



Imaginario Bestial

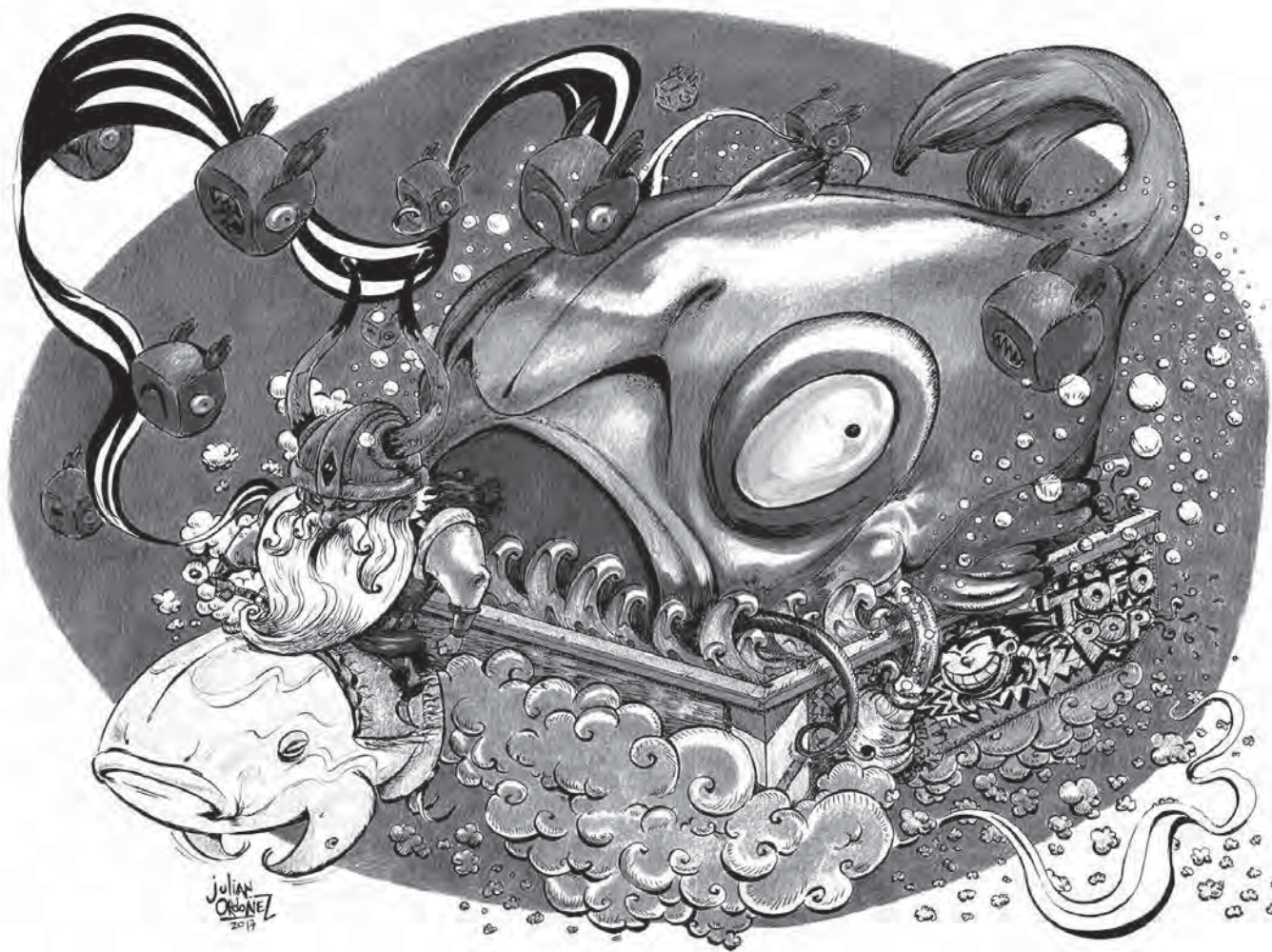
Bestias imaginarias en el
Museo de Historia Natural

Proyecto en Escenario Institucional presentado por:
Julián Andrés Ordóñez Castro
Henry Valencia Valencia

Director del Trabajo de Grado
Jorge Alberto Vega Rivera

IMAGINARIO
BESTIAL





“...La leyenda creció para contar que los guerreros se mataron entre sí por egoísmo y ambición y que los guardianes, escapando de ellos con tretas, entregaron el pez a un guardián espiritual antiguo proveniente de tierras nórdicas, de barbas blancas y casco cornudo tan pequeño como el Kumamoto pero tan temible como los relámpagos y que este mítico guardián partió de ese planeta en busca de un lugar distante hacia una blanca galaxia con la esperanza de proteger el sentido de la Existencia y la Naturaleza.”*

* Extracto de una de las narraciones creadas por el Grupo Imaginario Bestial.

CONTENIDO

CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

CONTEXTO
Pág.4

PROBLEMÁTICA
Pág.4

PROPUESTA
Pág.5

JUSTIFICACIÓN
Pág.5

OBJETIVOS
Pág.6-7

ACTORES Y ESPACIOS
Pág.6-7

CONCEPTOS GUIA
Pág.8-10

CRITERIOS DE DISEÑO
Pág.8-10

REFERENTES
Pág.8-10

RESUMEN METODOLÓGICO
Pág.12

ALCANCES ESPERADOS
Pág.13

CAPITULO II DESARROLLO DEL PROYECTO

ACTIVIDADES DEL OBJETIVO I
Pág.14-15

ACTIVIDADES DEL OBJETIVO II
Pág.16-50

ACTIVIDADES DEL OBJETIVO III
Pág. 50-57



CAPITULO III CONCLUSIONES Y RESULTADOS

Pág.58-60

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS
ELECTRÓNICAS
Pág.61

NOTAS ENNUMERADAS
Pág.62

CRÉDITOS
Pág.63

CAPITULO I

RESUMEN DEL ANTEPROYECTO

CONTEXTO

El Museo de Historia Natural de la Universidad del Cauca, en Popayán, se ubica en el sector histórico conocido como La Pamba. Este Museo fue creado durante la Rectoría del Doctor Antonio José Lemos Guzmán, fue fundado el 1 de septiembre de 1936 por el biólogo Federico Carlos Lehmann Valencia, quien donó su notable colección particular de aves y mamíferos con cerca de cien especímenes.¹

A partir de entonces el M.H.N. ha contado con el apoyo de diferentes directores que, de forma progresiva, han contribuido al crecimiento de la colección. Hoy, el museo cuenta con una variada muestra de especies animales y vegetales distribuidas en varias salas de exhibición. El M.H.N. está dirigido actualmente por el biólogo Dr. Hernando Vergara Varela, quien se dedica especialmente a la investigación de los bosques tropicales en el departamento del Cauca.

El M.H.N se constituye en un espacio para el conocimiento y la preservación de la fauna y flora de nuestro país y el Cauca erigiéndose como un museo único en el suroccidente de Colombia al cual acuden anualmente centenares de visitantes, especialmente en la época de Semana Santa y diciembre.²

El universo de visitantes del museo es variado: turistas nacionales e internacionales, estudiantes de primaria y secundaria, universitarios, personal gubernamental nacional e internacional, miembros de ONGs, comunidades específicas de trabajadores, etc. De ese universo de visitantes, la porción que con mas frecuencia visita el museo es la de los jóvenes estudiantes bachilleres de los colegios de Popayán, especialmente de los grados 9°, 10° y 11° (grados en los cuales se están impartiendo procesos de alfabetización que actualmente están involucrando acciones ambientalistas).³

Julián Ordóñez y Henry Valencia, proponentes del proyecto, han ganado experiencia y conocimientos sobre las necesidades que hoy enfrenta el M.H.N. en cuanto a la difusión de mensajes ambientalistas. Desde el año 2015 y gracias a la experiencia de trabajo con el director del M.H.N. Doctor Hernando Vergara se han realizado trabajos de Diseño Gráfico, ambientación e ilustración que, si bien no han contado con grandes bases de financiación, han contribuido al esfuerzo enorme y dedicado de los trabajadores del museo en la lucha por la conservación y conocimiento de la fauna colombiana.

1. Información suministrada por el Director del M.H.N. Doctor Hernando Vergara.

2. Información tomada del Informe estadístico del M.H.N. del año 2016.

3. Actualmente la Policía Ambiental articula acciones ambientalistas a sus procesos de alfabetización dentro de las nuevas políticas de Desarrollo Social Sostenible del Estado.

Uno de los intereses básicos del Doctor Hernando Vergara ha sido precisamente, desarrollar acciones tendientes a promover en los visitantes del M.H.N. el conocimiento de las especies de la fauna colombiana que están en un alto riesgo de extinción, haciendo énfasis en aquellas que habitan el departamento del Cauca.

En charlas sostenidas con el Dr. Vergara y los proponentes, se plantea la posibilidad de trabajar en un proyecto para fomentar el conocimiento de la fauna colombiana en peligro de extinción, pero desde un enfoque diferente al que tradicionalmente ha utilizado el M.H.N.

El enfoque tradicional del M.H.N. ha sido tratar al visitante como un actor pasivo que ha de ser “informado” empleando para ello el paradigma del lenguaje científico.

Las estrategias de este enfoque son fundamentalmente de corte educativo. De allí que se produzcan materiales informativos y didácticos con el fin de ilustrar a los visitantes sobre variadas líneas temáticas como: Ecosistemas, Contaminación, Especies de fauna endémicas, etc. Cabe resaltar al respecto, la sala lúdica para los niños, que incorporó al museo la idea de interacción visitante-pieza. De esta

forma, el museo organiza y expone junto a los animales exhibidos materiales infográficos basados en una estructura predefinida con datos morfológicos y de hábitat de las especies, cifras de extinción y datos históricos.

De los medios o formas de comunicación museo-visitantes que emplea este enfoque, es de destacar la oralidad en los recorridos guiados. Los guías tienen la función de introducir a los visitantes (si ellos lo desean) a los animales exhibidos y en ese hablar pueden surgir conversaciones interesantes entre guía y visitantes ya sea para aclarar dudas, aprender mutuamente o, simplemente, para reírse de algún cuento traído a colación.

Esa oralidad y ese lazo de conectividad guía-visitante (que vale la pena potenciar a través de nuevas estrategias o acciones) fue en gran medida el inspirador para el proyecto Imaginario Bestial.

Y es que, en la Oralidad, de la cual depende en gran medida la comunicación del colombiano, se pueden sacar multitud de historias, no tanto de lo que narra el guía sino y sobre todo de lo que el visitante tiene por decirnos.

Es de la Oralidad de donde surgen las narraciones fantásticas y los imaginarios

colectivos y es de esa raíz en que se empezó a proyectar Imaginario Bestial como una estrategia para conocer la fauna, pero aprovechando la imaginación y perspectivas del visitante.

