - 1.4 Mi postura desde el diseño frente al proyecto.
 - 1.5 Mi experiencia como ilustrador.
 - 1.6 La ilustración como proyecto de diseño.
-

02

Socialización y agenciamiento del proyecto con las comunidades de la zona, incluyendo la comunidad de la Institución Educativa Eliseo Payán.



- 2.1 Identificando a los constructores de artefactos autóctonos.
 - 2.2 Los medios locales, una herramientas de información y socialización.
 - 2.3 Socialización del proyecto a las comunidades del contexto.
-

ÍNDICE

03 Recopilación de la información e intercambio de saberes entre los constructores de artefactos autóctonos y la Institución Educativa Eliseo Payán.



- 3.1 La entrevista, un medio fuerte para recolectar información.
 - 3.2 Inventario de los artefactos encontrados.
 - 3.3 Características de los artefactos.
 - 3.4 Taller de expresión: ¿Qué realizan los estudiantes en sus tiempos libres?
 - 3.5 Taller: Elaborando artefactos autóctonos.
 - 3.5.1 Comprendiendo los usos y formas.
 - 3.6 Taller: Dibujando los artefactos autóctonos.
 - 3.6.1 Dibujando los usos y formas.
 - 3.7 Taller mural Recreando nuestro espacio.
 - 3.7.1 Taller mural Carrosa “Carnavales del Fuego”
-

04 Analizando y estructurando la experiencia.



- 4.1 Categorización de la información recolectada.
 - 4.3 Análisis y conceptualización del material recolectado en los talleres.
 - 4.4 Análisis y conceptualización de las producciones murales.
-

05 Reflexión final





Detalle del mural realizado con los estudiantes de la **I.E.E.E.P.** Jóvenes creativos que pintaron el mural para la **carrosa del "Carnaval del Fuego"** en Magüi-Payán (Nariño).

Fotografía Tomada por:
Freddy Tenorio.

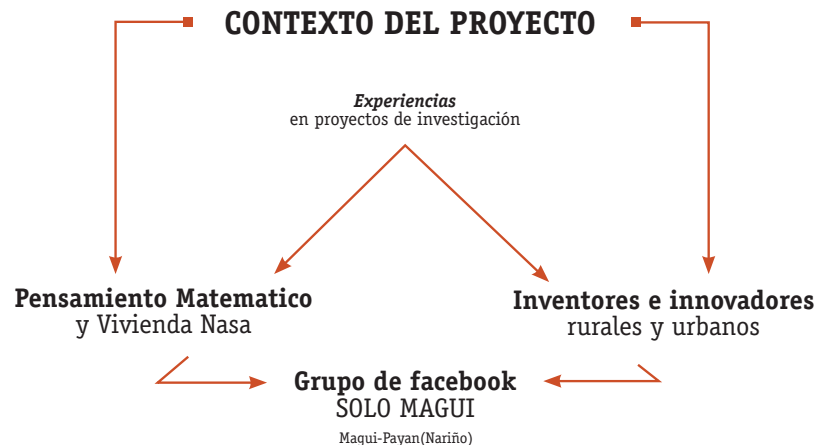
Lugar de la toma:
Intitución Educativa Eliseo Payán

Fecha de toma:
25 de Mayo del 2014

Una ambientación **FULL HD**

El interés de abordar este trabajo, surge dentro de un proyecto de investigación denominado *“Inventores e Innovadores Rurales y urbanos Hacia una cartografía comparativa del conocimiento local en los Departamentos del Cauca y Nariño,”* 1 que se inició en el año 2012 con Jairo Tocancipa Falla, profesor del programa de Antropología de la Universidad del Cauca. El proyecto comprendía dos zonas fuertes de aplicación de la investigación: la zona del Cauca, en los municipios de guapi, Timbiquí y López de Micay y la zona del Nariño, entre los municipios de Tumaco, Barbacoas y Magüi-Payán. Para la investigación en la segunda zona, entré a participar en el proyecto como investigador principal por haber adquirido experiencias como ilustrador en otro proyecto que se realizó en el Departamento del Cauca en el territorio Nasa Yuwe, el cual recibe el nombre *“Pensamiento matemático y vivienda Nasa”*, además por ser oriundo y conocer profundamente el territorio y los habitantes del municipio Magüi-Payán. Debido a los escasos recursos económicos, el proyecto no fué ejecutado en los tiempos estipulados, y se aplazó hasta que se pudiera solucionar la parte financiera.

Esperando que se reactivara el proyecto de investigación, navegando por las redes sociales, me llegó la solicitud de unirme a un grupo de Facebook llamado *“Solo Magüi”*, creado por un joven del municipio de Magüi-Payán, donde se comparten las problemáticas y situaciones actuales de la localidad, y encontré varias publicaciones que se mencionaba reiterativamente la gran necesidad por el rescate de las tradiciones y de los saberes de nuestras comunidades.



Esta problemática me impulsó a plantear una propuesta investigativa independiente, y comencé una fase de indagación sobre estas preocupaciones expuestas por los integrantes del grupo de Facebook. Así fue reforzándose el gran interés por hacerles un seguimiento a los procesos de elaboración de artefactos autóctonos de la zona, para lo cual viajé hasta el municipio, y realice una búsqueda para identificar algunos objetos sobre los cuales indagué, y realicé un trabajo en conjunto con la comunidad. Los objetos con los cuales trabajamos están involucrados en las labores cotidianas de los habitantes de esta zona y hacen parte integral de la identidad cultural de las diferentes comunidades que habitan este territorio. Ya que en los últimos años se está dando una progresiva ausencia de la práctica sobre la creación y la producción artesanal, diluyendo y remplazando abrupta y peligrosamente sus bienes materiales por otros, lo cual está produciendo una crisis de identidad y un proceso progresivo de pérdida del sentido de pertenencia de las comunidades locales sobre todo de las generaciones más jóvenes.

Erasmus Cabezas

Artesano de diferentes tipos de objetos, aquí esta elaborando la canoa con su motor cierra.

Ilustración realizada por:

Freddy Tenorio.

Tomada:

Del libro de bocetos.



Ahora bien, ante esta problemática resultaba urgente desarrollar estrategias para transmitir estos saberes de manera consecuente a las miradas, y formas que tienen las nuevas generaciones de percibir su entorno. Para esto, habría que comenzar por dinamizar, y potencializar el reconocimiento cultural del saber hacer propio de las comunidades, y pensé, que era la acción principal que podría desarrollar como diseñador ante esta problemática, teniendo en cuenta de que el diseño debe generar beneficios para las comunidades y ser concebido como un configurador de los entornos culturales. *“La premisa principal es considerar que el diseño no solo puede ser valorado solo desde sus aspectos formales o técnicos”,* (Alejandro Tapia pág.: 15, Diseño gráfico en el espacio social), sino que también ser evaluado por su inserción directa con los seres humanos con respecto a sus actividades y sus formas particulares de accionar y habitar sus territorios.

“Tanto así, la persona que interpreta los artefactos concretos debe poder experimentar el uso de los mismos así como el entorno de esa experiencia”. (Vihma, 2003: 2). De esta manera el diseño debe ir más allá de una relación meramente formal, y se debe tener en cuenta la relación diseño-humano, en donde como diseñador debo trabajar con y para la gente, además estar en la capacidad de interpretar, y mostrar el valor significativo de los conocimientos locales, las relaciones humanas y las distintas prácticas culturales de las comunidades, en las maneras en que han configurado, y adaptado instrumentos para poder sobrevivir y habitar sus territorios.

Jóvenes saliendo de barequiar, navegando en el Río Magüi, buscando oro para sobrevivir.

Ilustración realizada por:
Freddy Tenorio.

Tomada:
Del libro de bocetos

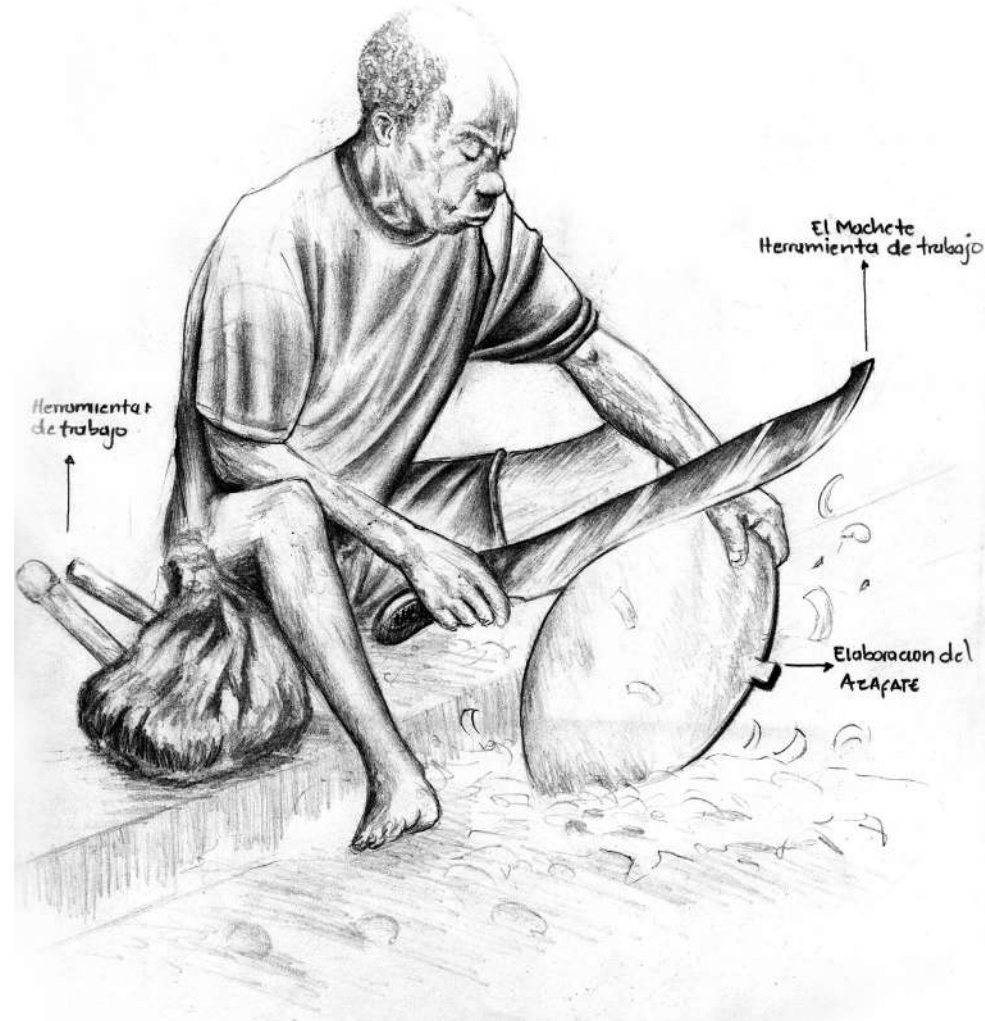


“Cuando el objeto se inserta en la vida de un grupo humano recibe un nombre que lo designa o lo identifica no existen objetos sin nombres y pueden dar origen a verbos nuevos que nombran la acción que realizan y viceversa, no hay objetos aislados o descontextualizados siempre están situados culturalmente, en un tiempo y espacio determinado, los objetos no son atemporales sino que están determinados por el tiempo, no tienen esencia sino que tiene su propia historia según su entorno sociocultural”. (Medina, 2002: 112-113). Así partiendo del reconocimiento de la labor principal que tiene el diseño como configurador del entorno cultural, me llevo a plantearme el propósito de este trabajo, por el cual pretendo desde el diseño gráfico, dinamizar memorias y propiciar el reconocimiento de los saberes propios, que son consecuentes con unas maneras particulares de habitar un territorio en el municipio de Magüi-Payán (Nariño), para promover el rescate de las prácticas culturales en las comunidades locales, debido a que la producción artesanal está desapareciendo ante la irrupción de los procesos de industrialización y mediatización, quedando relegados los conocimientos de nuestros antepasados.

Eugenio Cabezas Artesano,
elaborando la batea en el patio de su casa.

Ilustración realizada por:
Freddy Tenorio.

Tomada:
Del libro de bocetos.



Para nuestros pueblos, es muy importante preservar estos saberes tradicionales y las prácticas culturales, ya que nos ayuda a fortalecer y a enriquecer la memoria, los cuales son conocimientos muy dinámicos que se encuentran en constante proceso de adaptación en la vida cotidiana de las comunidades locales. Aquí es donde los jóvenes juegan un papel muy relevante, debido a que estos conocimientos se han ido transmitiendo de generación en generación, primero para seguir manteniendo firmemente la cultura, sabiendo que es una parte fundamental para el éxito en el aprendizaje, y la supervivencia en todos los ámbitos posibles.

Según la “Declaración de la UNESCO sobre protección y promoción de las expresiones culturales” del 2005, *“los saberes tradicionales son un recurso no solamente para las comunidades locales, sino para toda la humanidad, en cuanto permiten preservar la diversidad cultural. La diversidad cultural es patrimonio humano y debe ser reconocida y promovida a beneficio de las actuales y futuras generaciones”.*

Jesus Anguo y Daner Marquinez.
Estudiante de la I.E.E.E.P.
Jovenes creativos pintando el mural para la carrosa de los “carnavales del fuego” en Magüi-Payán (Nariño).

Fotografía Tomada por:
Freddy Tenorio.

Lugar de la toma:
En la terraza de la casa del señor Teodoro

Fecha de toma:
20 de febrero del 2014



Según las anteriores consideraciones, como diseñador y oriundo de la región, me muestro preocupado por la pérdida progresiva de nuestro potencial cultural en nuestras comunidades, y por los cambios que produce constantemente el desarrollo tecnológico, y la industria, de tal manera que nuestros entornos y sufren de manera inconscientes, lo cual transforma brusca y minuciosamente el habitar de nuestros territorios, adoptando nuevas dinámicas, nuevos estilos de vidas, y adquiriendo concepciones inadecuadas que atrasan los conocimientos, y los saberes locales de nuestras comunidades, haciendo que las personas pierdan el sentido de pertenencia de valorar sus prácticas locales, lo que para nuestras comunidades significa " lo propio". Lo Propio para Decertau *"es una victoria del lugar sobre el tiempo"*. Michel Decertau: pág., L. La Invención De Lo Cotidiano). De acuerdo con esta necesidad expuesta en este relato, surge la primera cuestión en el proyecto, siendo diseñador y perteneciente a una comunidad, ¿Cómo generar estrategias desde la comunicación visual para evidenciar y reconocer las capacidades creativas y la producción de diseño consecuente con la maneras de habitar el territorio, de los constructores rurales y urbanos de artefactos autóctonos del municipio de Magüi payán (Nariño), para activar la memoria y el sentido de pertenencias en los jóvenes de la localidad?.