PROBLEMÁTICA

Hoy en día se presenta una acelerada extinción de muchas especies de la fauna colombiana ocasionada por procesos de explotación impulsados por objetivos de beneficio empresarial privado o gubernamental capaces de enmascarar o silenciar los efectos dañinos sobre los ecosistemas bajo lemas de desarrollo nacional o regional.

Por otra parte, existe una explotación marginal e ilegal impulsada por grupos de delincuencia organizada o por comunidades abandonadas por el Estado en territorios casi inexistentes constituyéndose en un panorama que los medios de comunicación masivos publican como parte la “cotidianidad colombiana”.

La lógica en ambos casos, es la de la necesidad de lucro a toda costa; explotar sin ningún respeto por la fragilidad de los ecosistemas colombianos.

Lamentablemente Colombia es un país muy atrasado en materia de cultura

ambiental y, en general por respeto a la vida, y los procesos de explotación dirigidos con un espíritu empresarial y capitalista por actores legales e ilegales (legal no significa legitimo) tienden a despreciar el impacto ambiental que generan, marginando el debate y crítica hacia ellos como una “cuestión de segunda mano”.

“...Cada año estamos perdiendo, al menos, una especie animal, - por no hablar de las plantas- por diferentes causas como la explotación minera, la caza deportiva y de sustento o, la simple y violenta ignorancia humana”.⁴

De acuerdo con lo señalado en la Resolución 192 de 2014⁵, en el territorio colombiano se encuentran amenazadas 1203 especies en distintas categorías de amenaza, teniendo en cuenta los criterios de la Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza UICN⁶; de las cuales 173 se encuentran en peligro crítico, 390 en peligro y 640 especies en categoría vulnerable. Del total de las especies amenazadas 407 corresponden a especies de animales y 796 a especies de plantas. Del grupo de animales que incluye anfibios, reptiles, mamíferos, aves e invertebrados y peces óseos y cartilagosos, se tienen registradas 60 especies en categoría de amenaza en peligro crítico, 129 en

4. Información de entrevista sostenida con el Director del M.H.N. Dr Herando Vergara.

5. La Resolución 192 de 2014 rige actualmente la protección de la fauna colombiana estableciendo diferentes tipos de sanciones y casos de delitos contra la biodiversidad colombiana. Puede descargarse en pdf en el siguiente enlace: www.minambiente.gov.co/images/normativa/resoluciones/2014/res_0192_2014.pdf

6. La Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza UICN es el organismo internacional más importante en la lucha de la defensa de la fauna y flora mundial. Esta organización ha establecido rangos que describen el estado de conservación de una gran cantidad de especies de fauna. De forma anual publica el denominado Libro Rojo que consigna aquellas especies de fauna y flora que están bajo el rango de amenaza de extinción. Para más información se puede visitar su sitio oficial: <https://www.iucn.org/es>

peligro y 218 en categoría vulnerable. Para el caso de las plantas se encuentran 113 especies en peligro crítico, 261 en peligro y 422 en categoría de amenaza vulnerable.⁷

Las anteriores cifras son eso, es decir, estadísticas que cambiarán para los próximos años. Hoy, las especies que engrosan la lista de animales amenazados en Colombia, aumentará con los años. Cóndores, Osos de anteojos, Oncillas, Tortugas Morrocoy y otras especies, serán acompañadas por más peces, aves, anfibios, reptiles y mamíferos.

Especies que nunca llegaron a ser realmente conocidas y que tristemente eran animales silvestres en el Departamento del Cauca pasan a la historia de los registros del M.H.N. y a rellenar los relatos de sus guías.

El desconocimiento que tiene el grueso de la población de visitantes del Museo de Historia Natural de la Universidad del Cauca sobre las especies que actualmente están en alto riesgo de extinción en Colombia y en especial en el departamento del Cauca, y las causas involucradas se constituye en la problemática que impulsa al proyecto Imaginario Bestial.

¿Sabe usted de alguna o algunas especies de la fauna colombiana que hoy están en peligro de extinción? Esa pregunta, comenta el Doctor Vergara hablando de las experiencias que ha tenido con diferentes tipos de visitantes del museo, especialmente, con los jóvenes de los colegios de Popayán y el Cauca., es respondida por lo general con dos tipos de respuestas: una, es “no se” y, la otra, “depende” tristemente, de que tan informados están de las noticias de televisión del momento o los “posts” de las redes sociales.

En otras palabras, que animal o animales están en vía de extinción radica más en las noticias que consumen hoy y no de fuentes formales educativas como la materia de Ciencias Naturales, los periódicos serios o las publicaciones de Instituciones ambientalistas. A los jóvenes les basta accionar un televisor o un celular para “conocer” sobre cualquier cosa ahorrando la reflexión de lo que consumen y pensando desde donde se dice o muestra.

“...Es curioso la información que nuestros visitantes tienen acerca del tema, en especial los jóvenes, y la fuerte influencia que hoy tiene en nuestras vidas la inmediatez de las noticias de la televisión.”. Preguntándole a jóvenes de varios colegios sobre los animales

en vías de extinción en Colombia me respondían con frases como: ...la otra vez en Caracol pasaron la noticia de un oso de anteojos descuartizado por haberse metido a una finca...; ... en Santander mataron a un “tigre” (que puede ser un puma, oncilla u otro felino de gran tamaño) y publicaron la foto en face...todo el mundo los insultaba.....; algunos profesores recordaban hechos históricos curiosos de nuestro país: ...recuerdo la noticia de Pepe y los otros hipopótamos que adornaban la Hacienda Nápoles de Pablo Escobar y que hoy andan reproduciéndose por los ríos del Magdalena Medio...”.⁸

El desconocimiento podría definirse no como el “no saber de...” sino más bien como una certidumbre del consumo reactualizable de los ímpetus de los medios masivos de comunicación, en especial de la televisión y por supuesto de las ya poderosas redes sociales. Medios que reivindican la soberanía de la imagen por la imagen.

Por otra parte, si se habla de las causas de la extinción, el desconocimiento es aun más impreciso. Por lo general, los visitantes del museo concentran la causa en acciones concretas, por ejemplo: tala de árboles, quema de bosques, caza indiscriminada, tráfico ilegal. Por supuesto, son causas de extinción, pero no hay la suficiente profundidad al respecto.

Solamente una de las causas, la explotación minera, articula diferentes variables como: grupos al margen de la ley que diversifican sus actividades de delincuencia como si se trataran de verdaderas multinacionales del terror. De la droga se diversifica a la venta de armas, luego a la prostitución y de allí, por que no, al monopolio de recursos minerales. A su vez, dentro de la dinámica de la explotación minera convergen otros actores como las poblaciones pobres que terminan como desplazados de la violencia. A su vez, las técnicas de explotación de los suelos para extraer el oro u otros minerales, es burda e inadecuada (si cabe la palabra); la geografía boscosa y quebrada obstaculiza en muchas regiones de explotación minera la presencia efectiva de la Fuerza Estatal y así, siguen uniéndose otra serie de factores.⁹

De esta forma, el desconocimiento de que especies de la fauna colombiana están en peligro de extinción y las causas involucradas se resumen en un conocimiento impreciso y dependiente de los medios.

Ese desconocimiento es de esperar ya que los visitantes no tienen porque tener un conocimiento detallado y extenso del tema (es imposible saber los centenares de animales y las causas

7. Informe publicado por el Ministerio del Medio Ambiente en julio de 2017.

Esta información hasta la fecha no se ha actualizado oficialmente.

8. Información de entrevista sostenida con el Director del M.H.N. Dr Herando Vergara.

9. Información de entrevista sostenida con el Director del M.H.N. Dr Herando Vergara.

concretas) pero además, la misión del museo y del Proyecto Imaginario Bestial no es transmitir conocimiento sino producirlo a través de interacción con los visitantes. Es un tipo de conocimiento alterno al que surge de las investigaciones académicas, fundamentado en otro tipo de enfoques diferentes al del paradigma científico.

PROPUESTA

El desconocimiento de los visitantes sobre los animales de la fauna colombiana que están en peligro de extinción y las causas relacionadas no debe entenderse en un sentido educativo o de formación sobre el tema.

Como se ha descrito, es un problema de imprecisiones, pero también de ausencia de réplica, es decir, frente a esa problemática ¿usted, visitante, que tiene para decir? ¿Qué puede hacer? No pensar en campañas típicas para distribuir volantes sobre animales, cifras y acciones civiles ambientalistas sino fundamentalmente proponer la generación de espacios para darles a los visitantes oportunidades de expresión y un reconocimiento como actores creativos. Ese es el espíritu que anima el proyecto Imaginario Bestial. El reconocimiento de los visitantes

es clave para el proyecto puesto que al involucrarlos creativamente en los procesos de comunicación del M.H.N. se están comprometiendo realmente a la protección de los animales. El valor de participar en acciones creativas es mas fuerte que el simple hecho de darle al visitante un dato que, en cuestión de minutos, bien puede olvidar.

En ese sentido Imaginario Bestial busca generar, no una campaña educativa (asunto que esta en manos de los colegios e instituciones ambientales estatales principalmente) sino, espacios de reflexión y creatividad en torno al tema, basando la creación en conocimientos formales de instituciones que apoyan el proyecto (M.H.N., Corporación Regional del Cauca y Policía Ambiental), herramientas del campo del Diseño

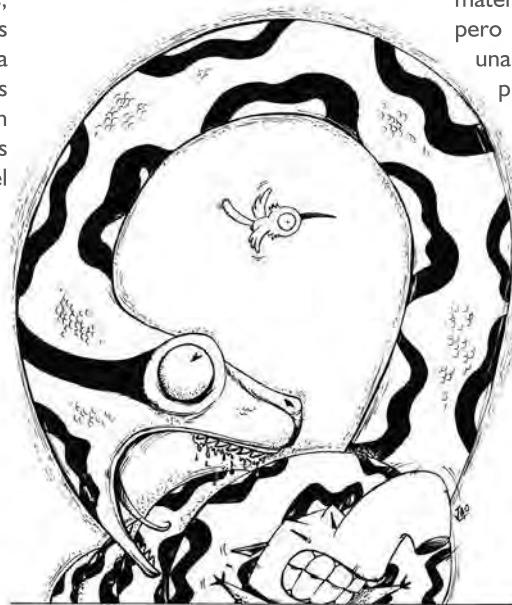


Gráfico y en un enfoque del Diseño Participativo que permita la creación desde la discusión grupal.

Imaginario Bestial lo impulsa la convicción de que los visitantes pueden hacer algo más de lo que por lo general hacen al visitar el museo. Se trata de creer en su creatividad y en su reflexión, con capacidad para apoyar los esfuerzos conservacionistas del M.H.N. a partir de su imaginación que, en la oralidad cotidiana, practican.

Si muchas especies ya están condenadas a la extinción por los acelerados y enormes procesos de explotación humana universal, al menos, pueden expresar una postura crítica y creativa del tema.

Imaginario Bestial no es una propuesta para “educar a los visitantes del M.H.N. sobre la extinción de la fauna colombiana” (por supuesto genera material complementario informativo, pero es eso, complementario), sino una propuesta para que los visitantes plasmen sus imaginarios sobre el tema.

En ese sentido, Imaginario Bestial tiene como bases dos estrategias concretas al respecto: involucrar al visitante como actor reflexivo y creador y, utilizar paradigmas de lenguaje diferentes al científico.

En la contextualización se menciona el universo de visitantes como un conjunto amplio. En ese sentido y por cuestiones de viabilidad, el proyecto necesita trabajar con un segmento concreto de visitantes y es por eso que se selecciona a los estudiantes bachilleres de colegios de Popayán para conformar un grupo creativo que, desde el diseño participativo genere propuestas creativas en torno a la extinción de la fauna colombiana.

Ese grupo creativo crea propuestas artísticas basando sus argumentos en capacitaciones brindadas por la C.R.C., el M.H.N. y la Policía Ambiental. El grupo no busca exponer datos de extinción, ni ahondar en las causas de la misma para que el universo visitante se “eduque” al respecto sino generar espacios para la reflexión creativa y mostrar su postura sobre el tema a través de la trama entre Realidad e Imaginación.

¿Por qué los estudiantes bachilleres?

El universo de visitantes del M.H.N. es amplio y variado siendo necesario trabajar con un segmento delimitado de visitantes. Se seleccionan a los estudiantes de los grados mencionados por dos razones:

- Porque son el segmento que con más frecuencia visita el M.H.N y más ingresos le genera.¹¹
- Porque están en una formación clave en materia ambiental en sus colegios y son la generación que en el futuro próximo tendrá una responsabilidad protagónica para defender la fauna colombiana.

A su vez este segmento se delimita con el fin de trabajar con un grupo específico y desarrollar el trabajo de forma viable. Para hacer la delimitación se toma como criterio que los posibles seleccionados posean, al interior de sus colegios, agrupaciones ambientalistas de tal forma que quienes sean convocados a conformar el grupo creativo posean un interés y responsabilidad reales en el tema conservacionista. A través de la búsqueda y gestión con diferentes colegios que presentaban el criterio (12 colegios, 4 públicos y 8 de carácter privado) se opta por trabajar con

tres colegios públicos en concreto: Metropolitano de la María Occidente, John F. Kennedy y Rafael Pombo. Estas instituciones son seleccionadas porque poseen la ventaja de tener conformado desde meses atrás el grupo denominado “Amigos de la Naturaleza” organizado por el intendente Luis Dorado de la Policía Ambiental de Popayán y porque tienen, en sus calendarios, el tiempo necesario para desarrollar el proyecto. Este grupo además le da a Imaginario Bestial la ventaja de trabajar con jóvenes con experiencia previa en acciones ambientalistas y con directivos dispuestos a ofrecer los espacios de los colegios para el desarrollo de las actividades.

JUSTIFICACIÓN

Porque el desconocimiento que tiene los visitantes del M.H.N. sobre la fauna colombiana en peligro de extinción hace necesario promover espacios para que su opinión sobre el tema sea públicamente reconocida afianzando los lazos de comunicación museo-visitante y promoviendo el sentido democrático que debe animarlo.

Es una acción de conocimiento y concientización públicos que no tiene plazo de espera ya que varias de las especies en peligro están prácticamente

condenas a desaparecer por más esfuerzos que se puedan adelantar, de tal forma que la defensa y la denuncia es por aquellas especies que aún tiene un chance de sobrevivir.

El M.H.N. puede ser un espacio para reflexionar en torno a lo que representan los animales vivos en el equilibrio de los ecosistemas colombianos. El museo puede integrar a sus visitantes de una forma más activa a través de enfoques no solamente de corte educativo sino también expresivo y de opinión. La idea de conocimiento no solamente puede proyectarse en transferir información sino fundamentalmente en descubrir conocimiento a partir del dialogo y reconocimiento de los visitantes al invitarlos a ser parte del museo como gestores creativos.

El diseño participativo como enfoque temático del proyecto permite la inclusión de las perspectivas creativas de los visitantes seleccionados confrontando perspectivas y descubriendo que a través del hacer creativo en grupo podrán aprender de los demás, aportar ideas y resolver inconvenientes.

La convocatoria de segmentos de visitantes permite hacer un acto de reconocimiento a la importancia que

tienen para el M.H.N. y dinamiza la relación comunicativa entre ambas partes. En este sentido el proyecto busca dejar un precedente para que otras iniciativas del museo convoquen a otros segmentos de visitantes en sus campañas conservacionistas.

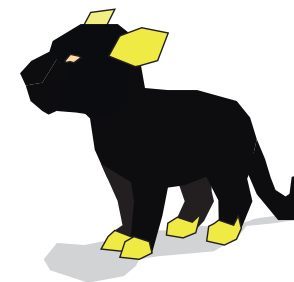
Por otra parte, la creatividad y la imaginación plasmadas desde el lenguaje artístico completan y enriquecen al lenguaje científico e informativo que tradicionalmente emplea el M.H.N. para dirigirse a sus visitantes.

La comunicación desde paradigmas distintos al científico permite la búsqueda de formas expresivas nuevas, capaces de comunicar un mensaje con un alto impacto visual de una forma diferente y original.

En ese sentido, Imaginario Bestial comparte la tendencia museográfica que opta por la renovación de los museos como escenarios para que sus visitantes actualicen sus contenidos a través de acciones creativas.

Es una demostración que los procesos democráticos también se pueden ver plasmados desde las instituciones culturales y científicas del país.

11. Información de entrevista sostenida con el Director del M.H.N. Dr Herando Vergara.



Motivación personal

Julián Andrés Ordóñez Castro

Por el mensaje de conservación. La conservación de la fauna es importante porque se trata de la valoración de la biodiversidad como patrimonio humano que no puede ser sometido a intereses económicos ni a paradigmas de desarrollo y bienestar social.

La biodiversidad por si sola sustenta la posibilidad de que todas las especies, incluyendo la humana, puedan sobrevivir.

En este sentido es importante apoyar proyectos ambientalistas que tengan la fuerza convocatoria de las personas del común y que ellas adquieran un compromiso real de protección de la

naturaleza.

Henry Valencia Valencia

Imaginario Bestial brinda la oportunidad de trabajar con actores locales, lo cual es un aporte enriquecedor para el desarrollo profesional generando relaciones reales prácticas con diversas problemáticas del entorno colombiano y caucano.

La visión del diseño se enriquece por el aporte de las múltiples perspectivas que tienen los miembros del grupo co-creativo. Las experiencias que se comparten durante el desarrollo de la estrategia servirán como elemento guía para mejorar la concepción del diseño participativo.



OBJETIVOS DEL PROYECTO

OBJETIVO GENERAL

Conformar con los estudiantes bachilleres seleccionados un grupo que genere espacios de reflexión y propuestas artísticas creativas en torno a la extinción y conservación de la fauna colombiana.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

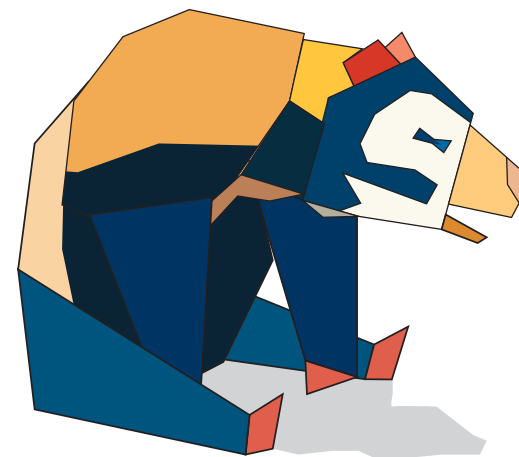
1. Integrar y formar al grupo en conocimientos básicos sobre la extinción de la fauna colombiana.

2. Generar espacios en los cuales el grupo indaga, reflexiona y crea las propuestas en torno al tema de la extinción de fauna colombiana.

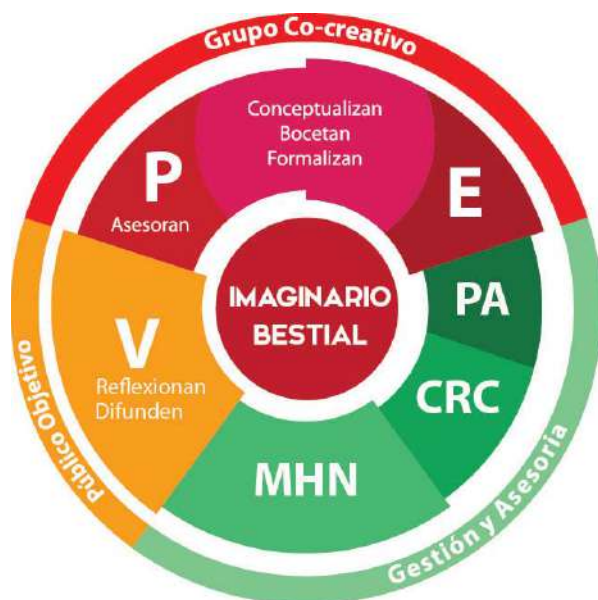
3. Reconocer de forma pública a los creadores y otros actores que apoyan el proyecto.

Posibles productos gráficos:

- Material informativo sobre las especies colombianas en vías de extinción.
- Expresión a través de la ilustración y el dibujo narrativas que expresen la reflexión del grupo Imaginario Bestial en torno a la extinción de la fauna colombiana.