La importancia que adquieren los artefactos de una cultura determinada, resulta de las necesidades que surgen dentro de su entorno social, por lo que esto conlleva al hombre a explorar su alrededor para la creación de los mismos, luego de su creación, estos encierran muchos aspectos de las vivencia cotidianas a través de las experiencias (memoria cultural), que luego se transforman en patrimonios simbólicos de un territorio. *"No obstante el innegable mejoramiento en la calidad de vida de los individuos, la asimilación de la tecnología por parte del hombre y la sociedad presenta momentos críticos que se reflejan en un rechazo eventual del objeto tecnológico, justificado a partir del temor que este engendra al plantearse como sustituto del ser humano dentro de un sistema social, cada vez más independiente de los mismos hombres: parece que no es necesario retroceder tanto el tiempo para constar como los hechos tecnológicos marcan al hombre y cada día lo relegan y reducen su espíritu, convirtiéndolos en la sombra de la técnica y la máquina"* el ritmo con que estos avanzan es avasallador y en gran medida invisible el impacto de aquel sobre la sociedad y la cultura. (Humberto Muñoz Tenio, 1968, Pág. 15).

Teniendo en cuenta lo esbozado en los textos anteriores sobre la problemática que subsiste en esta comunidad planteé el objetivo general de este proyecto, de cómo diseñar y producir una estrategia de comunicación visual, para evidenciar y reconocer las capacidades creativas y la producción de Interfaces consecuente con las maneras de habitar el territorio, de los constructores rurales y urbanos de artefactos autóctonos del municipio de Magüi payán (Nariño), para activar la memoria y el sentido de pertenencias en los jóvenes de la localidad, haciendo un proceso de articulación con la Institución Educativa Eliseo Payán.

Estudiantes de la I.E.E.P.
En el taller: Dibujando los gustos

fotografía tomada por:
Freddy Tenorio.



A diferencia de otras disciplinas se puede decir que el diseño gráfico marca una corta historia según lo señalan al algunos exponentes de este gremio entre ellos Jorge Frascara, donde argumenta en una breve reseña histórica que *“ el diseñador es un profesional de reciente definición en lo que se refiere a su preparación, su actividad y sus objetivos”*.(Frascara 2006). Sin embargo, gracias a las investigaciones y ensayos críticos que han realizado, como diseñadores tratamos de situarnos en el problema, asumir con criterio y responsabilidad nuestro trabajo. También afirma que *“mientras que el hombre prehistórico ejecutaba su trabajo en un contexto humano pequeño e integrado en el lenguaje gráfico, formaba parte de un continuo social vital, mientras que nuestro diseñador actual por medios masivos no ejerce control directo sobre el acto comunicacional final, y se dirige a una variedad de públicos que solo conoce parcialmente”*. (Frascara, 2006: 33,34).

Este trabajo está pensado, planeado y proyectado bajo una necesidad planteada con un objetivo y un público concreto, dentro de un contexto determinado, establecer bien estos parámetros ayudara a que como diseñadores tengamos cierto control coherente para seleccionar y organizar la información con criterios no con preferencias personales, sino con análisis de los contextos donde la comunicación va a operar. De esta manera el diseño debe estar pensado con el fin de adentrarse en la comunidad, convivir con la gente un determinado tiempo, para conocer sus necesidades y particularidades de como habitan su territorio. También debe estar dirigido a afectar el conocimiento de las conductas humanas y sus actitudes en una dirección determinada. En este proyecto asumiré al acto de diseñar con la definición que Frascara relata por medio de sus textos; *“Diseñar es una actividad: Es el proceso de concebir, programar, proyectar coordinar, seleccionar y organizar, una serie de factores normalmente textuales y visuales con miras a realizar productos destinados a producir comunicaciones visuales.”* (Frascara 2006). Para mí el diseño es todo esto, pero también sumado a un trabajo de rigor con las comunidades, con el público seleccionado en un contexto determinado, ya que diseñar no solo es el resultado final de una pieza gráfica, sino todo su proceso, trabajando y diseñando con la gente, las salidas de campo, las experiencias obtenidas como diseñador y humano sobre

todo, la recolección de los datos, la organización de la información, sus análisis, y las posibles propuestas gráficas y visuales que surgen como resultado de esta experiencia.



Estudiante de la I.E.E.E.P
Jovenes creativos pintando
el mural de la I.E.E.E.P

Fotografía Tomada por:
Freddy Tenorio.

reconociendo EL CONTEXTO

A lo tuty

“El municipio de Magüi-Payán, fue fundado en el año de 1871 por FAUSTINO HERRERA, quien lo denominó como caserío de Jesús, posteriormente, se le dio el nombre de Eliseo Payán. Gracias a sus suelos y riquezas y abundantes recursos naturales logró un desarrollo acelerado, de tal manera que a través de la ordenanza No. 07 del 1° de junio de 1.937 fue elegido municipio, dándole también el nombre de Magüi-Payán. Esta localizado a 1° 48’ latitud norte y 73° 10 longitud oeste de Greenwich en la zona centro occidental del departamento de Nariño, con una altura sobre el nivel del mar de 27 metros y una distancia de pasto en 270 Km, los cuales se recorren en doce(12) horas aproximadamente en auto bus. Limita al norte con la Tola, al nororiente con el Charco; al Sur con Barbacoas, al Oriente con Rosario, Policarpa, y Cumbitara y por el occidente con Roberto Payán; noroccidente con Bocas de Satinga. Los suelos del territorio municipal presentan contraste, en algunas zonas son arenosas, y en otras arcillos limosos. Gran parte está influenciado por la llanura del pacífico y el valle de la cuenca del río Patía lo que demuestra una topografía plana”.

Magüi-Payán (Nariño).
reconociendo el contexto

Ilustración realizada por:
Freddy Tenorio.





Es una región rica en la música tradicional como son los arrullos, velorios, toques de marimbas, bombos, y cununos, también el baile de danzas que reviven las expresiones ancestrales del pueblo. La economía de esta comunidad se basa en el cultivo plátano, yuca, arroz, ñame, caña, y maíz. Dedicados a la extracción del oro a través de la minería artesanal, aunque en los últimos años se ve invadido y afectado por la minería ilícita de gran escala, ya que esta no es una problemática que solo está afectando a este municipio si no que a otros de la costa pacífica, como lo es Timbiquí Cauca, por las necesidades que subsisten actualmente en muchos de estos territorios. Otras de las prácticas destacadas en la comunidad es de la pesca artesanal que se realiza a lo largo y ancho del territorio y ha marcado mucho a través de la historia en cada una de las familias del pueblo Magüireño.

Jhonatan Hurtado

Exalumno de la I.E.E.P.

Con su Azafate y su pala,

Fotografía Tomada por:

Freddy Tenorio.

Lugar de la toma:

Magüi (Nariño)



Nango Arizala
llegando de la finca,
con su escopeta, bananos y
piña en Magüi-Payán (Nariño).

Fotografía Tomada por:

Freddy Tenorio.

Lugar de la toma:

Magüi (Nariño)

Entre las ritualidades más significativas de la comunidad, se ubica en primer escalafón las fiestas patronales en honor al santo patrón Jesús de Nazareno, esta es una de las imágenes más representativas y de gran valor simbólico para cada habitante Magüireño, es considerada un icono, por sus generosos milagros que ha realizado desde su aparición. Las fiestas se realizan todos los años desde el 28 de diciembre al 6 de enero donde es visitado por más de 250 feligreses de otros municipios aledaños todos unidos con un mismo corazón y enlazados con un mismo pensamiento para recibir las bendiciones del todo poderoso, que protege a esta comunidad, según dicen sus habitantes. Entre la festividad se realizan comparsas, valsadas, desfiles deportivos y muestras culturales como el bailes de danzas, currulaos y juegos pirotécnicos. Los indicios de su aparición, narra la historia de un pescador que hace más de 200 años, a orillas del río Magüi, descubrió la gran imagen, la cual es llamada desde aquel entonces como Jesús Nazareno de Payán, para algunos es milagrosa, pero que para otros no es más que una estatua de madera hecha por los hombres se trasladaba a las veredas para su veneración, luego desaparecía y volvía a aparecer en el lugar donde había sido encontrada. En honor a estas fiestas se realizó un documental desde el audio visual llamado: “NAZARENO EL MILAGROSO”.

fotografía encontrada en:
Facebook/Pág: Magüi-Payán

Tomada:
En Magüi-Payán (Nariño)



Otras de las fiestas conmemorables de esta comunidad es el **“carnavalito”** que realiza la institución educativa Eliseo Payán, su nombre es diminutivo por que los niños y jóvenes son el eje central de la festividad que con su alegría y folclor abren campo a los **“carnaval del fuego”** se celebra todos los años a inicios o finales del mes de febrero en el que se desarrolla con gran emotividad durante una semana por todos los habitantes de esta comunidad. Un evento lleno de colores, marimba, currulaos, muestras culturales desde la gastronomía, platos y trajes típicos como el tapado de pescado, sancocho, pusandado etc. Todo gira en torno a la elección y coronación de una soberana que representará como reina durante un año en la localidad. Durante todo el evento realizan concursos relacionados con la cultura tradicional local haciendo que jóvenes y público de cualquier índole se vinculen y así muestren su creatividad y sus conocimientos culturales.



Durante el transcurso del año, se realizan estas dos ritualidades: las fiestas patronales en honor al **Nazareno** y el **Carnavales del fuego**, son de mucha importancia ya que hacen parte de la identidad sociocultural de la comunidad, en la primera destaca se la religiosidad que es muy importante en cuanto a cómo se insertan los artefactos en las diferentes tradiciones que se emergen en la comunidad, debido a que se hace muestra de una gran carga cultural que hacen que las personas revivan sus costumbres. Anteriormente se habla de los **Arrullos y comparsas**, que son ritualidades ancestrales tradicionales que se transmiten y se han venido transmitiendo de generación en generación por medio de los canticos, la música, y la danza con la presencia del bombo, el cununo y el guasa.

En la segunda releva el **carnaval del fuego**, generando todo tipo de emociones que se transmiten, a través de las muestra culturales realizadas durante dicha festividad. Este evento organizado por la alcaldía municipal y la junta central de carnavales a través de la coordinadora de cultura: Martha Lara, hacen que se realicen concursos donde las personas pueden mostrar y transmitir sus conocimientos culturales y tradicionales por medios creativos a las nuevas generaciones.

Juliana Hurtado: Candidata, “carnavales del fuego” Magüi-Payán (Nariño).

Fotografía Tomada por:
Freddy Tenorio.

Lugar de la toma:
Magüi (Nariño).

El hecho de haber nacido y criado en una población no me sentía del todo beneficiado para llegar y de una trabajar, se hacía menester acoplarme y readaptarme al contexto. Así que mientras hacía trabajo de campo, haciendo diferentes recorridos por la calles, y frecuentar lugares donde habían artesanos realizando sus labores, me ayudo a superar este reto, y de esta manera aproveche para hablarles acerca del proyecto. Haber contado con personas como mis padres ya que ellos también fueron artesanos por muchos años, me sirvió de un gran apoyo para conseguir de manera más rápida, a las personas que sabían construir objetos artesanales. Haberme criado con y al lado de los objetos que mis abuelos y mis padres construían, y haber contado con un registro de memoria personal desde mi niñez, se hacía más rápida y sencilla la búsqueda sobre los artefactos los cuales necesitaba para este proyecto. La fotografía y la libreta de apuntes fueron otros recursos muy importantes dentro del proyecto, ya que se tomaron como herramienta primaria para la recolección y registro de los datos.



Victorino Angulo Artesano,
reconociendo la Matraca.

Fotografía tomada por:
Freddy Tenorio.

Tomada:
Magüi-Payán (nariño).

Mi experiencia como ILUSTRADOR

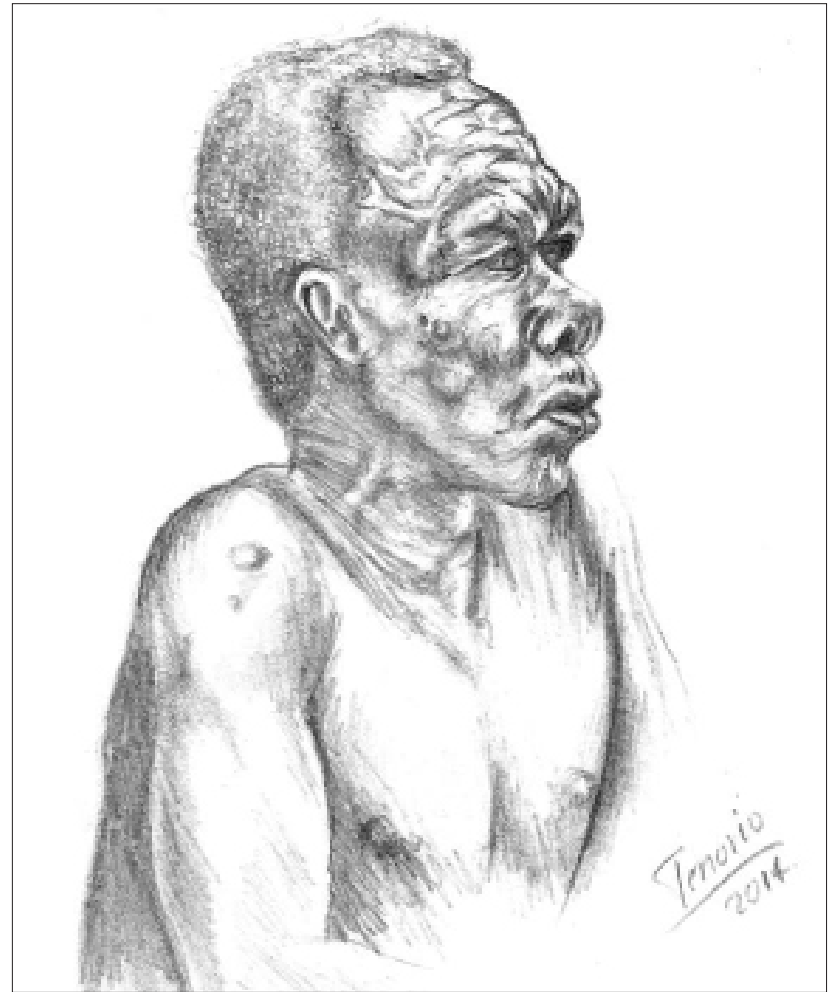
Ahí Vamos...

Insito Cabezas.
Minero Magüireño.

Ilustración realizada por:
Freddy Tenorio.

Tomada:
Del libro de bocetos

Antes ingresar a la academia a estudiar diseño gráfico, la ilustración se convirtió en una de las experiencias más significativas de mi vida, desde que era un niño dedicaba gran parte del tiempo al dibujo, la plata para el recreo la gastaba comprando materiales para seguir día tras día mejorando mis habilidades, y de la misma manera satisfacer los deseos que invadían mi mente por representar lo que se adentraba en ella. Los deseos de seguir dibujando se incrementaron cuando ingrese en el año 2008 a la universidad del cauca a estudiar diseño gráfico. En aquel momento un universo de felicidad invadió mi pensamiento de gratas imágenes ilustradas que del pasado que se proyectaban a través de los recuerdos. Así que seguí adquiriendo nuevos conocimientos nuevas concepciones sobre el diseño y la ilustración.