ACTORES DEL PROYECTO



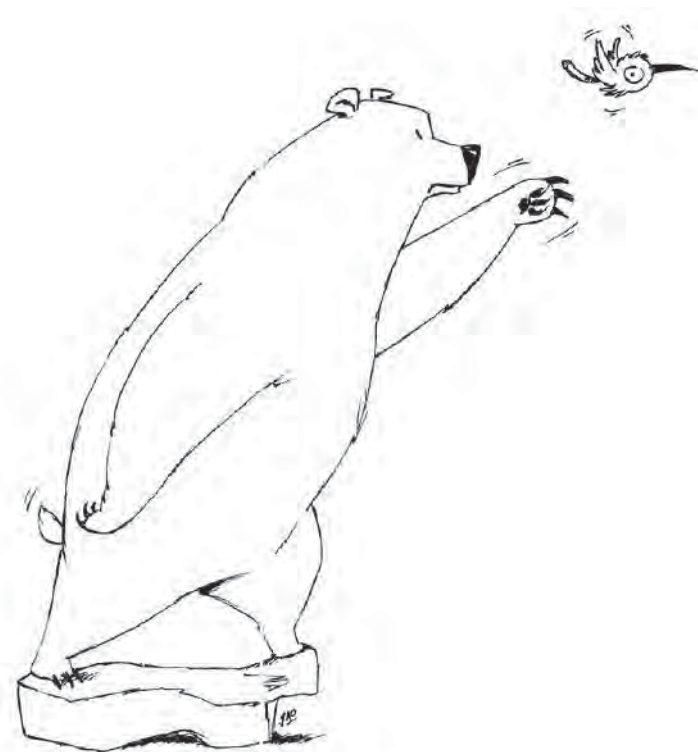
- P - Proponentes
- E - Estudiantes bachilleres
- MHN - Museo de Historia Natural
- CRC - Corporación Regional del Cauca
- PA - Policía Ambiental
- V - Visitantes

△ El grupo creativo está conformado por los proponentes del proyecto (Julián Andrés Ordóñez y Henry Valencia) y el grupo “Amigos de la Naturaleza” (grupo test) integrado por estudiantes de grados 9°, 10° y 11° de los colegios Rafael Pombo, John Fitzgerald Kennedy y Metropolitano de la María Occidente. Los proponentes actúan como asesores y diseñadores de actividades que les permitan a los estudiantes la reflexión gráfica. El grupo desarrolla las actividades del proyecto a través de la conceptualización, bocetación y formalización o producción de propuestas artísticas.

△ Los actores de gestión y asesoría son el biólogo Edwin Coral y la veterinaria María Emma Sandoval de la Corporación Regional del Cauca C.R.C., el Intendente Luis Dorado de la Policía Ambiental de Popayán, Pedro López Tangarife rector del colegio John F. Kennedy, Marlon Cuspian rector de la institución educativa Rafael Pombo y, Benedicto Erazo director del colegio Metropolitano de la María Occidente. La C.R.C brinda asesoría sobre que animales están en peligro de extinción, las causa de su desaparición y acciones tendientes a su protección; la policía ambiental apoya en materia de gestión con los colegios y legislación sobre la

protección de la fauna colombiana; los rectores apoyan la gestión para realizar actividades en sus colegios y convocar a los estudiantes en fechas y horas señaladas para el desarrollo de las actividades del proyecto. El director del M.H.N Doctor Hernando Vergara presta asesoría sobre fauna caucana en riesgo de extinción y apoya la gestión para la realización de una exposición de los resultados del trabajo creativo.

△ Las propuestas creativas se dirigen a todo visitante del M.H.N. que le gusta leer y que tiene Interés por la protección de la fauna colombiana.



ESPACIOS QUE INVOLUCRA EL PROYECTO

Δ Espacios para integración e inducción del grupo a los objetivos del proyecto.

Estos espacios los constituyen los salones de eventos de cada uno de los colegios que permiten, por su amplitud, alojar a los integrantes del grupo, organizar mesa redonda y exponer las propuestas desarrolladas. Estos espacios permiten la integración de los participantes del grupo a través de su presentación personal, las metas que desearía alcanzar y las razones personales por las cuales considera que puede aportar al desarrollo del proyecto y el mensaje de protección de la fauna colombiana. Asimismo, en los salones de eventos de cada colegio se realizará una inducción del proyecto, presentado sus objetivos, metodología y alcances que se pretenden.

Δ Espacios que se utilizarán para la inducción del grupo Imaginario Bestial sobre el tema de la extinción de la fauna colombiana. Estos espacios son facilitados por la Corporación Regional del Cauca C.R.C y por la Policía Ambiental y sirven para darle a los miembros del grupo Imaginario Bestial conocimientos claves en torno a la extinción y protección de la fauna colombiana. En estos espacios, se cuenta con el apoyo del biólogo Edwin Coral y la veterinaria Emma Sandoval quienes prestan su asesoramiento en materia de

fauna colombiana como representantes de la C.R.C. Por otra parte, el Intendente de la Policía Nacional, Señor Luis Dorado Montilla y el auxiliar de Policía, señor Mario Enríquez Ponce, apoyan la inducción en materia de conocimientos y acciones para proteger la fauna y como denunciar aquellas acciones que atenten contra su supervivencia. Los espacios que otorga la C.R.C son: su salón de eventos principal donde se desarrolla una inducción básica sobre la importancia y necesidad de conocer y proteger la fauna colombiana y un salón secundario que sirve para encuentros ocasionales entre los proponentes, Edwin Coral, Emma Sandoval y el Intendente Luis Dorado, con el propósito de recolectar información detallada de los animales que se pretenden trabajar en el desarrollo del proyecto y actividades de gestión que se adelantaran a medida que este se vaya desarrollando. El salón principal de la C.R.C. cuenta con pantalla gigante para exposiciones y un espacio amplio que permite la integración y debate de los miembros de Imaginario Bestial.

Δ Espacios para el desarrollo de talleres creativos donde se conceptualizan y bocetan las propuestas artísticas. Los talleres creativos hacen parte de la forma metodológica en que se organiza y desarrolla el proyecto. Los talleres permiten trabajar conceptos e ideas en torno al mensaje de la extinción y protección de la fauna colombiana

y su puesta en práctica a través de propuestas graficas artísticas dentro de un ambiente de intercambio de ideas, preguntas y argumentaciones y donde los proponentes prestan su asesoría en materia de Diseño Gráfico y organización de la información. Los talleres se desarrollan en espacios otorgados por los directivos de cada uno de los colegios. Estos espacios son, para el caso del colegio Metropolitano y el colegio John F. Kennedy los salones de eventos donde se llevan cabo las integraciones del grupo; el colegio Rafael Pombo presta un aula de clases amplia dedicada a Danzas para desarrollar sesiones del taller creativo en sus instalaciones.

Δ Espacios virtuales que sirvan de apoyo para la documentación del proceso y la comunicación entre los integrantes del grupo. Como forma de llevar un registro visual del desarrollo de las actividades del proyecto y publicitarlas dentro del entorno electrónico, se cuenta inicialmente con dos espacios virtuales: un blog de la plataforma Blogger diseñada y administrada por los propios jóvenes del grupo y una página de Facebook como grupo de trabajo. En el blog de Imaginario Bestial, de forma periódica, un subgrupo de estudiantes tiene la tarea de ir actualizando sus contenidos y estar atentos a preguntas e inquietudes de sus compañeros que deseen comentar en el mismo. La pagina de grupo de Facebook tiene

ante todo una función de publicitar el proyecto, su desarrollo y producciones hacia publico que se constituye en potenciales visitantes del M.H.N. ambos espacios sirven para anunciar todo tipo de mensajes importantes dirigidos al grupo, por ejemplo, cambios de horarios para los encuentros, materiales a traer a los talleres, tareas de recolección de información, etc.



CONCEPTOS QUE GUIAN EL PROYECTO

Apoiando la difusión de un mensaje importante

Cuando procesos industriales como la explotación minera y maderera se apropian de los hábitats naturales de forma irresponsable, causan desplazamientos masivos de muchas especies de fauna.

Un gran porcentaje de estos desplazados afectan negativamente la fauna de otros lugares al invadir sus recursos para su supervivencia o simplemente desaparecen porque no pueden adaptarse.

Hay gran variedad de casos que hoy se registran, por ejemplo, el de las tortugas gigantes Llaúd, afectadas por la explotación de oro que existe en la región del Litoral chocoano. Cuando retroexcavadoras ocupan el hábitat de las tortugas aplastan los nidos, interrumpiendo la salida de las tortugas a la superficie y al mar.¹² Es importante resaltar que la explotación de metales preciosos no solo proviene de empresas legales constituidas sino también de grupos al margen de la ley y de lugares que, en situaciones precarias, encuentran en esta actividad una forma de subsistencia ilegal y arriesgada.¹³

Muchas especies obligadas a emigrar son endémicas, es decir, únicas de ciertas regiones, de tal forma que su pérdida es irreparable.

En el Departamento del Cauca existen varias especies endémicas tales como el venado conejo¹⁴ y la Tángara multicolor¹⁵ actualmente vulnerables a procesos de explotación económica masiva que se están desarrollando en sus ecosistemas.

Además de la explotación industrial sin responsabilidad, se presenta el tráfico animal. El tráfico de los animales exóticos con fines comerciales se da como una actividad donde personas insensibles con la vida silvestre cazan especies maltratándolas y transportándolas de forma cruel.

Al igual que sucede con la droga, los traficantes de especies silvestres utilizan todo tipo de métodos y materiales para realizar el transporte de forma clandestina. Minas de lapiceros para llevar huevos de peces, filtros de fotografía para transportar ranas venenosas o cajas de icopor agujereadas y amarradas con cinta para guacamayas son algunas de las “técnicas” que emplean los delincuentes.¹⁶

En este sentido el proyecto busca fomentar en los visitantes un compromiso moral sobre el respeto a la

biodiversidad. De allí la convocación e integración de los visitantes dentro del proyecto como actores creadores del mensaje proteccionista.

Del visitante pasivo al visitante activo

Desde los 60 existe un debate entre los defensores del paradigma donde el museo debe mantenerse como fin en sí para la contemplación de objetos frente a los defensores de integrar las necesidades de los visitantes para la renovación de los museos. Silvia Alderoqui¹⁷, Directora del Museo de Educación de Buenos Aires, explica la importancia de la integración del visitante en el rehacer del museo.

Alderoqui cita a McLuhan en su libro “Museología e Interdisciplinariedad”¹⁸ sobre la potencialidad y renovación que tienen los museos al darle atención a necesidades del visitante.

“...en la “Mesa de Santiago” de 1972 se había introducido la “novedad” de que los visitantes eran tan importantes como los objetos y en la Declaración de Quebec de 1984, se postulaba que frente al dogma de la conservación era necesario proclamar la primacía de la participación y el diálogo enriquecedor entre los museos y sus comunidades. Hay también otro antecedente, un seminario organizado en 1967, por el

director del Museo de Nueva York, Ralph Miller, quien invitó a Marshall McLuhan a reflexionar acerca de comunicación museal. McLuhan manifestó sus sentimientos de claustrofobia y la ausencia de comunicación en los museos. Los museos debían tener personal que se ocupara de los visitantes y sus “reacciones”, para diseñar mejor las exposiciones.”¹⁹

El diseño se constituye en una herramienta que permite trabajar en la difusión del mensaje no solamente en un sentido informativo sino también incluyente.

Al reconocer los imaginarios de los actores de forma que adquieran un compromiso Imaginario Bestial quiere contribuir por el rol del visitante activo que se compromete con el mensaje de conservación de forma responsable y sincera.

Imaginario Bestial se basa en dos estrategias básicas para su desarrollo:

I. Se trata de convocar a un sector de los visitantes como actores creadores, en el caso del Imaginario Bestial, estudiantes bachilleres de colegios de Popayán. Al trabajar co-creativamente con bachilleres para explorar y formalizar imaginarios en torno al mensaje de conservación de la fauna destinados a

12. Información suministrada por el Director del M.H.N. Dr. Hernando Vergara basándose en informe del Ministerio del Medio Ambiente 2016 sobre el impacto económico en el Litoral Pacífico Chocoano.

13. Visitar el sitio web de la revista Semana dedicado a artículos sobre Sostenibilidad ambiental <http://sostenibilidad.semana.com/medio-ambiente/articulo/ocho-retos-ambientales-de-colombia-en-el-2018/39350>

14. El venado conejo (Pudu mephistophiles), es la especie de ciervo más pequeña que existe en el mundo y habita ciertas regiones de páramo en Colombia, Ecuador y Perú. Fuente: Doctor Hernando Vergara, director M.H.N.

15. La Tangara multicolor es un ave de colores vibrantes de 13 cm de largo que vive en ciertas zonas de la geografía colombiana, amenazada por la explotación minera. Fuente: Doctor Hernando Vergara, director M.H.N.

16. Visitar el sitio web de Sostenibilidad de Semana dedicado a la difusión y conservación de la fauna colombiana <http://sostenibilidad.semana.com/medio-ambiente/articulo/trafico-animal-a-la-venta-en-colombia/36333>

17. Silvia Alderoqui, comunicadora y directora del Museo de Educación de Buenos Aires ha investigado la educación en los museos como herramienta para formar a los visitantes.

18. “Museología e Interdisciplinariedad” sobre la relación museo-visitante y la gestión de los museos como actividad que debe institucionalizarse de acuerdo a las exigencias de las nuevas tecnologías de la información.

19. ALDEROQUI, Silvia. “Museología e Interdisciplinariedad”. Pág. 32.

la reflexión de los visitantes del museo aprovechando el lenguaje fantástico.

2. Emplear el lenguaje artístico y expresivo como forma paralela y complementaria al lenguaje científico que tradicionalmente utiliza el M.H.N. para comunicarse con sus visitantes.

El lenguaje fantástico como herramientas de impacto para difundir el mensaje

Imaginario Bestial es una apuesta por la imaginación creativa a partir del reconocimiento de los imaginarios de los visitantes.

Los visitantes son actores capaces de aportar a la forma en que el museo comunica sus mensajes desde perspectivas creativas variadas.

Por tradición el MHN, ha empleado para la difusión de diversos mensajes ambientalistas, un lenguaje fundamentalmente científico, descriptivo e informativo donde el visitante consume una información pero no tiene la oportunidad de hacer algo más con los datos estadísticos y descriptivos sobre la Zoología.

Imaginario Bestial quiere aprovechar la potencialidad expresiva del lenguaje fantástico y la mutación, porque permiten un espacio amplio para

la imaginación, el humor, la sátira, el horror y otros tipos de “tonos narrativos” que permiten potenciar la forma y pregnancia del mensaje de conservación.

El proyecto no pretende desvalorizar el lenguaje científico e informativo sino complementar e enriquecer las formas mediáticas y el lenguaje que emplea el M.H.N. para difundir sus mensajes con formas expresivas que hablen sobre los imaginarios de sus visitantes y generar impacto reflexivo y acciones de difusión del mensaje en los visitantes.



CRITERIOS DE DISEÑO DEL PROYECTO

Diseño participativo, reconociendo imaginarios bestiales

El diseño participativo es un criterio del proyecto al reconocer el valor creativo del visitante. Los imaginarios bestiales expresan los significados que tiene el grupo Imaginario Bestial sobre los animales en peligro de extinción de la fauna colombiana.

En el diseño participativo se reconoce el valor semántico que tienen las cosas respecto a las personas que interactúan con ellas. Ese valor varía y se explica según los contextos y necesidades en que viven las personas. Klaus Krippendorff²⁰, autor de referencia afirma al respecto:

“Escuchar lo que la gente piensa e invitar a los diferentes interesados a participar activamente en el proceso de diseño es una actividad social que no puede ser separada del contexto de vida de la gente”.²¹

En este sentido, el trabajo que el grupo Imaginario Bestial ha generado es de vital importancia para el M.H.N. ya que le permite reforzar los lazos de comunicación con sus visitantes, nutriéndose de su mirada, de lo que imaginan como fauna, agresión,

protección, etc. Se trata de comprender la mirada del otro para así entablar un diálogo fértil.

La importancia del rol mediador del diseñador

A través del aval del proyecto, el museo está reconociendo la importancia de los imaginarios y el potencial creativo que pueden aportar los visitantes a la consolidación de un museo más incluyente.

Dentro de ese marco, los diseñadores juegan un papel importante al acercar a las partes apoyando y reforzando lazos comunicacionales al momento de recolectar las percepciones de los actores que viven el M.H.N. y participando de la creación y asesoría de espacios para la reflexión y herramientas de difusión del mensaje de protección de la fauna colombiana.

La asesoría es clave para apoyar la concreción de las propuestas, primero en la fase de conceptualización de imaginarios y, posteriormente, en la fase de formalización de las propuestas gráficas.

La mediación también tiene que ver con el papel de los proponentes para guiar a los jóvenes al momento de escuchar las opiniones de sus compañeros y uso de

20. Klaus Krippendorff es un diseñador industrial formado en la Escuela de Ulm conocido por su enfoque comunicativo relacionado con las nuevas tecnologías (cibernética) y los usos semánticos que hacen las personas de los artefactos que emplean en la cotidianidad.

21. KRIPPENDORFF, Klaus. “El giro semántico”. Pág. 120.

materiales reciclables (papeles usados en los colegios, pintura de sobra de actividades pasadas, utensilios de dibujo gastados, etc) en la producción de sus propuestas gráficas.

Diseño sostenible

Para Imaginario Bestial hay un criterio importante dentro del proceso metodológico con los estudiantes bachilleres del grupo Imaginario Bestial y es el de producir el trabajo en coherencia con el espíritu del mensaje.

Durante la formalización de las propuestas gráficas se busca trabajar con materiales reciclados y procesos que no impliquen costos en papeles o tintas.

En este sentido el proyecto es una apuesta para que los creadores refuercen el valor de lo ecológico y lo practiquen en proyectos del colegio. Al mismo tiempo se busca fomentar en los visitantes el valor del material reciclable en la realización de proyectos ambientales.



REFERENTES

I- MUSEOMIX ²²

Nacido en Francia, es un laboratorio creativo y digital impulsado por agencias de diferentes países que, en colaboración con personal de diferentes museos (actualmente Francia, Bélgica, Italia, Canadá, Suiza y México), crea instalaciones innovadoras que permitan a los visitantes vivir las salas de manera diferente. El visitante dinamiza los contenidos del museo por medio de su intervención convirtiendo su visita en una experiencia renovadora a partir de temas de actualidad.



2- “Viéndonos a nosotros mismos”²³

Es uno de los proyectos del Museo Oakland de California en Estados Unidos que busca, a través de la lúdica, integrar activamente a los niños visitantes. Los niños crean autorretratos por medios análogos y digitales incorporándolos en espacios del museo mezclándose con autorretratos de pintores famosos.

3- “Amigos de la montaña”²⁴

Comunidad de caminantes de los cerros orientales de Bogotá y alumnos de un diplomado de Diseño Participativo dirigido por el diseñador industrial Jorge Montaña. Los caminantes primero cuentan a los alumnos sus objetivos como comunidad y luego, los alumnos jerarquizan conceptos claves. Los participantes realizan el recorrido por los cerros y en la cima esbozan un dibujo que representa su experiencia.

22. Se puede visitar su sitio web oficial en: <http://www.museomix.mx/>

23. Jorge Montaña, Diseñador colombiano, dedica gran parte de su investigación al Diseño participativo como enfoque de creación comunitaria reforzando y reconociendo la mirada del otro en el proceso de proyección. Se puede visitar su sitio web oficial en: <http://jorgemontana.blogspot.com.co/2013/02/diseño-participativo-en-el-aula.html>

24. Se puede descargar updf con el proceso de diseño sobre la integración de niños como actores participativos dentro del museo: museumca.org/files/HowVisitorsChangedOurMuseumBook.pdf

RESUMEN METODOLÓGICO

OBJETIVO GENERAL

Conformar con los estudiantes bachilleres seleccionados un grupo que genere espacios de reflexión y propuestas artísticas creativas en torno a la extinción y conservación de la fauna colombiana.

Objetivos Actividades Actores / Roles Herramientas

Integrar y formar al grupo en conocimientos básicos sobre la extinción de la fauna colombiana.

Reunión para la integración del grupo e inducción sobre los objetivos del proyecto.
Proponentes (expositores) y estudiantes.
Exposición y charla.

Capacitación sobre fauna colombiana en peligro de extinción e intercambio de ideas y preguntas.
Biólogo Edwin Coral y María Emma Sandoval (C.R.C.) (Expositores); grupo creativo; intendente Luis Dorado de la Policía Ambiental.
Exposición y mesa redonda.

Generar espacios para que el grupo pueda indagar, reflexionar y crear propuestas artísticas en torno al tema de la extinción de fauna colombiana.

Apropiarse de los espacios donde se desarrollará el trabajo creativo.

Selección de espacios en los colegios que servirán para los encuentros y desarrollo de actividades.
Proponentes y directivos de colegios.

Análisis de espacios y recorrido del M.H.N. se busca comprender los limitantes y potencialidades del museo y aprovecharlas en el momento de diseñar una exposición pública de los resultados del trabajo.
Proponentes, directivo y administrativos del M.H.N y visitantes ocasionales.
Observación, Encuesta y entrevista.

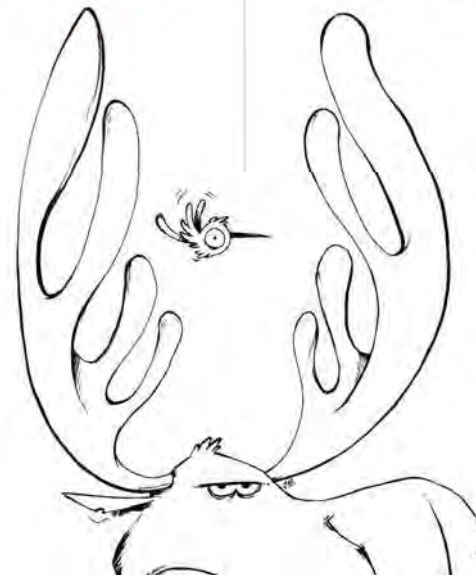
Conceptualización y bocetación de las propuestas artísticas.
Grupo creativo.
Mesa redonda, Lluvia de ideas, Narración, Bocetación, otros.