Gracias a las habilidades creativas en la ilustración entre hacer parte junto con otros compañeros (3.) al proyecto “pensamiento matemático y vivienda nasa”. Este proyecto me permitió ampliar la mirada sobre la ilustración asumiéndola como un recurso del diseño gráfico para las representaciones conceptuales y la construcción de comunicaciones eficaces a través de la expresión gráfica-conceptual que ayudan de manera creativa a representar las necesidades que subsisten en un determinado contexto. En un proyecto como este se hacía necesario la presencia de diseñadores gráficos con distintas maneras de asumir su labor con relación a la cosmovisión sobre la construcción de la casa Nasa y ligado a las distintas maneras de habitar sus territorios. Por mi parte los trabajos de campo fueron de gran interés para interpretar lenguajes y representarlos por medio de la ilustración.

(3.) *Entre ellos; (Andrea vaca, Alejandro López, y Sandra Arbeláez). Participamos en el proyecto “pensamiento matemático y vivienda nasa”.*



EJEMPLO DE RITUAL

LA ILUSTRACIÓN como proyecto de diseño.

La esencia de una ilustración radica en el pensamiento las ideas y los conceptos que forman la columna vertebral de lo que una imagen intenta comunicar. La función del ilustrador consiste en dar vida y forma visual a un texto o mensaje. (Zeegen, 2006, p. 17).

La ilustración en este trabajo se proyecta como una alternativa desde el diseño gráfico para dar respuestas a problemas de comunicación en un determinado contexto, el cual se ve reflejado mediante un proceso que vincula activamente la investigación-creación, trabajo con la comunidad y diseño. La ilustración asumida como una herramienta de comunicación visual, ayuda de forma concreta a la sistematización de la percepción del hombre con relación a su entorno, y a la transmisión de conocimientos que pueden ir de un escenario a otro y de una generación a otras generaciones. En el momento que representamos nuestras percepciones y pensamientos, la ilustración en esta medida se convierte en una herramienta valiosa para la comunidad, como una posibilidad de expresión y transmisión de sus propias realidades.

Jovenes creativos pintando
el mural de la I.E.E.E.P

Fotografía Tomada por:
Freddy Tenorio.



METODOLOGÍA

preliminar del proyecto

Para realizar el proyecto “matraqueando saberes” tracé un lineamiento metodológico que se ajustara acorde al contexto de ejecución, tratando de seguir de manera precisa y progresiva el desarrollo de los objetivos en 4 etapas en las cuales se desarrolló actividades durante 8 semanas, debido a que el tiempo y los recursos con los que contaba eran factores en contra y debieron ser optimizados, ya que me trasladé al departamento de Nariño durante 24 horas de viaje y los medios de comunicación en esa zona eran muy precarios.

Por otro lado asumiendo que el diseño es un campo interdisciplinar, ajusté un método preliminar flexible que se pudiera ajustar y re ajustar a cambios metodológicos durante el proceso en la etapa de investigación. Pensando en los objetivos y búsquedas de mi apuesta investigativa, en la cual traté de reconocer los diseños de artefactos autóctonos como un texto cultural, donde partí del método hermenéutico, tratando de dar un enfoque en la comprensión e interpretación de las realidades sobre las acciones de las personas dentro de un contexto específico y concreto. Este término (her-

menéutico) que en sus génesis se enfocó a las interpretaciones de textos, espacialmente a los bíblicos, también sostiene “que toda expresión humana es objeto natural de la interpretación hermenéutica”. Wilhelm Dilthey (1900). Gerard Radnitzky citado por Martínez (1970:135), propone algunas reglas para llevar un buen proceso de interpretación hermenéutico que puse en práctica durante el desarrollo del proyecto que cubrió la parte investigativa.



METODOLOGÍA

Preliminar del proyecto

MATRAQUEANDO SABERES

La Hermenéutica

Etapas previstas

ETAPA 1

Agenciamiento y socialización del proyecto.

ETAPA 2

Recopilación de la información

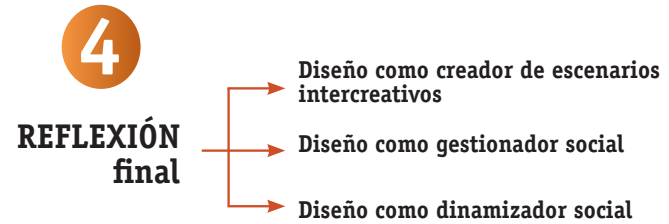
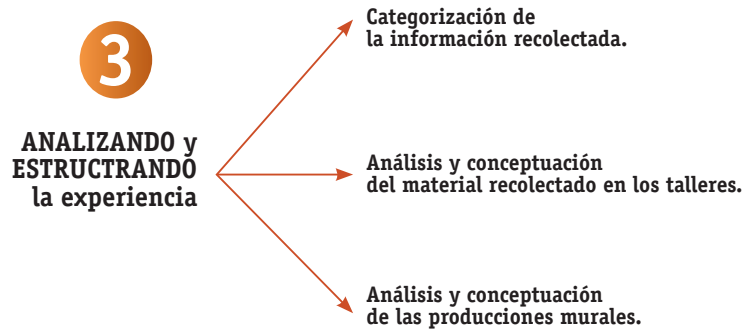
ETAPA 3

Estructurando y analizando la experiencia.

ETAPA 4

Reflexiones finales





Fredy Tenorio, con los estudiantes de la I.E.E.P. Realizando el mural de la Carrosa.

Fotografía tomada por:
Carlos Andrés Cabezas

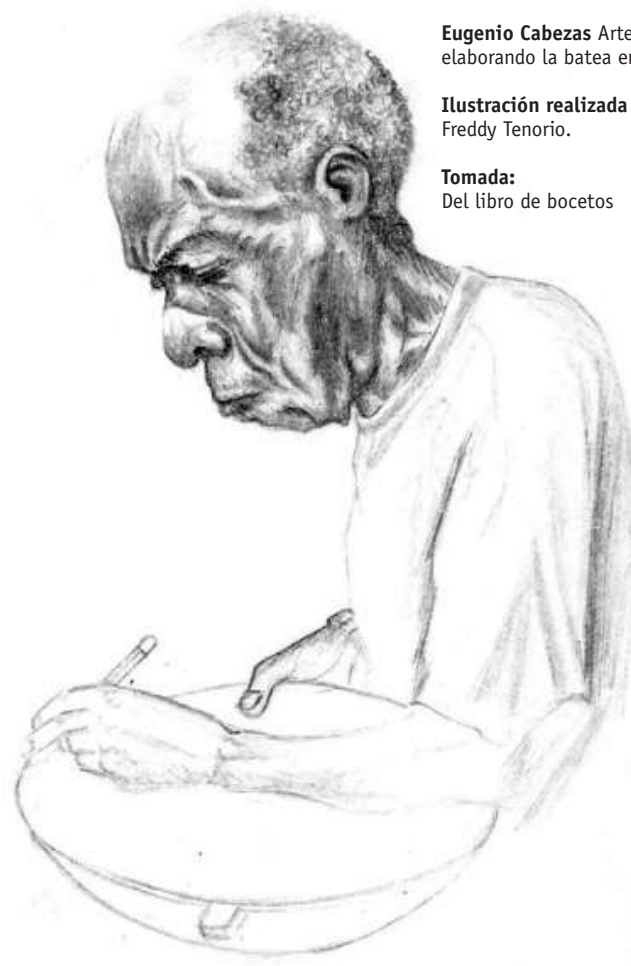
Tomada:
Magüi-Payán (nariño).



SOCIALIZACIÓN
y agenciamiento
del proyecto

IDENTIFICANDO α los Constructores de artefactos

Después de llevar varios días pensando como presentar a la comunidad el proyecto de grado, cuyo título recibe "Matraqueando Saberes "el cual "promueve el reconocimiento de los saberes propios, para dinamizar las memorias de las comunidades locales en el municipio de Magüi/Payán, Nariño". Realice por varias semanas ejercicios de observación etnográfica, y de percepción contextual. Esto me permitió registrar un buen número de artefactos (18), que se encontraban almacenados al lado y debajo de las casas. Por otra parte ayudo a reintegrarme con la comunidad después de un largo periodo fuera del territorio, ya que se hacía necesario y urgente una mayor familiaridad con las personas de la zona, sobre todo con las directamente relacionadas con el proyecto, en este caso con artesanos de artefactos autóctonos.



Eugenio Cabezas Artesano,
elaborando la batea en el patio de su casa.

Ilustración realizada por:
Freddy Tenorio.

Tomada:
Del libro de bocetos

Los MEDIOS locales, herramientas de información y socialización

Luego de haber identificado a los artesanos de artefactos, la idea era informar muy bien a la comunidad, acerca de lo que trataba el proyecto, aunque anteriormente ya les había informado a algunas personas, pero se hacía necesario hacerlo de una manera más amplia y precisa. Así que lo primero que hice fue transmitir la idea a través de los medios de comunicaciones locales: se contrató a una persona para que realizara perifoneo a lo largo y ancho de la comunidad, haciendo la presentación pública del proyecto y sus intereses. El proyecto también fue socializado a través de la emisora local, como una forma de difundir también el mensaje a los artesanos que habitan en las veredas cercanas del territorio, esto tuvo un gran impacto en la comunidad ya que por primera vez se hacía un proyecto con tal magnitud, y para mí fue un gran privilegio que personas tan experimentadas en esta labor como lo es el señor Victori-

no Angulo, el señor Andrés Cabezas y Pastora Angulo, se sintieran atraídos e interesados por hacer parte de este proyecto.

Criterios de comunicación para gestionar el proyecto.

- *Diseño de volantes: Se realizaron con el fin de presentar el proyecto.*
- *La Radio: Se utilizó para socializar el proyecto a todo el territorio.*
- *Perifoneo: Se utilizó para informar y socializar el proyecto a la comunidad.*
- *Diseño de documentos: se hicieron con el fin de gestionar el proyecto.*

En nuestro campo como diseñadores siempre estamos pensando, como en un cartel u otro medio gráfico para poder comunicar, y nos olvidamos de las relaciones habituales de los contextos en donde ejercemos nuestra labor, es allí donde debemos tomar decisiones que sean acorde al territorio, y trabajar con los recursos propios de la comunidad, ¿por qué tome esta decisión a nivel de comunicación? primeramente se hacía muy costosa la impresión de muchos carteles sabiendo que los recursos con los que contaba era un factor en contra, ya que debía imprimir muchos ejemplares para poder informar a toda la comunidad. En la etapa anterior mientras realizaba trabajo de campo pude hacer un sondeo sobre cuántos artesanos y artesanas habían en la comunidad, y aprovechaba el espacio para contrales del proyecto e invitarlos también de manera personal casa a casa, ya que el lenguaje verbal en esta comunidad es muy importante.

SOCIALIZACIÓN del proyecto α las comunidades locales

Después de dar a conocer el proyecto a la comunidad en general, procedí a gestionar con la señora Martha Lara coordinadora de la casa de la cultura del municipio de Magüi-Payán, para que me facilitara el salón de eventos para la realización de las actividades (talleres) que realizaría más adelante con los estudiantes de la institución educativa, y los artesanos de la zona. pero ¿cómo llegar a ellos?, Luego hice entrega de documentos formales, del abstract y del anteproyecto al señor (rector y coordinador) de la institución educativa Eliseo Payán, donde fue estudiado y socializado en este colegio por los respectivos directivos. luego de varios días de espera se realizó la socialización del proyecto en la institución, y se hizo de la siguiente manera: hice un recorrido por cada salón entre los estudiantes de sexto hasta once aprovechando las horas libres de cada salón, ya que como era inicio de año escolar la institución no contaba con la planta de docentes completos así que se coordinaba con anterioridad



este proceso para dirigirme a los estudiantes lo cual se llevó con éxito. Para seleccionar a los estudiantes interesados a participar en el proyecto primero se envió un documento a los profesores en el área de artística donde se explicaba por qué se los necesitaba en el proyecto y cuál era la misión a seguir, así que se seleccionaron a los estudiantes más destacados para el dibujo desde los grados de sexto hasta once y por otro lado seleccionaron a los estudiantes que voluntariamente hablando sin saber dibujar se sumaban al proyecto y querían conocer acerca del mismo. Muy puntualmente los docentes me dieron el listado de los estudiantes destacados, y también de los estudiantes que de manera voluntaria querían participar. En la lista se sumaron 45 estudiantes por todo el colegio.

Criterios que tuve en cuenta para socializar el proyecto.

- *Entrega de documentos para gestionar asuntos del proyecto.*
- *Entrega de documentos para presentación del proyecto a la comunidad estudiantil.*
- *Socialización del proyecto a la Institución Educativa Eliseo Payán.*
- *Selección de estudiantes destacados para el dibujo.*

Fredy Tenorio, estudiante de Diseño Gráfico, presentando el proyecto a la comunidad estudiantil Eliseo Payán.

Fotografía tomada por:
Geovanny Tenorio.



Mural de la Carrosa pintado por los estudiantes de la I.E.E.P.

Fotografía tomada por:
Fredy Tenorio

Tomada:
Magüi-Payán (nariño).

**RECOPILACIÓN
de la información,**
análisis y conceptualización de
las actividades pedagógicas

La ENTREVISTA, un medio fuerte para recolectar información.

Fueron muchas las salidas de campo que realice para contactar a los artesanos, estos artesanos son personas que no están en constante elaboración de objetos. Ellos tienen otras labores que hacer, no tienen un horario fijo de trabajo, por lo general son personas madrugadoras, algunos a sus cultivos, la gran mayoría la minería, y otros dedicados hacer oficios varios. Así que no era una tarea fácil hablar en horas del día con ellos, pues mientras esperaba la noche aprovechaba el tiempo durante el día para organizar otros asuntos del proyecto. En horas de la tarde a listaba mi cámara y mi libro de apuntes que no podían faltar, y salía en busca de los artesanos, muy amablemente me presentaba, hablaba con ellos sobre el proyecto y sus fines, la mayoría de artesanos, muy amables sonrientes y sobre todo muy cortés, se mostraban interesados y motivados con lo propuesto, y daban su opinión sobre el proyecto. Lo interesante de todo el asunto, es que la mayoría de personas solían decir: “ para que hacer taller si a los jóvenes no les interesa aprender lo que nosotros hacemos, se las pasan viendo televisión, jugando parque, fútbol, y otras cosas...si ellos nos vieran hacer lo que hacemos, aprenderían, como aprendimos nosotros...viendo trabajar a nuestros padres”. (Eugenio Cabezas).