Reconocer públicamente a los creadores y otros actores que apoyan el proyecto a través de exposición.

Gestión para realizar la exposición en el M.H.N.
Proponentes, Directivo M.H.N

Diseño de exposición.
-Preparación de módulos y formas para exposición.
-Diseño de material informativo complementario.
-Promoción.
Proponentes.
Software y otros.

Realización y documentación.
Proponentes.
Registro fotográfico.



ALCANCES ESPERADOS

Como proyecto de interacción, Imaginario Bestial busca la inclusión de diferentes actores para proporcionar un mensaje de una problemática real, actual y que tiene consigo innumerables interpretaciones que enriquecen la calidad conceptual del mismo. Desde estos mismos actores, pretendemos como grupo de trabajo concretar los alcances a niveles no solamente formales, si no también emocionales, donde el receptor final adquiera nuevos conocimientos estadísticos a través de la retroalimentación planteada y al mismo tiempo adquiera un compromiso real que le permita reconocer sus acciones en las cuales pueda convertirse en un nuevo actor de cambio.

Es de vital importancia el poder identificar y reconocer nuestro entorno para así poder responder eficazmente a las soluciones planteadas, es así como en Imaginario Bestial, se formula el reconocimiento de las especies en peligro de extinción del Departamento del Cauca como aporte fundamental y primer acercamiento a la problemática.

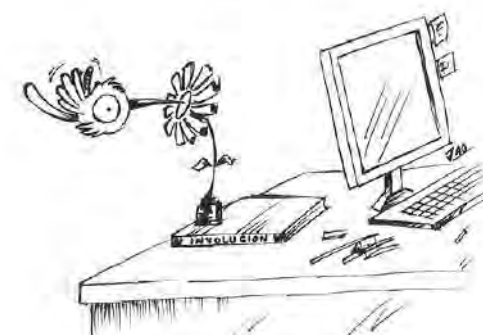
Con Imaginario Bestial se pretende dejar un precedente que demuestre que el paradigma del visitante activo se puede aprovechar en el MHN a partir de la

inclusión de diferentes tipos de actores-visitantes en proyectos con diversas temáticas y objetivos. El Diseño Gráfico se constituye en una herramienta mediática y mediadora en la medida en que apoya la transmisión de mensajes desde un sentido argumentado y, además, busca generar espacios de comunicación entre diversos actores sociales. En este sentido, la posibilidad de invitar otro tipo de visitantes, por ejemplo, niños, turistas o amas de casa para que sean actores creativos en la difusión de mensajes ambientales abre las puertas a los diseñadores gráficos de la Universidad del Cauca de modo para que apoyen su desarrollo y contribuyan con el crecimiento del MHN como institución modelo en el Cauca y Colombia al reconocer los imaginarios de los actores sociales en el contexto en que se encuentra. Desde el Diseño Gráfico se espera contribuir con el asesoramiento de conocimientos prácticos y teóricos al desarrollo creativo de los imaginarios que tienen para expresar los miembros del grupo Imaginario Bestial. En una metodología y un enfoque participativos, se espera que el dialogo permita construir la expresión de esos imaginarios de una forma que herramientas tales como la ilustración, la tipografía y la narrativa grafica les suministren la forma de expresión que buscan. Igualmente se espera que

el enfoque del diseño participativo aporte al desarrollo de nuevas formas de recrear la relación visitante-museo mejorando su relación comunicativa. Con Imaginario Bestial también se espera realizar un trabajo donde los productos resultantes se articulen de forma interesante e innovadora con las muestras de las especies que están en el museo. Se trata de realizar una integración de una narrativa y grafica imaginaria que añada un valor artístico nuevo y que complemente la información de las especies que hoy están peligro de extinción en Colombia y que son expuestas en el M.H.N. Se espera que al introducir una forma nueva de expresión para contar como se están extinguiendo los animales de nuestra fauna se impacte la memoria del visitante y genere reflexión o inquietudes sobre el tema. En este sentido se espera que elementos del Diseño Gráfico como el juego tipográfico y la narrativa ilustrada aporten a un nuevo modelo de comunicación e integración que el M.H.N. puede explotar en otras propuestas ambientalistas. Con Imaginario Bestial se tiene la visión de contribuir en el acercamiento del visitante con un significado más profundo que encierran los espacios fríos del MHN. Los animales disecados constituyen un símbolo triste de la paradoja del positivismo y el cientificismo

del Siglo XIX cuando era imperante la clasificación animal para archivar el conocimiento de más especies y al mismo tiempo, era implacable la marcha de la industrialización que los atacaba. El alcance que se desea con el proyecto es hacer reflexionar al visitante de lo que es una especie viva en su hábitat natural. Lastimosamente los museos tienden a ser testimonio de algo que ya no existe, que fue cosa del pasado por eso Imaginario Bestial busca impactar en el visitante con la idea de que esta por fuera de los museos el verdadero desafío de la conservación de los animales, de su respeto y de su conocimiento.

Como etapa final del proyecto, la difusión activa del mensaje, se convierte en parte fundamental del proceso. Es en esta etapa donde el visitante se ve comprometido a través de su propia experiencia, a replicar su percepción del tema, utilizando para este fin medios análogos y digitales, que le permitan ser eficaces en la masificación del mensaje.



CAPITULO II DESARROLLO DEL PROYECTO

A continuación se narra el desarrollo del proyecto a través de los tres objetivos específicos planteados y las actividades que cada uno incluye.

OBJETIVO I

Integrar y formar al grupo en conocimientos básicos sobre la extinción de la fauna colombiana.

Las actividades de este objetivo fueron realizadas durante el mes de septiembre de 2017.

Actividad I

Por medio de una reunión se lleva a cabo la integración del grupo y la inducción sobre los objetivos del proyecto. La integración permite la presentación de los integrantes (algunos no habían trabajado con el grupo “Amigos de la Naturaleza”); se intercambian opiniones y expectativas sobre el trabajo a realizar.

La inducción de los objetivos es realizada por los proponentes a través de una exposición y una ronda de preguntas y respuestas con el fin de que los estudiantes aclaren que van a desarrollar, espacios y fechas tentativas de encuentro y como puede hacerse el reconocimiento del trabajo producido.



Integrantes de Imaginario Bestial del Colegio John F Kennedy



Integrantes de Imaginario Bestial del Colegio Metropolitano



Integrantes de Imaginario Bestial del Colegio Rafael Pombo

Actividad 2

Capacitación sobre fauna colombiana en peligro de extinción e intercambio de ideas y preguntas.

La capacitación es realizada por el Biólogo Edwin Coral y la Veterinaria María Emma Sandoval, ambos funcionarios de la Corporación Regional del Cauca C.R.C. y expertos en fauna endémica del Departamento del Cauca.

El intendente Luis Dorado de la Policía Ambiental lleva a cabo una capacitación sobre la legislación que actualmente protege la fauna colombiana, las sanciones a que se exponen sus infractores y las acciones que los ciudadanos pueden llevar a cabo para proteger los animales en peligro de extinción.

Al finalizar la capacitación se organiza un conversatorio en mesa redonda con el fin de intercambiar opiniones e inquietudes, consignar conclusiones y posibles propuestas creativas para diseñar a través del proceso creativo.



OBJETIVO 2

Generar espacios para que el grupo indague, reflexione y cree las propuestas artísticas en torno al tema de la extinción de fauna colombiana.

Actividad I

Analizar y apropiarse de los espacios que permitirán desarrollar el trabajo creativo

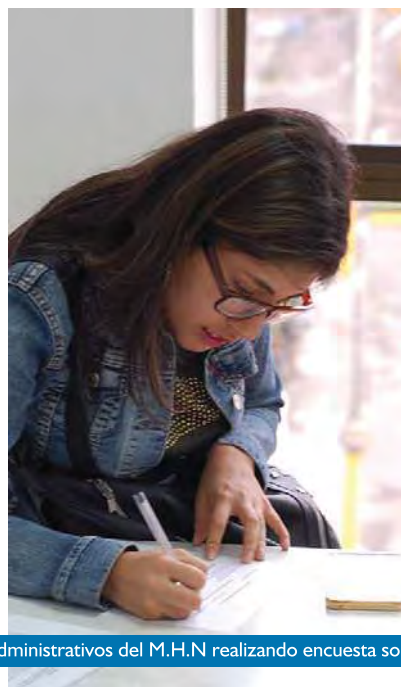
Los proponentes llevan a cabo la gestión con los directivos de los tres colegios para seleccionar espacios, fechas y horarios que servirán para los encuentros y desarrollo de actividades. Los encuentros se inician en el colegio Metropolitano María Occidente, seguido del Rafael Pombo y finalmente John F. Kennedy.

Por otra parte se hace una recolección de información y análisis de espacios, recorrido y perspectivas sobre el M.H.N. con el fin de comprender los limitantes y potencialidades y aprovecharlos en la conceptualización y bocetación de las propuestas creativas y en el diseño de una exposición pública de los resultados del trabajo. Las herramientas para la recolección son: la observación por registro fotográfico de espacios potenciales para realizar la exposición; la participación en un recorrido guiado (los guías del museo

son estudiantes de Biología de último semestre) donde se toman apuntes de detalles e impresiones; la realización de una entrevista al director del M.H.N. sobre requerimientos y limitantes y su opinión de la integración de los visitantes como actores creadores en actividades conservacionistas del museo; finalmente la aplicación de un encuesta mixta (preguntas cerradas y abiertas) dirigida a visitantes variados del museo con preguntas relativas a su experiencia del recorrido, aspectos positivos y negativos y propuestas para mejorar su relación con el visitante.



Entrevista con el Director del M.H.N. Dr. Hernando Vergara sobre espacios y recorridos.