De igual manera, de mi parte hacia una corta reflexión, y les explicaba el porqué, y para que se elaboró el proyecto, al final algunos lograban entender, y decían querer colaborar y sumarse al proyecto, ya que ellos saben y son conscientes de que día a día nuestra cultura y las maneras particulares que poseemos de habitar nuestros territorios se pierden a través del tiempo. Y como decía un profesor en el colegio... “desaparecerán como dinosaurios en la prehistoria” (Francisco Quiñonez). Para la comunidad estos objetos son muy importantes, ya que no solo cubren nuestras necesidades cotidianas, sino que también hacen parte de nuestra identidad cultural y patrimonial.

Después de conseguir un buen número de artesanos que con voluntad y el querer ayudar a una nueva generación de reconocer su pasado, su presente y quizás su futuro por medio del legado que nos han dejado nuestros ancestros a través de la elaboración de estos objetos artesanales que bien traducen una buena parte de nuestro pasado, de cómo se construye no solo un objeto para buscar el diario de cada una de las familias de esta comunidad, sino que detrás de ellos se esconde toda una serie de valores que dan sentido y marcan un estilo de vida particular a toda una población. Las entrevistas se realizaron a personas de la comunidad expertas en la realización de todo tipo de objetos artesanales, en el ámbito de la minería, la pesca, labriegos y carpinteros.

A las primeras personas en entrevistar fueron a mis padres, ya que ellos jugaban un papel muy importante dentro de la investigación, por lo que llevan muchos años en la realización de todo tipo de artefactos tanto como de minería, pesca artesanal, entre otros. Después seguí entrevistando a otras personas, algunos sabían hacer todo tipos de objetos, desde la catanga, objeto utilizado para pescar, hasta Pilón, objeto utilizado para pilar el arroz, entre muchos en la lista. Otros eran especializados en un solo objeto, sobre todo las mujeres.

Con las entrevistas, se buscaba saber qué tipo de objetos se producían en la comunidad, en los ámbitos antes mencionados, la idea era hacer un inventario sobre todos los objetos encontrados, y de la misma manera registrar sus características. A esta actividad no pudo faltar el libro de bocetos ya que la mayoría de personas eran muy ajena a la cámara, y no permitían grabaciones de ningún tipo.

Las entrevistas que realice a los artesanos eran de manera individual y abiertas ya que estas me permitieron vivir una experiencia de investigación diferente, porque más que unas entrevistas era más bien como un dialogo o una conversación amena, en donde se compartían diferentes puntos de vista acerca del problema. Además este método permitió tener una mayor flexibilidad con el entrevistado, proporcionando una buena dinámica para recolectar los datos. Con algunos artesanos, durante la entrevista, salíamos a recorrer los sitios, y diferentes lugares donde se construían, y guardaban sus objetos, me mostraban cantidades de objetos en procesos de construcción y ya contruidos además conversábamos mientras caminábamos, fue una experiencia emotiva. De esta actividad se pudo recoger un número considerable de objetos, además las mismas entrevistas se prestaron para que las personas se comprometieran a ofrecer un taller sobre los procesos de elaboración de los objetos que ellos construían.



Artesanos que fueron entrevistados para la recolección de los datos sobre los artefactos autóctonos:

Pastora Angulo: (Experta en la elaboración de la Catanga de Vena).

segundo Tenorio: (Maestro en realización de todo tipos de objetos autóctonos).

Andrés Cabezas: (Experto en la elaboración de banquetas y otros artefactos).

Erasmus Cabezas: (Maestro en realización de todo tipos de objetos autóctonos).

Luz María Ordoñez: (Experta en la elaboración de la Catanga de Vena).

Victorino Angulo: (Maestro en realización de todo tipos de objetos autóctonos).

Entrevistador:
Freddy Tenorio. Diseñador Gráfico.

Tipo de entrevistas:
personalizadas

INVENTARIO de los artefactos encontrados.

1. Banqueta
2. Catanga Cuzuca
3. Catanga de Vena
4. Matraca
5. Cachos
6. Azafate
7. Batea
8. Pilon
9. Cotoco
10. Tasa
11. Pondo
12. Trasmallo
13. Mayadora
14. Bombo
15. Cununos
16. Alteza
17. Potrillo
18. Canalete
19. Canoa
20. Marimba

Jóven colaboradora
en el taller elaboran-
do artefactos autó-
tonos con la Catanga
de Vena.

**Fotografía Tomada
por:**
Freddy Tenorio.

Lugar de la toma:
Casa de la cultura de
Magüi-Payán

Fecha de toma:
4 de Mayo del 2014



CATEGORIZACIÓN

de los artefactos encontrados.

ARTEFACTOS DE MINERÍA	ARTEFACTOS MUSICALES	ARTEFACTOS GASTRONÓMICOS
Matraca Cachos Azafate Batea	Marimba Bombo Cununo	Pilón
ARTEFACTOS DE PESCA	ARTEFACTOS PARA ENBARCACIONES	
Catanga Cuzuca Catanga de Vena Cotoco Tasa Pondo Trasmallo Mayador	Banqueta Canoa Potrillo	



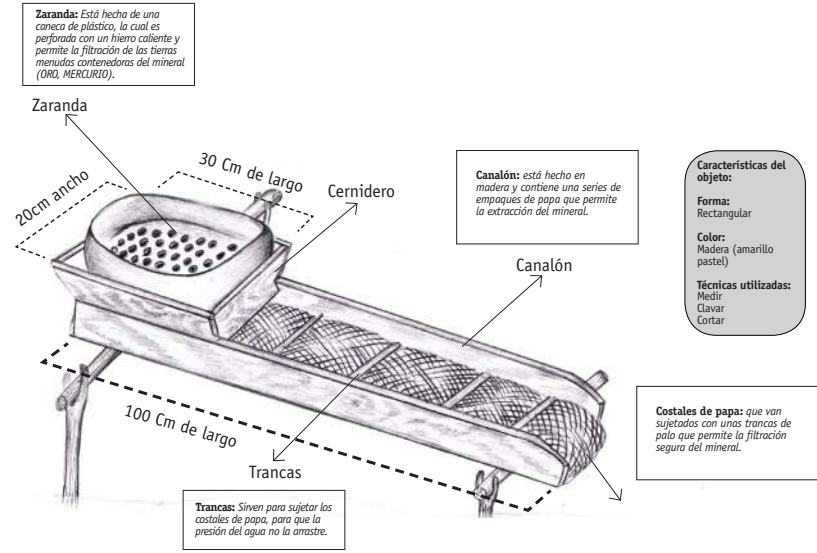
CARACTERÍSTICAS de los artefactos encontrados.

Para lograr todo el proceso de la extracción del mineral, se necesitan por lo menos dos personas: una encargada de echar la tierra hasta la zaranda y la otra se encarga de echar agua con un recipiente a la zaranda, mientras se le echa agua, con las manos se mueve la tierra que pasara por el Canalón. La cantidad de oro diaria que se calcula por cada artefacto es infinita ya que depende del terreno en el que se esté trabajando. Aunque muchas personas aseguran de sacar una y dos onzas diarias, si la tierra en la que se trabaja lleva el mineral.

ARTEFACTOS DE MINERÍA

La Matraca

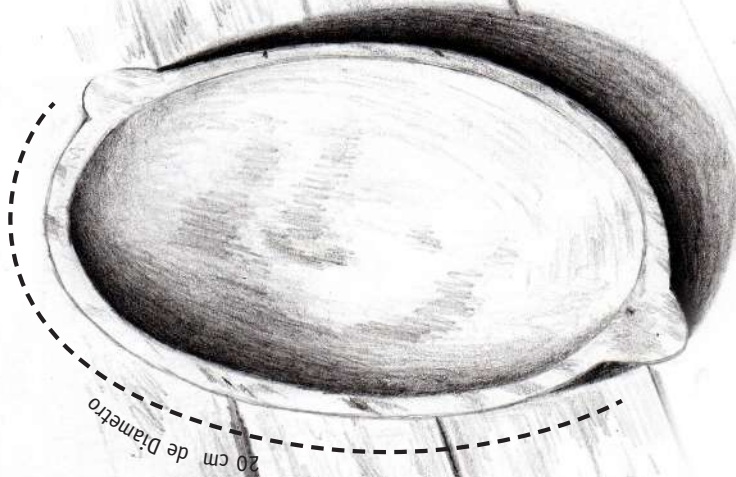
Es un artefacto de la minería utilizado junto con otras herramientas de trabajo para extraer el oro, el 80% del artefacto esta construido en madera y con tecnologías de la región, lo constituye dos partes fundamentales: un "Canalón", y una "zaranda", la zaranda permite la clasificación de las tierras gruesas y filtrar las tierras menudas que contienen el oro hasta llegar al Canalón, este Canalón tiene una serie de empaques o costales de papa que van sujetado con unas trancas de palo que permite la filtración segura del mineral.



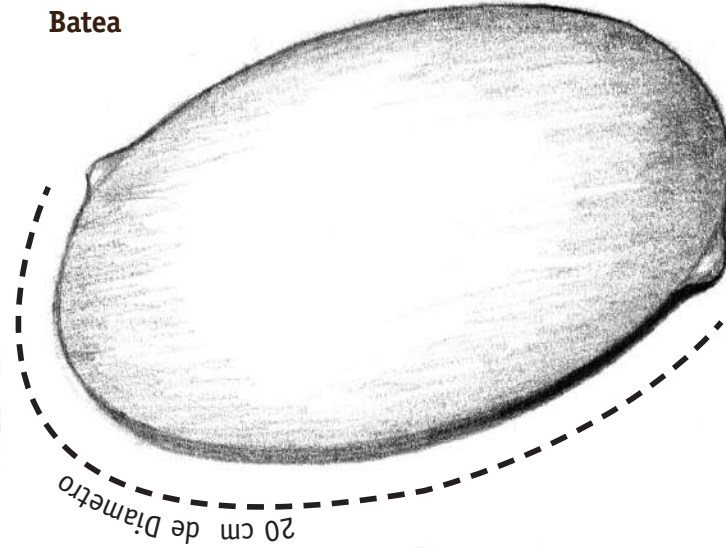
El Azafate y Batea

Son artefactos que es utilizado en la minería de una manera muy particular por las personas para extraer el oro, su elaboración es completamente en madera con una forma circular u oblonga la diferencia es que la batea es plana y el azafate es ondo.

El Azafate



Batea

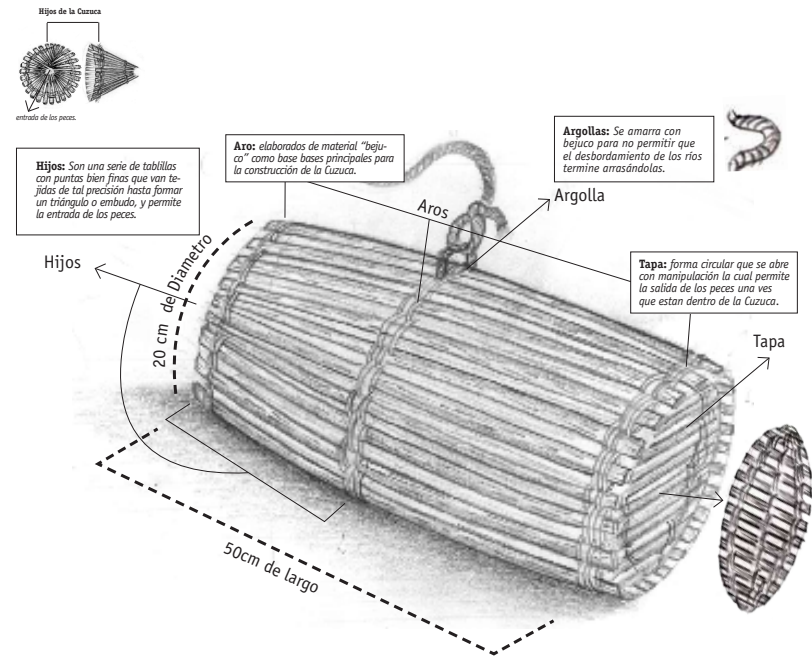


ARTEFACTOS PARA PESCA

La Cuzuca

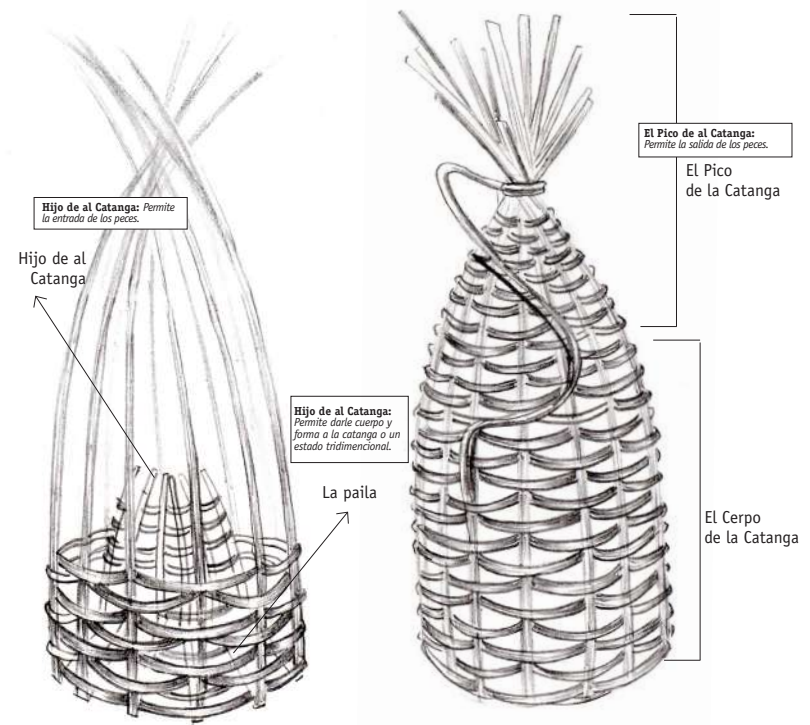
Es una estructura en forma de canasto utilizado para pescar, tiene tres aros o anillos elaborados de material "bejuco" como base bases principales para su construcción, en los dos primeros aros lleva una estructura llamadas "hijos de la cuzuca", que son una serie de tablillas con puntas bien finas que van tejidas de tal precisión hasta formar un triángulo o embudo. En el otro aro se encuentra una tapa tejida totalmente circular que se abre con manipulación la cual permite la salida de los peces una ves que estan dentro de la Cuzuca.

La estructura exterior de la cuzuca está cubierta por unas 40 tablillas aproximadamente cuyos materiales pueden ser de material chontilla, caña brava, o guadua, que van tejidas coherente y armónicamente hasta formar la figura total de un canasto. Este canasto es una forma de trampa utilizado por las personas para obtener su sustento diario, se las arma de manera estratégica en raíces o entre los palos que se encuentran sumergidos en las orillas del río. Este canasto tiene una argolla donde se amarra con bejuco para no permitir que el esbordamiento de los ríos termine arrasándolas. La cuzuca está elaborada para pescar distintas variedades de peces y una vez que el pez entre al canasto no podrá salir por donde entró.