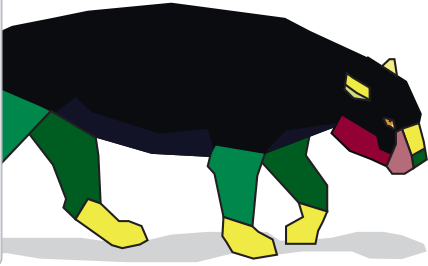
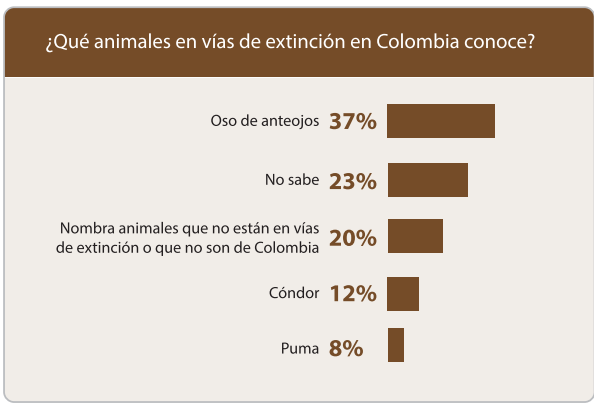
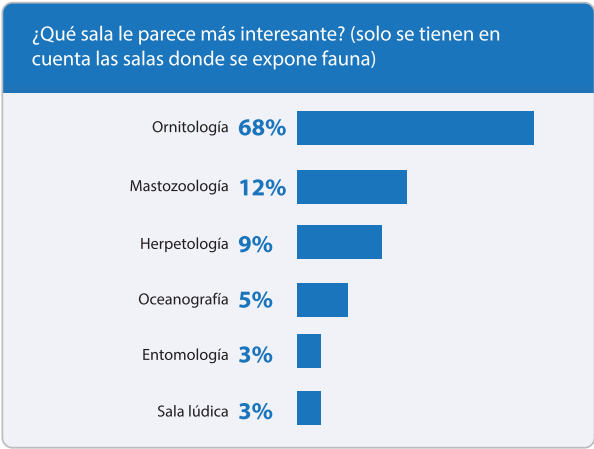
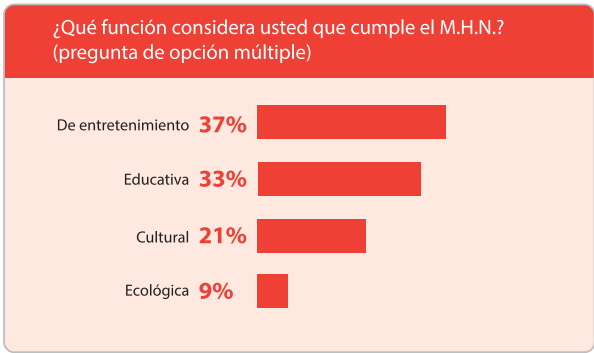
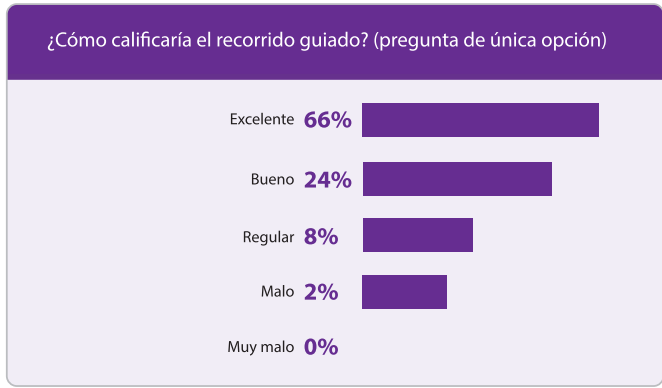
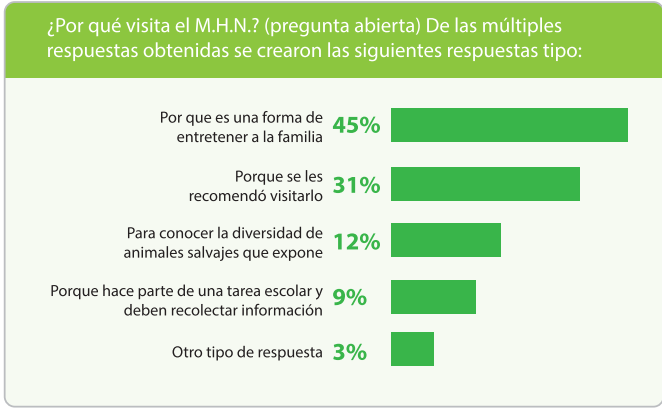


Administrativos del M.H.N realizando encuesta sobre espacios y recorrido del museo.



Proponente del proyecto Henry Valencia observando los medios de comunicación del M.H.N.

Preguntas y resultados de la encuesta aplicada a visitantes del M.H.N.



La muestra a la cual se aplicó la encuesta fue basada en los registros de la cantidad de visitantes que estuvieron en el M.H.N. durante el segundo semestre del año 2016 (universo = 136). Se aplicaron 51 encuestas entre visitantes ocasionales (18), bachilleres de colegios de Popayán (22) y administrativos del M.H.N. (11).

Actividad 2

Conceptualización y bocetación de las propuestas artísticas


Antes de describir esta actividad es importante resaltar el valor de la inducción y el papel de los proponentes como asesores del desarrollo de las propuestas creativas.

Durante las actividades de inducción realizadas en la C.R.C. y con el apoyo de la Policía Ambiental, a los participantes del grupo Imaginario Bestial se les dan unas bases de conocimiento sobre la extinción y conservación de la fauna colombiana que les permitan guiar de forma mas asertiva sus reflexiones y las propuestas creativas que han de desarrollar más adelante.

Además de la inducción, los proponentes apoyan a los jóvenes del grupo a través de las posibles formas que, desde el Diseño Gráfico y las Artes, podrían potenciar el mensaje que pretenden comunicar (por ejemplo, dese el cartelismo, la tipografía, la caricatura satírica y el comic). De esta forma, los jóvenes son motivados con referentes de la cultura visual y artística actual e histórica que les pueden servir de inspiración para elevar artísticamente las conclusiones que han sacado de la reflexión.

Para el desarrollo de las actividades de conceptualización y bocetación, los proponentes desarrollan una metodología basada en el enfoque de diseño participativo que les permite a los integrantes del grupo Imaginario Bestial generar propuestas conceptuales y graficas a partir de la discusión grupal y el intercambio de múltiples perspectivas.

Metodología empleada para determinar las propuestas artísticas que guiaran el trabajo creativo.



Desarrollo de las tareas a través de un proceso donde primero definen un concepto de forma textual para posteriormen-

Una vez determinados los espacios de trabajo en los colegios y conocidos los requerimientos y posibilidades de intervención en el M.H.N., los proponentes organizan un taller creativo dividido en sesiones de trabajo. Las tres primeras sesiones con el fin de que el grupo discuta conceptos bajo los cuales se podría guiar el desarrollo de las propuestas artísticas y determinar los conceptos finales creativos a desarrollar. Posteriormente cinco sesiones para trabajo de bocetación o formalización gráfica del concepto.

Con el fin de que surgan múltiples propuestas de actividades creativas, el grupo Imaginario Bestial se divide en subgrupos de trabajo (9 subgrupos en total de 5 integrantes).

En el colegio Metropolitano se trabajan las 3 sesiones para conceptualización y en el Rafael Pombo y John F. Kennedy las cinco sesiones de graficación. En los tres colegios se trabaja los días miércoles y jueves de 3:00 p.m. a 5:00 p.m. durante las dos últimas semanas de septiembre para las sesiones de conceptualización y todo el mes de octubre para la bocetación.

En las 3 primeras sesiones se proponen, discuten y seleccionan que conceptos se pueden desarrollar de forma viable. A cada subgrupo se le pide pensar en una idea o concepto capaz de mezclar

lo real con lo imaginario y nombrarla con una frase llamativa, explicando ante el grupo general que creaciones podrían derivarse del mismo.

Para sacar a la luz esas ideas pueden utilizar todo tipo de referentes como el cine, la historieta, la mitología, las leyendas urbanas y toda serie de historias que hayan compartido desde la oralidad.

En este punto, los proponentes no condicionan a los jóvenes por consideraciones o requerimientos reales que exige el M.H.N.

La idea es ante todo permitirles sacar sus imaginarios sin ningún tipo de restricciones.

Al finalizar la segunda sesión surgen los siguientes conceptos o ideas propuestos por cada subgrupo:

Subgrupo 1:

“El Matadero”: desarrollar trabajos expresivos que, a través de crueldad exagerada busquen generar en los visitantes su reflexión y preocupación de los animales en peligro de extinción. Proponen posibles intervenciones con jaulas, material parecido a la sangre, figuras de animales colgando en ciertos espacios del museo, herramientas gigantes de destrucción del hábitat hechas con papel reciclable.

Subgrupo 2:

“Ponte en sus garras”: desarrollar un mensaje donde se trabaje la idea del conocido lema de “ponte en sus zapatos” diseñando imágenes donde los seres humanos se les ambienta en el hábitat de las especies animales siendo víctimas de las causas de extinción.

Subgrupo 3:

“Alfabeto Salvaje”: diseñar mensajes de conservación de la fauna colombiana e intervenir todo el recorrido del museo con ellos. Los animales en vías de extinción cansados del maltrato deciden comunicarse con los seres humanos. Algunas especies de la lista roja de extinción tendrían algo para decir y se usarían algunas de las causas de explotación en el mensaje.

Subgrupo 4:

“Cuentos animalísticos del mas allá”: crear una noche de cuentería en todo el mes de octubre invitando cuenteros y creando narraciones que hablen de historias de animales que alguna vez existieron pero que ahora son solo leyendas y fantasmas. Se podría intervenir el museo además, con mascararas hechas en papel mache con diseños de animales monstruos y regalarles a los visitantes.

Subgrupo 5:

“Guardianes de la Fauna Colombiana”: convocar a los visitantes como guardianes de la fauna colombiana a través del acto de la adopción. Se diseñarían y producirían figuritas de animales en vías de extinción colombianos y se invitaría a los visitantes a adoptar uno de ellos como forma simbólica de proteger a los animales reales. Cada figurita llevaría una leyenda de su historia, porque está siendo extinguido y como se le puede ayudar.

Subgrupo 6:

“Huesitos mudos”: trabajar en la idea de hacer con palitos de helado esqueletos de algunos animales en peligro de extinción e instalarlos en espacios del museo. Se repartirían a los visitantes calcomanías de los animales esqueleto con algún tipo de mensaje como “aun es temprano para algunos animales”.

Subgrupo 7:

“Historieta salvaje al museo”. Diseñar una historieta creando algunos personajes de los animales en vías de extinción y ocupar los espacios y el recorrido del museo para contar sus aventuras luchando para sobrevivir frente a las amenazas que los están extinguiendo.

Subgrupo 8:

“Mutantes”: inventar una serie de animales mutantes que resultaron por el efecto combinado de la contaminación ambiental y la explotación de los bosques colombianos. Serían animales con mutaciones de todo tipo, por ejemplo, con elementos metálicos, cables y alambres. Se podrían dibujar o crear como esculturas en plastilina.

Subgrupo 9:

“De safari en el museo”: invitar a los visitantes a un juego de safari dentro del museo donde deberán hallar a través de pistas y acertijos algunos animales en peligro de extinción (serían figuritas o calcomanías guardadas en cajitas o bolsitas). Quienes sean capaces de alcanzar ciertos objetivos o puntaje se les daría un regalo sorpresa.