La Catanga de Vena:

Es un artefacto muy tradicional en la comunidad y se utiliza para pescar en ríos muy secos, quebradas o esteros, este es un objeto que funciona como una trampa y permite atrapar a los peces que se encuentran en el agua de una manera muy fácil, por medio de esta estructura tejida en forma de canasto. Este objeto normalmente se lo echa debajo de los árboles que están debajo del agua, permitiendo de esta manera atrapar su presa, las personas que utilizan este objeto frecuentan echarlo al río a cualquier hora del día aunque más se lo hace en horas de la tarde ya que a esas horas los lugares están sin ruidos y muy solos.



ARTEFACTOS PARA EMBARCACIONES

La Banqueta:

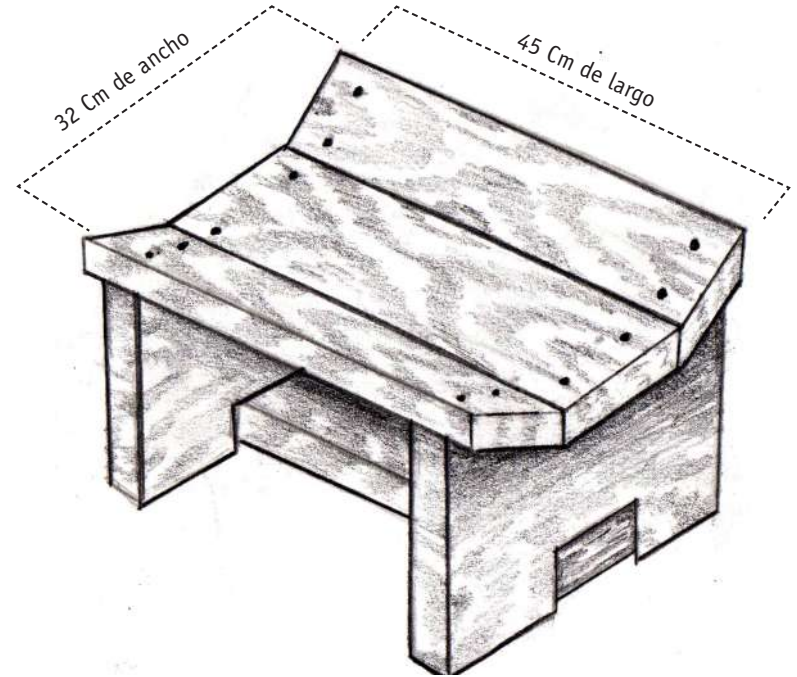
Es un artefacto que sirve para sentarse, y es utilizado por las personas de la comunidad especialmente por las mujeres para realizar todo tipo de actividades en posiciones muy bajas, se utiliza en la cocina cuando están lavando la loza, picando los alimentos o cuando se hace cierto tipo de conversación, también es utilizado en las embarcaciones en potrillos, o canoas para mantener el equilibrio entre las olas del río.

Características del objeto:

Forma:
Un libro abierto.

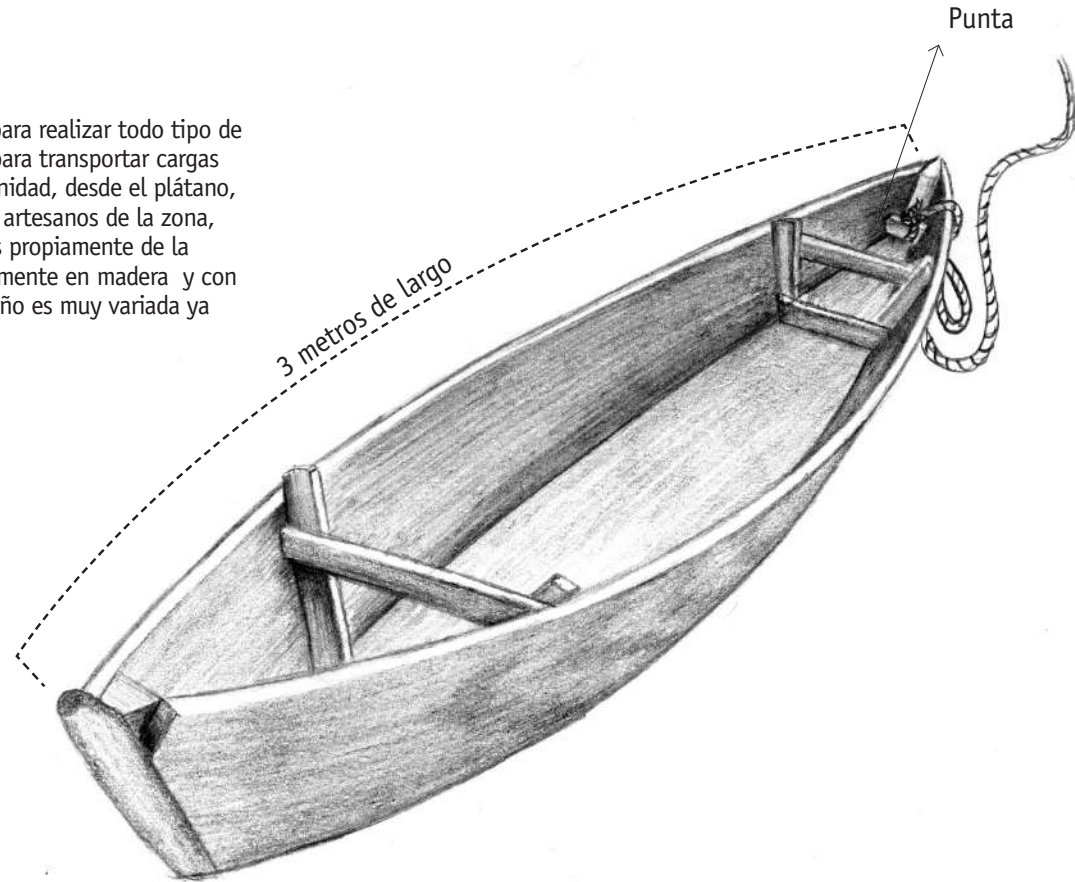
Técnicas utilizadas para la elaboración:
Medir, Clava, Cortar

Color:
Madera (amarillo pastel).



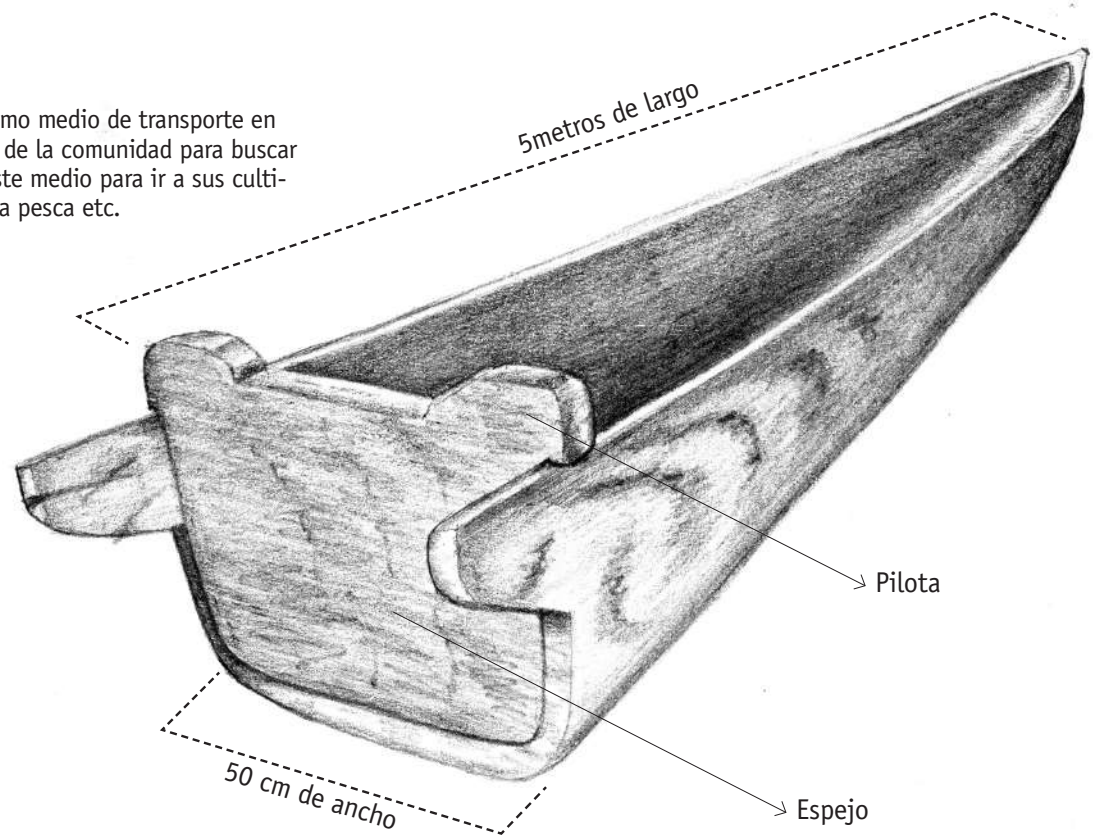
El Bote.

Es un artefacto utilizado como un medio de transporte, para realizar todo tipo de embarcaciones en ríos pequeños y grandes, sobre todo para transportar cargas pesadas como los alimentos que se producen en la comunidad, desde el plátano, yuca, caña, arroz, etc. Este tipo de artefacto según los artesanos de la zona, es originario del choco aun que muchos aseguran que es propiamente de la costa atlántica colombiana. su construcción es completamente en madera y con tecnología de la región, su estética con relación al tamaño es muy variada ya que depende del gusto de cada artesano.



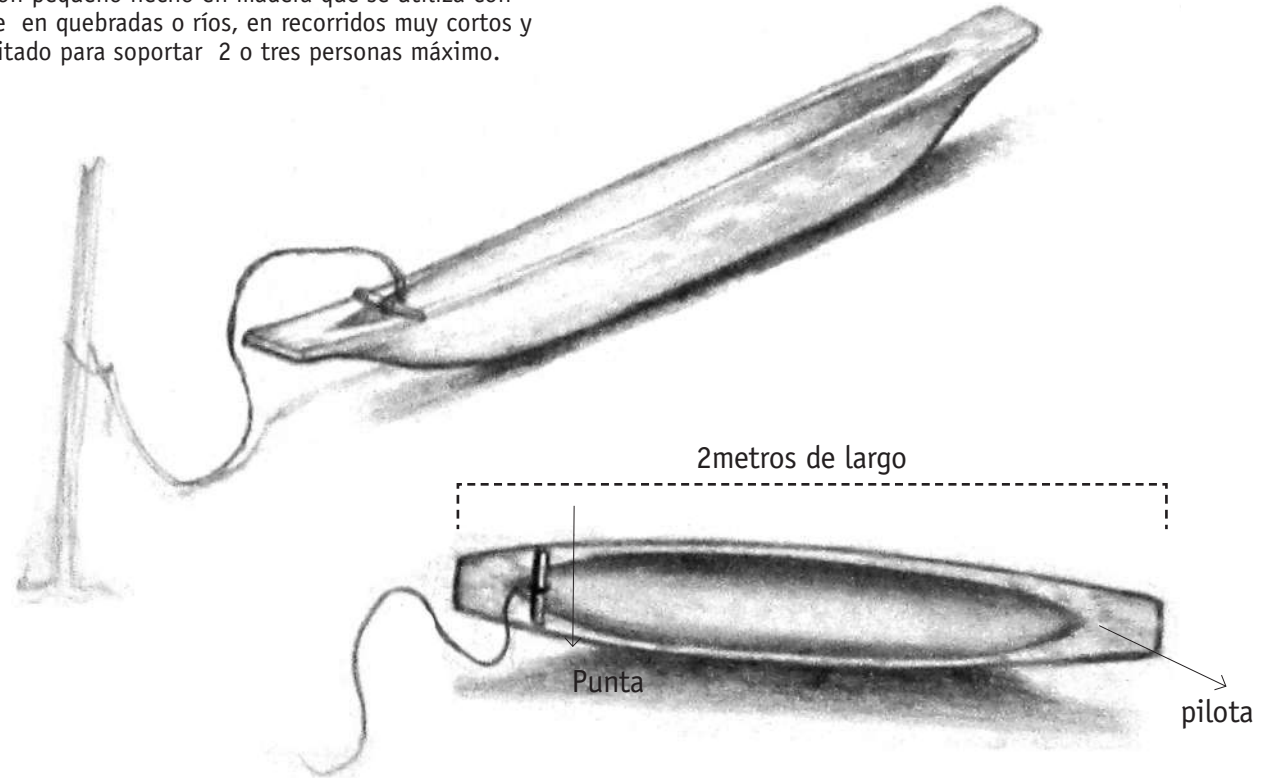
La Canoa.

Es un artefacto realizado en madera y se utiliza como medio de transporte en ríos pequeños que les ayuda mucho a las personas de la comunidad para buscar el sustento diario, ya que muchos dependen de este medio para ir a sus cultivos o a otras labores cotidianas como la minería, la pesca etc.



El Potrillo.

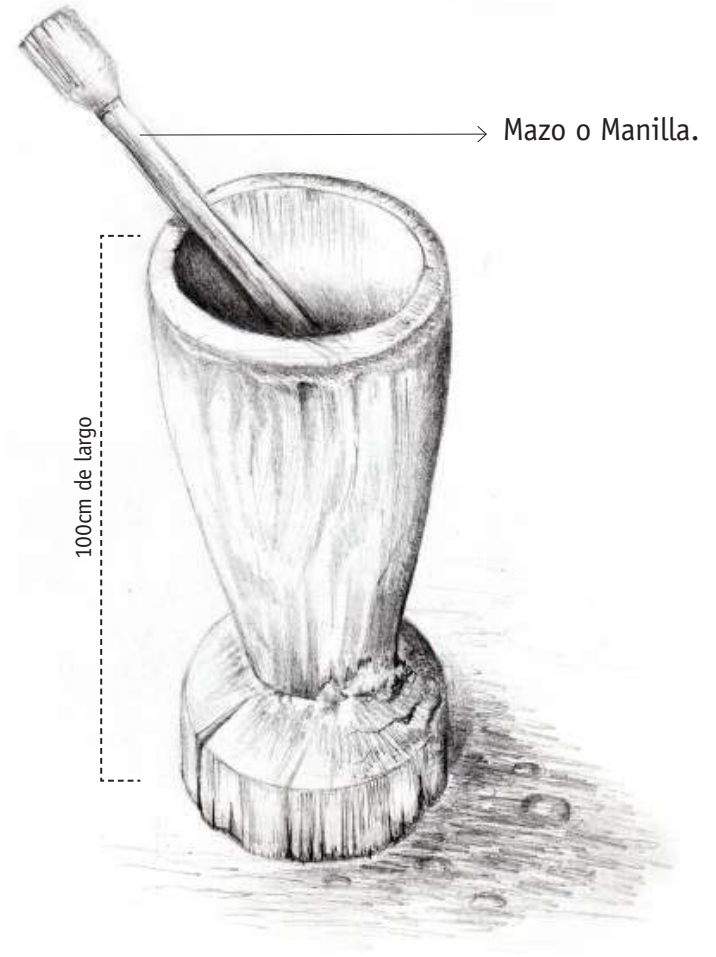
El potrillo: Es un medio de embarcación pequeño hecho en madera que se utiliza con un canaleta o remo para transportarse en quebradas o ríos, en recorridos muy cortos y aguas totalmente mansas, está capacitado para soportar 2 o tres personas máximo.



ARTEFACTOS DE USO GASTRONÓMICO

El Pilón.

Es un artefacto que se utiliza para trillar el arroz que las personas extraen de sus cultivos el cual recibe el nombre como "arroz de pilón". Este artefacto es realizado 100% en madera y su forma es de cáliz o copa, y tiene uno o dos mazos que son utilizados para azotar el arroz con habilidad de una, dos personas.



TALLER *piloto*

Daner Marquinez
Estudiante de la I.E.E.E.P
dibujando su actividad cotidiana que más le gusta hacer en tiempos libres.

Lugar de la toma:
Salón de pintura de la I.E.E.P.

Fecha de toma:
20 de febrero del 2014

Tema:

Que realizan los estudiantes en sus tiempos libres?

Objetivo del taller:

Generar dinámicas que permitan saber cómo los estudiantes de la Institución Educativa Eliseo

Payán, se identifican con su entorno cotidiano y se comunican entre sí y con otras generaciones.

Medio de expresión:

La ilustración y reflexión escritural.

Lugar de realización de la actividad:

Salón de dibujo de la Institución Educativa Eliseo Payan.

Actividad dirigida:

A estudiantes de la (IEEP). desde los grados sexto (6) hasta once (11)

Número de estudiantes que asistieron a la actividad:

43 estudiantes entre hombres y mujeres. Este taller fue más bien un encuentro estratégico que se realizó después

Ver descripción mas adelante



Análisis y conceptualización del Taller

de la socialización del proyecto a la (IEEP). Y lo hice con varios propósitos fundamentales. El primer propósito era darme cuenta: ¿qué nivel de dibujo (expresión), tenían los estudiantes que participarían en el proyecto? ¿con cuántos estudiantes contaba para la realización de las actividades pedagógicas futuras? ¿cuál era la mirada que tenían los estudiantes respecto a sus quehaceres cotidianos?. Este espacio que tuvo una duración de dos (2) horas, fue muy importante para el proyecto ya que fue un primer acercamiento directo con los estudiantes. Aparte de querer participar, la gran mayoría entre los 43 estudiantes que asistieron, se mostraron un poco tímidos al comienzo de la actividad y esto no solo se pudo observar durante el desarrollo de la actividad, sino que también en sus ilustraciones, la ausencia del color y la poca exploración de algunos entre los participantes. Por otro lado fue muy emotivo ver a los estudiantes poncharse por todo lugar y ubicarse en cualquier espacio del salón: debajo de las mesas, en los instrumentos de la banda de guerra que habían en el lugar, aunque algunos no le apuntaron al ejercicio, todos dibujaban y repetían plantillas para seguir dibujando. Al final de la actividad cada estudiante explicaba cada una de las ilustraciones que habían realizado durante este taller.

Estudiantes de la I.E.E.E.P dibujando su actividad cotidiana que más les gusta hacer en tiempos libres.

Fotografía Tomada por:
Freddy Tenorio.

Lugar de la toma:
Salón de pintura de la I.E.E.P.

Fecha de toma:
20 de febrero del 2014



Análisis y conceptualización del material grafico

Para analizar el material grafico de este taller, primero organice las ilustraciones de los estudiantes en una mesa y empecé a categorizarlas según las características con las cuales ellos mas se identificaban con relación a lo que habían dibujado, por un lado pude analizar que 10 estudiantes en sus tiempos libres les gusta practicar la música, otros tienen una relación muy cercana con la naturaleza, otros que combinan expresiones como la jerga en sus ilustraciones tanto así que hubieron estudiantes que se expresaron a través de la copia es decir, que recurrieron a la imitación de ilustraciones o dibujos que ya estaban representados en el salón de clases o también se podría decir que estos estudiantes no entendieron el ejercicio que se estaba planteando.



Conclusiones

Con el ejercicio pude comprender el interés y la motivación de los estudiantes frente al proyecto, también pude darme cuenta sobre el nivel que tienen los estudiantes con relación al dibujo, donde se pudo analizar que la gran mayoría de los estudiantes que asistieron y realizaron el ejercicio, manejan una expresión muy buena con relación a los conceptos del dibujo básico y las exigencias que requería el proyecto para su éxito.

Este ejercicio sirvió mucho al proyecto ya que algunas ilustraciones sirvieron para la construcción grafica conceptual de la bitácora, como el uso de las jergas en las ilustraciones las cuales se analizaron y las utilice como un recurso discursivo en el relato de la bitácora.

Ilustración de un estudiante de la I.E.E.E.P

Fotografía Tomada por:
Freddy Tenorio.

Lugar de la toma:
Salón de pintura de la I.E.E.E.P.

Fecha de toma:
15 de febrero del 2014

TALLER ELABORANDO los artefactos autótonos

Pastora Angulo, artesano.
y **Fredy Tenorio**
Diseñador Gráfico
de la Universidad del Cauca

Con La Catanga, en el taller elaborando
artefactos autótonos.

Fotografía Tomada por:
Yamilet Tenorio.

Lugar de la toma:
Casa de la cultura de Magüi-Payán

Fecha de toma:
4 de Mayo del 2014

Objetivo de taller

Comprender y registrar los procesos de producción de estos artefactos y sus técnicas de elaboración.

Búsquedas del taller

- *Reconocer las características de cada objeto a partir de la elaboración de cada artefacto (maquetas escalas).*
- *Reconocer y registrar los materiales necesarios para la elaboración de cada artefacto.*
- *Identificar y conocer las diferentes técnicas de elaboración de cada artefacto.*
- *Conocer y registrar los procesos de elaboración de cada artefacto.*



Ver descripción mas adelante



Comprendiendo los usos y formas.

Para realizar el primer taller fue indispensable realizar primero las entrevistas con los artesanos, ya que por un lado me permitió conocer más del tema, y por otro ayudo a concretar con los artesanos los próximos talleres. En esta etapa lo primero que hice fue diseñar unas plantillas tamaño octavo de pliego, las cuales comprendían unas categorías diseñadas de acuerdo a la búsqueda de información que necesitaba para el proyecto. Este taller se hizo con el fin de que los estudiantes reconocieran los objetos a partir de su elaboración, la idea es que ellos pasaran primero por un proceso de sensibilización con la forma y la función del artefacto. Y a partir de ese reconocimiento, aprendieran a reconocer como se construyen los artefactos artesanales. Aplicar un buen reconocimiento de cada artefacto, nos iba a ayudar muchísimo, primero que el estudiante comprendiera la naturaleza con

que se construye un artefacto, que de una forma u otra dinamiza y refresca la memoria no solo del estudiantado, sino también la de los artesanos. La segunda premisa del reconocimiento sirvió para realizar el siguiente taller de dibujo, es decir, primero comprendemos su naturaleza, para luego representarlos gráficamente.



Segundo Tenorio, artesano. Elaborando la cuzuca en el taller elaborando artefactos autótonos.

Fotografía Tomada por:
Freddy Tenorio.

Lugar de la toma:
Casa de la cultura de Magüi-Payán

Fecha de toma:
4 de Mayo del 2014

Y bien, al inicio de la actividad cada estudiante recibió una plantilla, un borrador, y un lápiz, se los organizo por grupos de acuerdo a la cantidad de objetos que se iban a construir, para ese día se construyeron cuatro objetos, la Cuzuca, la Matraca, la Banqueta y la Catanga, cada artesano tenía un grupo de estudiantes, los cuales les enseñaban como se elaboraba un objeto desde como consiguen los diferentes materiales, las herramientas que se utilizan para su elaboración hasta finalizar su proceso de construcción. Cada grupo de estudiantes preguntaban las inquietudes a los artesanos sobre el objeto diseñado.

El taller se realizó en la casa de la cultura del municipio asistieron más de 40 personas entre estudiantes, artesanos y niños que se sumaron a especular. Fue una jornada bastante larga, tuvo una duración de (4) horas, desde las 2pm, hasta las 6 de la tarde. De esta actividad tome registro de fotografía y videos, algunos apuntes importantes y bocetos rápidos sobre algunos

objetos. Al final de la actividad algunos estudiantes se llevaron a sus casas los objetos elaborados en el taller, todos parecían estar muy contento con la actividad realizada.

Para desarrollar este taller se planeó con anticipo, todo lo que iba a necesitar durante el desarrollo de la actividad, fue necesario hablar con cada artesanos con antelación para saber que objetos se iban a construir en el taller, también fue necesario conseguir los materiales con que se construye cada objeto, ya que algunos de estos materiales se encuentran en lo profundo de la selva, y era fundamental tenerlos con buen anticipo para el día del taller, cada artesano consiguió los materiales que se necesitaba para construir cada objeto, y de la misma manera realizaron la demostración de cada objeto en el taller.

Alci Angulo, Estudiante de la I.E.E.E.P elaborando la cuzuca en el taller elaborando artefactos autótonos.

Fotografía Tomada por:
Freddy Tenorio.

Lugar de la toma:
Casa de la cultura de Magüi-Payán



Análisis y conceptualización del Taller

Tema:

comprendiendo usos y formas

Objetivo del taller:

Articular diálogos e intercambio de saberes entre alumnos de la Institución Educativa Eliseo Payán desde los grados 6° (sexto) hasta 11° (once) en el municipio de Magüi-Payán (Nariño) y constructores de artefactos de la zona, para Diseñar un producto o una pieza grafica sobre los procesos de creación y utilización de artefactos autóctonos

Lugar de realización de la actividad:

casa de la cultura Magüi-Payan.

Actividad dirigida:

A estudiantes destacados para la ilustración de la (IEEP). desde los grados 6° (sexto) hasta 11° (once)

Número de estudiantes que asistieron a la actividad:

más de 43 estudiantes entre artesanos y estudiantes

Número de artesanos que asistieron.

4 artesan

Ver descripción mas adelante



Andrés Cabezas
Artesano de artefactos autóctonos,
con los estudiantes de la I.E.E.P.
Elaborando la Matraca: Artefacto uti-
lizado en la minería para sacar oro.

Fotografía Tomada por:

Freddy Tenorio.

Lugar de la toma:

casa de la cultura de Magüi-Payan



Este taller se realizó en el salón de la casa de la cultura en el municipio de Magüi payan Nariño, entre estudiantes de la institución educativa Eliseo payan y algunos artesanos expertos en la elaboración de artefactos autóctonos, con el fin de que los jóvenes comprendieran la manera de cómo estaban contruidos los artefactos autóctonos. Una vez organizado el salón de eventos culturales del municipio de magui payan, fueron llegando artesanos de la comunidad, con sus herramientas y materiales con el fin de hacerles una demostración amplia sobre los procesos de elaboración de artefactos autóctonos a todos estudiantes que asistieron al taller con el fin de dinamizar la memoria cultural de la población ya que se hacía necesario buscar estrategias para transmitir estos saberes de manera consecuentes a las nuevas generaciones ya que ellos tienen unas maneras particulares de percibir su entorno. para ello diseñe un material donde los jóvenes pudieran tener un acercamiento y una interacción con los artefactos y de la misma manera pudieran interactuar con los artesanos de la zona. el taller inicio el día Domingo 23 de abril a las 2 de la tarde todos puntuales iniciamos la actividad, donde cada artesano tenía un grupo de aproximadamente 10 estudiantes los cuales comprendían un objeto cada uno. cada artesano explico y realizaron la demostración sobre cómo se construían los artefactos autóctonos dando a conocer la relevancia que tienen los artefactos a través de la comunicación verbal en nuestra comunidad.

El material que diseñe sirvió para que los estudiantes pudieran plasmar todos los conocimientos que nos podrían enseñar los artesanos dentro de este taller, además servir de base para la construcción de la memoria a partir de una bitácora que sirva para de enseñanza y futuras investigaciones. durante el taller se pude analizar que los estudiantes muestran un gran interés por participar en eventos culturales como estos ya que todos se mostraban muy cómodos y asumieron el taller con mucha seriedad al final de la actividad se pudo observar como los estudiantes mostraban su empatía por los artefactos, ya que cada grupo se llevo a la casa los artefactos que se construyeron en el taller. para analizar este taller tuve en cuenta dos categorías, la primera categoría comprende el material grafico realizado por los estudiantes a partir de la enseñanza que realizaron los artesanos a través de la elaboración de cuatro artefactos autóctonos.

**Alci Angulo y
John kener Angulo.**
Estudiantes de la I.E.E.P.
Con la Cuzuca: "objeto utilizado
para pescar en ríos no profundos"

Fotografía Tomada por:
Yamileth Tenorio.

Lugar de la toma:
casa de la cultura de Magüi-Payán



La segunda categoría tiene que ver con el propio análisis de los artefactos autóctonos que se construyeron en este taller y en las entrevistas, ya que según el estudio realizado por Vihma (1995) dice que los artefactos además de tener funciones prácticas también tienen funciones simbólicas, donde se tuvo en cuenta los siguientes elementos de interpretación: 1 (calidades percibidas; como la forma, color, materiales, superficie, 2 (su uso y producción), 3 (discurso social) interpretaciones a cerca del artefacto.

Según las plantillas realizadas en el taller por los estudiantes a partir de su análisis se podría decir, que la gran mayoría entendieron el ejercicio propuesto, ya que identificaron claramente como estaban diseñados cada uno de los artefactos, también escribieron sobre las herramientas, sus materiales, las posibles técnicas que se necesitan para elaborar un artefacto. También se pudo analizar que los estudiantes tienen bien identificado el objeto, ya que expresaron escrituralmente a cerca de la naturaleza del artefacto, es decir, reconocieron las distintas posibilidades desde cómo se consiguen los distintos materiales, hasta la comprensión de como se construyen paso a paso cada artefacto artesanal autóctono.



Estudiantes de la I.E.E.P. en el taller dibujando los artefactos

Fotografía Tomada por:
Freddy Tenorio.

Lugar de la toma:
Casa de la cultura de Magüi-Payan

Fecha de toma:
Domingo 23 de abril del 2014

TALLER DIBUJANDO los artefactos autóctonos.

Luz Maria Ordoñez, Artesana.
Con una Estudiante de la Institución
Educativa Eliseo Payán el en taller
Divujando las formas y usos.

Fotografía Tomada por:
Freddy Tenorio.

Lugar de la toma:
Casa de la cultura de Magüi-Payán

Fecha de toma:
18 de Mayo del 2014

Criterios de para realizar el taller:

Se diseñaron unas plantillas a partir de las categorías planteadas a continuación:

En cuanto a los materiales y herramientas.

- *Se realizó un bosquejo sobre el lugar de trabajo o ubicación de sitios para buscar los materiales para su elaboración.*
- *Se dibujaron los tipos de materiales aptos para la elaboración de cada artefacto.*
- *Se dibujaron las diferentes herramientas que se utilizan para elaborar cada artefacto.*

En cuanto al diseño proporción y tamaños.

- *Se dibujó el artefacto con relación al tamaño y relaciones con sistemas de medidas (escala y proporción).*

En cuanto al proceso de diseño y construcción.

- *Se dibujó el proceso de elaboración paso a paso de cada artefacto.*
- *También se tuvo en cuenta las diferentes técnicas de elaboración de cada artefacto.*



Ver descripción mas adelante



Dibujando las formas y usos.

Para realizar este taller de dibujo con estudiantes, y artesanos, era importante realizar primero el taller de elaboración de los artefactos, ya que primero deberíamos saber todo acerca de los artefactos, comprender de qué manera estaban contruidos, ya que de esta manera los estudiantes podrían saber y reconocer cada artefacto a partir de su elaboración. En este taller también fue necesario diseñar nuevas plantillas teniendo en cuenta la lógica de estructura de información del primer taller, para poder recoger los datos que requería la investigación. El taller se realizó entre estudiantes y algunos artesanos que estuvieron en el taller anterior, cada artesano dio su aporte referente al taller, algunos dibujaban y otros solo explicaban oralmente a cada estudiantes las características de cada objeto, hablaron sobre el uso de las herramientas, también explicaban cómo estaban contruidos, y sobre las funciones que cumplen cada una de sus partes, si lo requerían. Este taller se organizó como el anterior, manteniendo las mismas estructuras de grupo, ya que era importante debido a que cada grupo de trabajó un artefacto en especial, considerando de mi parte, que primero deberíamos entender y reconocer la naturaleza del objeto, para luego proceder a realizarlos por medio de la gráfica (dibujo).

Dibujar, para los estudiantes era algo muy entretenido, realizaban todo con gran interés, cabe resaltar que hay una serie de talentos entre los jóvenes de la localidad, entre sus ideales y sueños, es ser unos grandes artistas cuando culminen sus estudios primarios, otros quieren ser como yo. Algunos artesanos se mostraron un poco ajenos al dibujo, aunque otros intentaron realizar algunos bosquejos.

Jeferson Anguo,
Estudiante de la Institución
Educativa Eliseo Payán el en taller
Divujando las formas y usos.

Fotografía Tomada por:
Freddy Tenorio.

Lugar de la toma:
Casa de la cultura de Magüi-Payán

Fecha de toma:
18 de Mayo del 2014



Análisis y conceptualización del taller

Tema:

- *Divulgando formas y usos.*

Objetivo del taller:

- *Articular diálogos e intercambio de saberes entre alumnos de la Institución Educativa Eliseo Payán desde los grados 6° hasta 11° en el municipio de Magüi-Payán (Nariño) y constructores de artefactos de la zona, para Diseñar un producto o una pieza grafica sobre los procesos de creación y utilización de artefactos autóctonos*

Medio de expresión:

- *La ilustración*

Lugar de realización de la actividad:

- *Casa de la cultura de Magüi-Payan.*

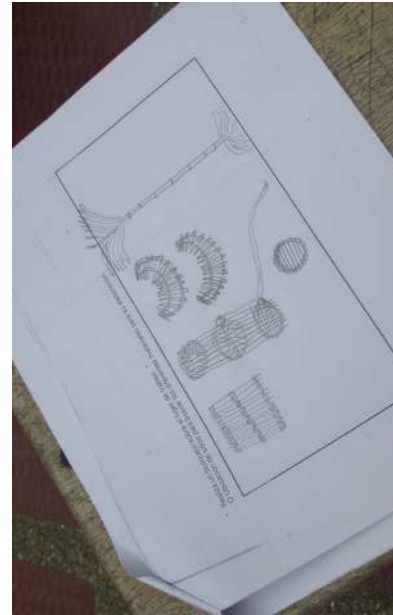
Actividad dirigida:

- *A estudiantes de la (IEEP). desde los grados sexto (6) hasta once (11) y artesanos de la zona.*

Número de estudiantes que asistieron a la actividad:

- *43 estudiantes entre hombres y mujeres.*

Ahora bien, para realizar este taller “Dibujando las formas y usos”, el anterior taller fue indispensable, además clave, ya que su éxito estaba en la comprensión de las formas y el re-reconocimiento sobre la naturaleza de los artefactos autóctonos, lo cual considero apartir del análisis del material recolectado en el taller, un mayor número de estudiantes comprendieron el ejercicio propuesto, ya que los dibujos demuestran con claridad sobre cómo se construye un artefacto, desde los materiales que se necesitan para diseñarlos, sus respectivas herramientas para su construcción. Además identificaron las distintas características que poseen los objetos desde su forma, el color, su tamaño, las funciones que cumplen cada una de sus partes y sus respectivos pasos que se tuvieron en cuenta, para construir los distintos elementos.



Taller: Dibujando los artefactos autóctonos, imagen representando el proceso de laboracion de la Cuzuca hecho por un artesano de la zona.

ilustración realizada por: Segundo Tenorio.

Fotografía Tomada por: Freddy Tenorio.

Lugar de la toma: Casa de la cultura de Magüi-Payán

Fecha de toma: 18 de Mayo del 2014

Este taller se desarrollo en la casa cultural del municipio dos semana después de haber realizado el taller "Comprendiendo sus formas y usos", lo que supondría que los estudiantes se olvidarían de lo aprendido en el anterior taller, pero no, ellos se acordaron de todo lo que los artesanos les explicaron, y lo aplicaron dibujando con mucha eficacia el ejercicio no todos, pero si la gran mayoría.

En el taller, se dibujaron los cuatro objetos que se había realizado en el anterior taller: La catanga de vena, la Cuzuca, la Matraca, y la Banqueta. los cuales los estudiantes dibujaron a partir de la elaboración realizada por los artesanos.



La catanga de vena



La Banqueta



La Cuzuca



La Matraca

**Artesano que diseñó los
artefactos a escalas:
Segundo Tenorio**

CARACTERÍSTICAS

de cada artefacto autóctono,
a partir de la elaboración realiza-
da en los talleres.

Victorino Angulo, Artesano,
Elaborando el Canalete en el taller
elaborando artefactos autótonos.

Fotografía Tomada por:
Freddy Tenorio.

Lugar de la toma:
Casa de la cultura de Magüi-Payán

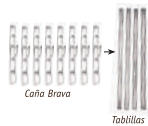
Fecha de toma:
4 de Mayo del 2014



Pasos para la elaboración de la Cuzuca

Paso 1

Primero cortamos 8 trazos de caña brava todos iguales, y cada trazo lo dividiremos en cuatro tabillas en forma vertical.



Paso 2

Luego de tener todos los trazos de caña brava divididos en forma de tabillas, procedemos a tejer el Esterado de la cuzuca así como veremos en la siguiente figura.



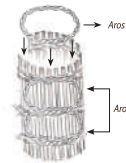
Paso 3

Después de haber tejido el Esterado doblamos hasta cerrarla totalmente hasta tener una forma circular, lo que llamamos: Cuerpo de la Cuzuca, como lo muestra la siguiente figura.



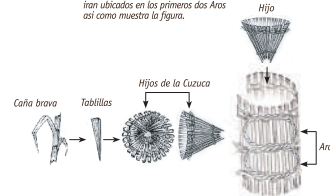
Paso 4

Ahora haremos unos Aros con bejuco y los introducimos dentro de la forma circular o (Cuerpo de la Cuzuca, como lo muestra la figura.



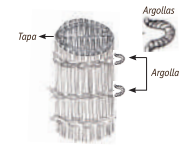
Paso 5

Luego de haberle puesto los Aros al Esterado de la Cuzuca procedemos a tejer los Hijos de la Cuzuca los cuales son ubicados en los primeros dos Aros así como muestra la figura.



Paso 6

Después de haberle introducido los dos hijos al cuerpo de la cuzuca, procedemos a ponerle la Tapa a la cuzuca en el aro que falta y por último le colocamos las argollas.



Paso 7

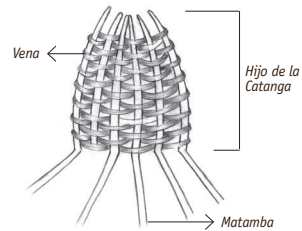
Y finalmente la cuzuca nos queda así de esta manera como la muestra la siguiente figura.



Pasos para la elaboración de la Catanga de Vena

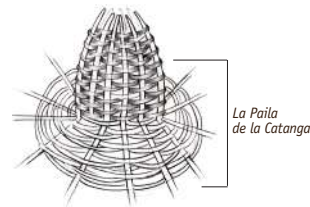
Paso 1

Para construir la catanga de vena, lo primero que debemos hacer es ir a la montaña en busca de los materiales: la Matamba, y la Vena. Con estos dos materiales ya casi está la mitad de nuestro artefacto. Y lo que debemos hacer es tejer el Hijo de la Catanga tal cual como vemos en la ilustración. La Matamba está en forma vertical y la vena tejida en sentido horizontal.



Paso 2

Luego de haber tejido el hijo de la Catanga procedemos a seguir tejiendo la Pailla de la Catanga, recordemos que es un tejido continuo, lo cual permite darle la forma al artefacto.



Paso 3

Después de terminar de tejer la Pailla, continuaremos tejiendo lo que llamamos el Cuerpo de la Catanga así como lo muestra la ilustración.



Paso 4

Para terminar de darle la forma a la catanga, debemos seguir tejiendo hasta llegar al pico de la catanga la cual seña la parte de arriba.



Paso 5

Y el último paso proceder a mostrar como quedará la Catanga de vena.



Pasos para la elaboración de la Matraca.

Paso 1

para construir la matraca, lo primero que debemos hacer es conseguir los siguientes materiales necesarios para su elaboración



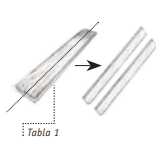
Paso 2

Luego debemos Medir y nivelar dos tablas en partes iguales del largo que deseé, así como se ve en la gráfica.



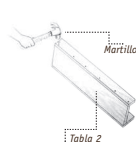
Paso 3

Después cortamos una de las tablas por la mitad y labramos sus bordes con un cepillo hasta quedar bien pulidos.



Paso 4

Ahora, unamos las dos tablas cortadas, y pegamos cada una al borde de la tabla que no se cortó, hasta formar un canalón.



Paso 5

Luego, Con un trozo de tabla pequeño sellaremos la parte trasera del canalón como lo muestra la ilustración.



Paso 6

En este paso, haremos el Cernidero de la Matraca, y primero debemos cortar cuatro tablas cortas y luego unir sus lados con clavos y martillos formando un rectángulo como lo muestra la gráfica.



Paso 7

Después clavamos con un martillo el Cernidero de la matraca sobre el canalón.



Paso 8

Luego cortamos una caneca de plástico por la mitad y a una de ellas le hacemos agujeros con chuzón caliente hasta formar una zaranda tal cual se ve en la ilustración.



Paso 9

Y por último, lo que debemos hacer, es ponerle la zaranda encima del cernidero y sujetarlo con troncos de palo y listo, ya quedó completa la matraca para sacar el mineral: oro.



Pasos para la elaboración de la Banqueta

Paso 1

Primero Cortamos 2 trozos de madera horizontales, de manera que queden iguales como indica la figura 1.



Figura (1)

Paso 2

Luego con un machete cortar, y hacer un molde oblicuo sobre los dos trozos de maderas horizontales que se cortaron en la figura (1), nos deben quedar exactamente iguales como lo muestra la figura (3).



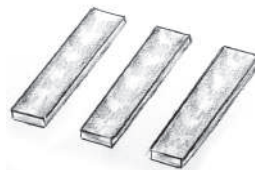
Figura (2)



Figura (3)

Paso 3

Ahora Cortamos tres (3) trozos iguales de maderas en forma vertical según el largo que desee.



Paso 4

Ahora las tres (3) tablas que cortamos en el paso anterior las clavamos con un martillo sobre los moldes oblicuos horizontales así como o muestra la figura (5).



Paso 5

Y el ultimo paso procedere amostar como quedará la Catana de vena.



PRIMER taller MURAL

Recreando nuestro espacio

La idea inicial que se tenía era realizar un mural en lienzo con los estudiantes y artesanos en el parque principal del municipio, y de esta manera mostrar a toda la comunidad por medio de la expresión gráfica las maneras de como habitamos nuestro territorio desde el ámbito cultural y social. El mural tomado como un recurso del diseño gráfico y de las artes aplicadas, ayuda a una comunidad a entender su esencia cultural. Esta manera de representación es muy valiosa para una comunidad en donde cada uno construye memoria a través de su memoria, y lo transmite a otras y nuevas generaciones.

En vista que al colegio le estaban remodelando su fachada exterior, el rector de la Institución me propuso la idea de realizar el mural directamente en la pared principal del colegio, ya que allí estaría a la vista de toda la comunidad y de todo el conjunto estudiantil, ya que todos los días frecuentan el colegio. Al final concerté con los estudiantes del proyecto y finalmente se realizó el mural en la entrada principal de la institución.

Para realizar el mural la Institución Educativa colaboró con algunas pinturas y materiales, además para esta actividad cada estudiante realizó bocetos independientes que luego concertaron entre todos para representarlos. Duramos tres días realizando el mural con el que al final, todos quedamos complacidos. También a los estudiantes terminando el mural se les ocurrió plasmar en la pared el nombre del proyecto y sus respectivos nombres en otra pared adicional al mural.

MURAL realizado con estudiantes de la I.E.E.P. Para la Institución Educativa Eliseo Payán del municipio de Magüi-Payán

Fotografía Tomada por:
Freddy Tenorio.

Lugar de la toma:
Fachada de la Institucion Educativa Eliseo Payán

Fecha de toma:
18 de Mayo del 2014



Análisis y concepción del taller

MURAL realizado con Estudiantes de la
I.E.E.E.P. Para Institución Educativa Eliseo
Payán el Municipio de Magüi-Payán

Fotografía tomada por:
Freddy Tenorio.

Lugar de la toma:
Fachada de la Institucion Educativa Eliseo
Payán

Fecha de toma:
18 de Mayo del 2014

Tema:

Recreando nuestro espacio.

Objetivo del taller:

Articular diálogos e intercambio de saberes entre alumnos de la Institución Educativa Eliseo Payán desde los grados 6° hasta 11° en el Municipio de Magüi-Payán (Nariño) y constructores de artefactos de la zona, para Diseñar un producto o una pieza gráfica sobre los procesos de creación y utilización de artefactos autóctonos.

Medio de expresión:

La ilustración

Lugar de realización de la actividad:

Institución Educativa Eliseo Payán

Actividad dirigida:

A la comunidad estudiantil, (comunidad en general).

Número de estudiantes que asistieron a la actividad:

13 estudiantes.

Ver descripción mas adelante



Bueno, el mural en la Institución Educativa Eliseo Payán, fue la última actividad que se realizó en el proyecto, y quizás podría decir, que era la actividad que todos esperábamos, ya que haríamos lo que más nos gusta, ilustrar. Los anteriores talleres fueron fundamentales, y las bases ambientales de conocimiento, reconocimientos y re-reconocimientos sobre los artefactos autóctonos y refrescamiento de la memoria en los jóvenes, a partir de los imaginarios que traen con sí dichos artefactos a través de las vivencias cotidianas, que hicieron que los estudiantes experimentaran sobre su propio quehacer cotidiano. Vale reconocer que los jóvenes pudieron mostrar una gran carga visual, representando el verdadero valor cultural de nuestra comunidad representado a través del mural. El mural en sí, es visto desde el diseño gráfico, como una herramienta pedagógica, didáctica y lúdica. Lo cual condiciona, recrea y refresca la memoria no solo de quien lo hace, sino también de quien lo ve.



MURAL realizado con Estudiantes de la I.E.E.E.P. Para Institución Educativa Eliseo Payán el municipio de Magüi-Payán

Fotografía Tomada por:
Freddy Tenorio.

Lugar de la toma:
Fachada de la Institucion Educativa Eliseo Payán

Fecha de toma:
18 de Mayo del 2014

SEGUNDO taller MURAL

Carrosa "Carnavales del Fuego"

Por otro lado en el Municipio todos los años a inicios del mes de marzo realizan una festividad llamada: "Carnavales del fuego" esta festividad es organizada directamente por la Alcaldía Municipal y la coordinadora de la cultura local, allí cada barrio prepara una carrosa para representar en ella lo más significativo de la región a través de lo cultural, con los estudiantes vimos la necesidad de mostrar a la comunidad la primera actividad del proyecto Matraqueando Saberes donde tuvimos la oportunidad de mostrar una gran carga visual a través de la representación de los objetos cotidianos, el mural reflejaba las formas de como nuestras comunidades habitaban nuestros territorios y lo mostramos a través algunos de objetos que dan vida y refresca la memoria de la comunidad. Al final de la actividad la carrosa fue elegida premiada como la favorita entre tantas que también decidieron participar, esto le dio mucha más fuerza el proyecto ya que fue la primera actividad que realizábamos, sobre todo los estudiantes se mostraron más gusto en continuar trabajando en el proyecto.

Carrosa realizada con Estudiantes de la I.E.E.E.P. Para una candidata del "carnaval del fuego" en el municipio de Magüi-Payán

Fotografía Tomada por:
Freddy Tenorio.

Fecha de toma:
10 de febrero del 2014



Recuerdo que era de tarde y los jóvenes me fueron a buscar para que templáramos la tela del mural; trajeron martillos, chinchas y serrucho todos motivados templamos esa misma tarde la tela de 6 metros de largo por 3 metros de alto, y le aplicamos una base de color blanco a todo el lienzo y dejamos secar hasta el otro día. 7 de la mañana del día siguiente nos levantamos a pintar y lo interesante de todo es que los estudiantes ya traían bocetado lo que iban a dibujar. esta experiencia fue inolvidable. Para pintar todo el mural nos llevamos un día y medio donde al final todos quedamos a gusto con el resultado, y a la comunidad en general le gustó muchísimo, les llamo mucho la atención la gráfica de la carrosa en general. Y así, la carrosa fue vista por toda la gente de la comunidad y que al final fue recompensada quedando premiada por su gran carga artístico-cultural.



Carlos Cabezas
Jhon Kenel A.
Daner Marquinez y Alci A.
Estudiante de la I.E.E.E.P dibujando el proceso del mural para la carrosa

Fotografías Tomada por:
Freddy Tenorio.

Fecha de toma:
20 de febrero del 2014



Análisis y concepción del taller mural

Mural realizado por los estudiantes de la I.E.E.P. y con las personas de la comunidad en los "carnavales del fuego" para la candidata Juliana Hurtado en representación de la calle del medio un barrio del municipio de Magüi-Payán, y se utilizó en la carrosa.

Fotografía Tomada por:
Freddy Tenorio.

Fecha de toma:
10 de febrero del 2014

Tema:

Carrosa "carnavales del fuego"

Objetivo del taller:

Articular diálogos e intercambio de saberes entre alumnos de la Institución Educativa Eliseo Payán desde los grados 6° hasta 11° en el municipio de Magüi-Payán (Nariño) y constructores de artefactos de la zona, para Diseñar un producto o una pieza grafica sobre los procesos de creación y utilización de artefactos autóctonos

Medio de expresión:

La ilustración

Lugar de realización de la actividad:

"Carnavales del fuego" Magüi- Payán (Nariño).

Actividad dirigida:

A la comunidad.

Número de estudiantes que asistieron a la actividad:

6 estudiantes.



Ver descripción mas adelante



Esta actividad surge en el mes de febrero cuando parecía que el proyecto solo estaba en proceso de gestión organizando materiales, y entregando oficios para realización de los talleres. Para esta fecha ya había presentado el proyecto a la comunidad en general, (artesanos de artefactos) y a la Institución Educativa Eliseo Payán los cuales eran los escenarios principales con los que iba desarrollar el proyecto. Para ese entonces se realizaban en la comunidad una festividad llamada “Carnavales del fuego”, es un evento de alegría y folclor, muestras artísticas y culturales, gastronomía desde lo típico de la región, música folclórica, desfiles y bailes de danzas, pero como es de costumbre en esta festividad, seleccionar una representante candidata de cada barrio para por medio de sus cualidades físicas y creativas en representar por lo más alto al barrio perteneciente, la alcaldía municipal abre un concurso para elegir a la carrosa más creativa entre la eventualidad. Así el director de la junta de carnaval del barrio Gunter Quiñones, conociendo mis habilidades para el dibujo, me invito muy cortésmente a participar para que hiciéramos un trabajo en conjunto con la comunidad. Por mi parte pude darme cuenta que más que un concurso era más bien una gran oportunidad para invitar a los jóvenes de la institución que sabían dibujar a que se sumaran a esta gran actividad. Una vez informados los jóvenes se sintieron muy entusiasmados con lo planteado y se dieron a participar. La idea general de la carrosa era tratar demostrar a la comunidad la importancia de nuestras riquezas desde lo cultural, mostrarlo a través de un elemento muy típico de nuestra región como lo es la guadua.



Estudiantes de la I.E.E.P.
Y la comunidad Maguireña.

Fotografía Tomada por:
Freddy Tenorio.

Fecha de toma:
Febrero del 2014

Así que se nos ocurrió plasmar el concepto del valor simbólico que tiene la guadua para la comunidad y reflejar algunas cosas importantes que se hace con este material a lo largo y ancho del territorio desde los artefactos autóctonos, y así fue. El proceso para llevar a cabo la carrosa fue la siguiente: se sumaron a esta actividad; carpinteros, mujeres, hombres y niños, todos colaborando desde la búsqueda de materiales hasta la construcción de la propia carrosa. fue una experiencia muy chévere.

Con los estudiantes nos encargamos de darle la expresión conceptual desde la ilustración en lienzo 6mts de largo, por 3mts de alto, que se pondría uniformemente rodeando la carrosa a la vista de toda la comunidad. el director de la junta nos facilitó todo acerca de los materiales: galones de pinturas primarios tipo 1, brochas, pinceles, tela, lienzo, y los estudiantes prestaron un compresor al profesor de artística Miller Palacios, todo funcionaba coordinado aunque surgió imprevisto. y por eso decidí llamarlo a este taller laboratorio mural ya que se hizo con y para la gente.



Estudiantes de la I.E.E.P.
Y la comunidad Maguireña.

Fotografía Tomada por:
Freddy Tenorio.

Lugar de la toma:
Barrio Cuata

Fecha de toma:
Febrero del 2014

REFLEXIÓN Final



Como diseñador fue muy importante compartir esta gran experiencia con la comunidad que me vió crecer, ya que desde niño amaba esta profesión. Son ellos los que conocen el proceso de esta lucha, de cada día ser mejor y poder aportar a la comunidad esta labor social desde mi campo. Consideraba que era importante que la comunidad supiera que necesitábamos estrategias para poder hacer un refrescamiento de la memoria de las antiguas generaciones y de ésta manera poder transmitir los conocimientos y saberes a las nuevas y futuras generaciones a partir del re-reconocimiento de los artefactos autóctonos.

Con este proyecto de diseño se pretendió construir una memoria a partir de un trabajo en conjunto con la comunidad que puede servir de referencia y apoyo no solamente a los jóvenes sino también a otras comunidades, en primer lugar para fortalecer el conocimiento y el aprendizaje de los saberes tradicionales que hacen parte de un legado que se ha venido transmitiendo desde hace mucho tiempo. Y en segundo lugar para conservar estos saberes que hacen parte de un patrimonio y cultural para la comunidad.

Este documento es el resultado de una memoria colectiva, que desde el campo del diseño busca fortalecer los conocimientos tradicionales y las prácticas culturales en los jóvenes, asumiendo estos saberes como una manera de supervivencia personal y un desarrollo colectivo de un territorio, que lucha por conservar sus conocimientos a través de las nuevas generaciones.

Este es un proyecto que vincula activa y progresivamente campos de acción, como la investigación -indagación, investigación -creación, trabajo social con la comunidad, diseño gráfico y la ilustración que se suma como una alternativa desde el diseño para dar posibles soluciones de comunicación creando entornos visuales, generando nuevas dinámicas de aprendizajes para la reconstrucción de la memoria, y creando escenarios no convencionales para hacer diseño, como la creación de murales la cual considero una herramienta poderosa para la transmisión de los

conocimientos y al fortalecimiento de una memoria colectiva que se transmiten de un escenario a otro.

Aquí se asume al diseño como un configurador de entornos sociales capaz de investigar, proyectar y explorar buscando herramientas para comunicar y construir memorias en un determinado contexto. No cabe la menor duda de que el diseñador es un mediador social y cultural, con la capacidad de adentrarse en una comunidad y mediar memorias, saberes, culturas, individualidades y colectividades, etc. Capaz de tener una postura política frente a una problemática social, aportando posibles soluciones y contribuyendo al fortalecimiento de los conocimientos tradicionales para la construcción de una memoria cultural, la cual es importante para la diversidad cultural y patrimonial de la humanidad, que han tenido cada una de las comunidades, en la medida que han configurado y creado instrumentos para sobrevivir y poder habitar sus territorios.

Fredy Armando Tenorio Ordoñez
DISEÑADOR GRÁFICO.

Referentes

BIBLIOGRAFICOS

Domínguez Rendón Raúl Alberto, 2010. El diseño industrial en la sociedad de consumo. Editorial: Instituto tecnológico Metropolitano (ITM)

Muñoz Tenjo, Humberto Antonio, 1961 En torno al origen del objeto industrial en Colombia

Frascara Jorge, 2006. El diseño de comunicación visual. editorial: Infinito Buenos Aires

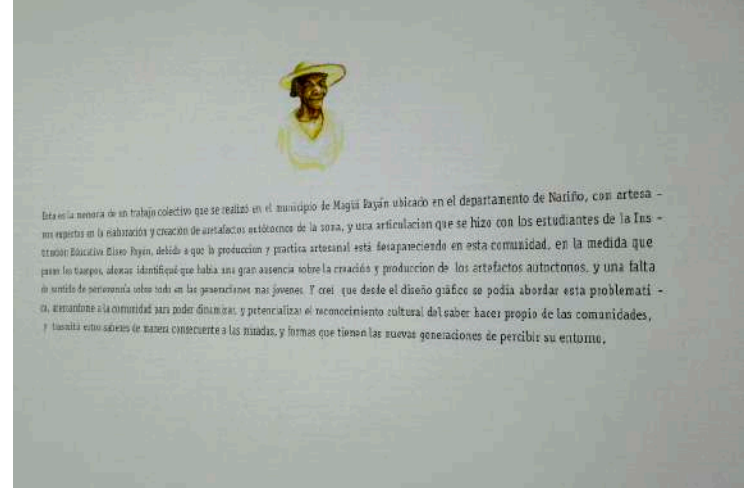
Frascara Jorge, 2004. Diseño Gráfico para la gente.editorial: Infinito Buenos Aires

De certau, Michel, 2000. La invención de lo cotidiano.

ANEXOS **del proyecto**

Memoria sobre montaje de la exposición







PROYECTO DE DISEÑO INNOVACION SOCIAL

Presentación: Memoria Historiográfica
Del M. J. Tenorio Tenorio (1914-1984)



Matraquipando Saberes

FECHA: 25 DE MAYO DE 2015
LUGAR: Casa Rosada
 Departamento de Cultura, Universidad del Cauca.
HORA: 11:00am

Agradecimientos especiales:
 Freddy Tenorio Tenorio (Hoy) /
 Herencia Saberes (Pasado y Presente) /
 Comandante Rogel Payán

"MATRAQUIPANDO SABERES" es un proyecto diseñado por los diseñadores y los estudiantes de la Universidad del Cauca que se propone la recuperación de la memoria, tanto material como espiritual, de los saberes propios y tradicionales de la zona, para generar un patrimonio cultural y fortalecer la identidad de la comunidad. El proyecto se realizará en forma de una exposición de arte y cultura en la Universidad del Cauca, con el fin de promover y fortalecer la identidad de la comunidad y generar conciencia de sus saberes.



SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO



Matraquipando Saberes

Proyecto de diseño que promueve el reconocimiento de los saberes propios, para dinamizar las memorias de las comunidades locales en el municipio de Magüé/Payan, Moravia.



----- Freddy Armando Tenorio Ordoñez -----

FECHA: 9 DE ABRIL DE 2015 _____
LUGAR: Sala de exposiciones de artes contemporáneas
 Facultad de Artes Universidad del Cauca.
HORA: 4:00pm
 Carrera 8ª N° 3-14 Centro Popayán/Diagonal al Banco de la República

Emisión tv, por el canal Z00N y telepacifico





**UNIVERSIDAD
DEL CAUCA**
Programa de
Diseño Gráfico



Rosa Angulo
Ilustración: Fredy Tenorio

Matraqueando Saberes es un trabajo armado por los vestigios y las memorias, de un proyecto colectivo que se realizó en el municipio de Magui Payán ubicado en el departamento de Nariño, del cual soy oriundo; a partir de la interacción con artesanos expertos en la elaboración y creación de artefactos autóctonos de la zona, para generar un proceso de articulación con estudiantes de la Institución Educativa Eliseo Payán, buscando crear estrategias didácticas desde el diseño gráfico para activar memorias comunitarias y resistencia ante la desaparición de la producción y práctica artesanal en esta localidad.

Facebook: fredy-tenorio@hotmail.com
Correo: fatenarios@unicauca.edu.co
Cel: 3225227956

Escenario: Municipio de Magui Payán, Nariño.
Fecha de realización: 2014 – 2015.
Nombres diseñadores: Fredy Armando Tenorio Ordoñez.