En la tercer y última sesión de conceptualización con la ayuda de los proponentes y sugerencias del grupo en general se analizan los pros y contras de las ideas presentadas y su viabilidad frente a los requerimientos del M.H.N. Tras una discusión y un trabajo de articulación de aspectos de varias propuestas se proponen y determinan dos actividades artísticas:

- **Alfabeto mutante, tipos y tipas que hablan por los animales.**

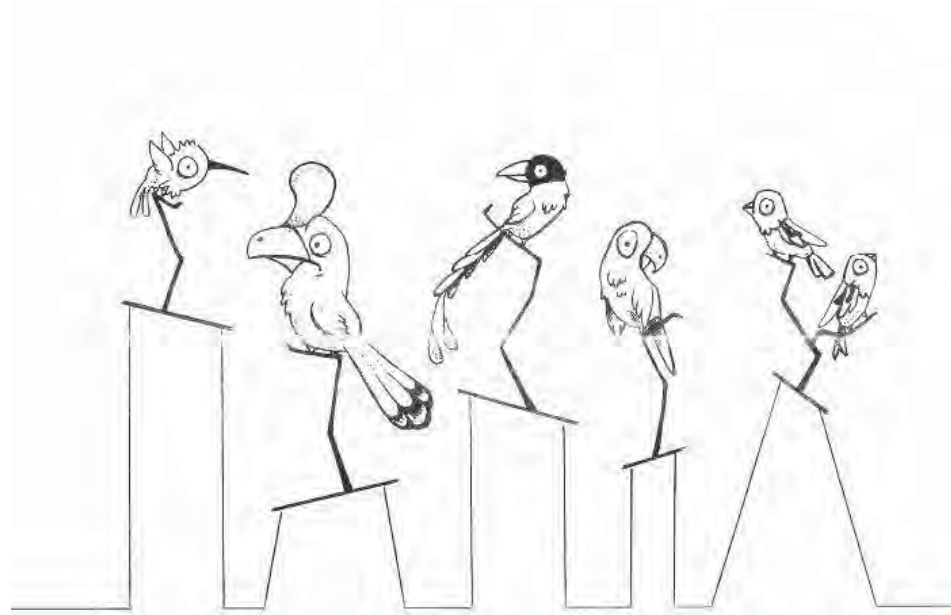
- **Bestias fantásticamente reales y realmente fantásticas.**

Estas actividades fueron el resultado de combinar los aportes de las diversas propuestas originadas por los subgrupos, los requerimientos y limitantes de los espacios del museo y las herramientas que, desde el Diseño Gráfico, los proponentes pueden brindarles a los jóvenes creadores como poderosas herramientas de expresión.

La actividad “Alfabeto mutante, tipos y tipas que hablan por los animales” es ante todo la mixtura de dos propuestas concretas: la de “Alfabeto salvaje” y la de “Mutantes” (subgrupos 3 y 8 respectivamente). En discusión grupal se llegó a la conclusión de que ambas pueden combinar muy bien la idea de diseñar todo un alfabeto con rasgos mutantes y aprovecharlo como medio de expresión sobre la extinción de la fauna colombiana. Por otra parte, la actividad “Bestias fantásticamente reales y realmente fantásticas”. Tiene en cuenta las propuestas que enfatizan en la idea de exposición y en la ideación de seres fantásticos o monstruosos como lo son “Cuentos animalísticos del más

allá” (Subgrupo 4) y “Guardianes de la Fauna Colombiana” (Subgrupo 5).

Si bien el diseño de ambas actividades fue pulido por los proponentes, sin el esfuerzo propositivo de las ideas anteriormente citadas de los subgrupos, no se habría creado el producto final.





Iniciación de Taller Creativo para discutir conceptos en el colegio Metropolitano.



Grupo Imaginario Bestial discutiendo conceptos en una primera sesión de Taller Creativo en el colegio Metropolitano.



Iniciación de Taller Creativo para discutir conceptos en el colegio Metropolitano.



Grupo Imaginario Bestial discutiendo conceptos en una primer sesión de Taller Creativo en el colegio Metropolitano.

DESCRIPCIÓN DE LAS PROPUESTAS ARTÍSTICAS

ALFABETO MUTANTE, TIPOS Y TIPAS QUE HABLAN POR LOS ANIMALES

Consiste en la creación de un alfabeto con rasgos mutantes animales. Se trata de un alfabeto muy ilustrativo y artístico con el fin de utilizarlo para mostrar, a través del “Lettering” o “letras dibujadas” con gesto manual y estilo libre, mensajes en pro de la conservación de la fauna colombiana.

¿Por qué tipografía mutante?

Porque le permite al grupo jugar con el proceso de conceptualización textual (escribir las conclusiones en lettering) así como con la ideación gráfica o bocetación de las formas que han de tener las letras que componen el alfabeto mutante. Es una forma motivante de creación para los jóvenes y les facilita a los proponentes dar recursos y asesoría sobre el campo tipográfico.

A cada subgrupo en que fue dividido el grupo general (9 subgrupos en total de 5 integrantes) se le asignan unas tareas específicas:

- Se le da a cada subgrupo un conjunto de letras del alfabeto por sorteo.

- Deberán alterar la forma de cada una de las letras de una forma sutil empleando para ello como elementos accesorios partes de bestias que hayan observado en el M.H.N. (por ejemplo, colas, colmillos, plumajes, etc).

- Como se especifica en la metodología, cada subgrupo sustenta sus resultados en mesa redonda, donde todos, realizan una síntesis formal de las propuestas de modo que las letras guarden correspondencias formales semejantes entre sí y constituyan un alfabeto unificado.

Por otra parte, esta primera actividad creativa les permite afianzar su habilidad en el proceso concepto-imagen que, en la segunda propuesta o actividad es un tanto más complejo en los dos sentidos, es decir, en la ideación de una narración corta y en la bocetación de una ilustración que la complementa.

El trabajo con la tipografía mutante no se trata de un proceso riguroso de creación de tipos, sino más bien, una inducción, a través de la creatividad del dibujo, al interesante proceso de la creación tipográfica y el poder formal que tiene la letra para comunicar mensajes relacionados a la extinción animal.





Varias imágenes de los integrantes de Imaginario Bestial durante la segunda sesión de Taller Creativo diseñando las tipografías mutantes en el colegio John F. Kennedy y en el colegio Rafael Pombo.

Para guiar a los jóvenes del grupo Imaginario Bestial en el diseño de la tipografía mutante, los proponentes fijan 3 características tipográficas como claves para guiar el diseño de las letras: variante del tipo, anatomía y separadores.

Los proponentes correlacionan conceptos de tipografía con conceptos de Biología para generar una analogía en el desarrollo de las letras ilustradas.

A continuación se describe, en forma resumida, el producto tipográfico creado por Imaginario Bestial.

LAS VARIANTES DEL TIPO

Las variantes del tipo se basan en tres conceptos de biología evolutiva que serían equivalentes a conceptos tales como Regular, Light, Bold, etc. que determinan, en tipografías formales, su variabilidad. Las tres variantes evolutivas son:

- Tamaño
- La relación Presa / Depredador
- Hábitat

Estos conceptos condicionan el diseño formal de las tipografías a características formales de la Biología animal.

El tamaño. Una de las características más notorias en el reino animal es la amplia variedad de tamaños; de jirafas que pueden alcanzar más de 5 metros de alto a insectos microscópicos el reino animal es rico en volumen y longitud; de forma semejante el alfabeto mutante podrá jugar con el contraste (a veces exagerado) en cuanto al tamaño de las letras (habrá tipos gigantes, grandes, medianos, pequeños y muy pequeños).

La relación presa-depredador. La Naturaleza es un sistema integral y por lo tanto cada ser en ella depende a su vez de otros para sobrevivir. Una de las relaciones de dependencia esenciales en el reino animal es la de quienes cazan y quienes son cazados. Las letras del alfabeto mutante contarán con tipos depredadores y con tipos presas. ¿cómo marcar formalmente las diferencias? Los depredadores contarán con garras, colmillos, señuelos, y otro tipo de accesorios o terminaciones que les permiten cazar; las presas tendrán pieles gruesas, corazas, tal vez formas que indican peligro, y otras formas que les permitan huir o enfrentar a sus cazadores.

El hábitat. Sin el espacio que brinda los alimentos, el agua y otros recursos, la biodiversidad no existiría. Los hábitats condicionan la forma de adaptación

de los animales por lo tanto los tipos del alfabeto mutante podrán haberse adaptado a los aires, al agua o a la tierra.

LA ANATOMÍA DE LOS TIPOS, Garras, antenas, colas...

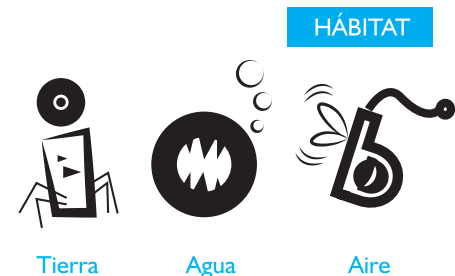
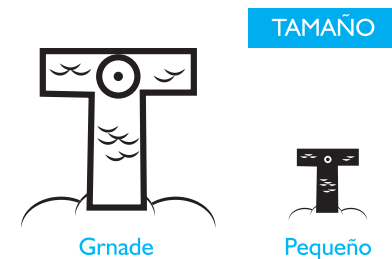
La anatomía será la forma final que poseerá cada tipo. Esta anatomía expresará la combinación variada de tamaño, relación presa-depredador y hábitat, por lo tanto, el alfabeto mutante podrá contener, por ejemplo, una t gigante adaptada a los océanos con grandes colmillos para cazar a sus presas o, una diminuta x provista con alas y una apéndice que le permitirá alimentar del néctar de las flores.

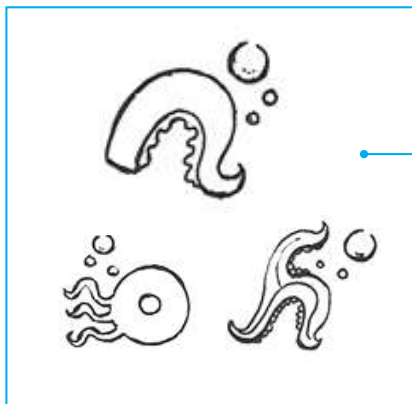
Los conceptos de Presa/Depredador y Hábitat permiten diseñar un juego en cuanto a las partes de la letra, así, asta, brazo, ápice, apófige, bucle y otros términos de la anatomía tipográfica se reemplazan por garras, antenas, pieles, alas, aletas, cuernos, etc., conservando la identidad de nombre para cuello, ojo, brazo o espolón.

LOS SEPARADORES

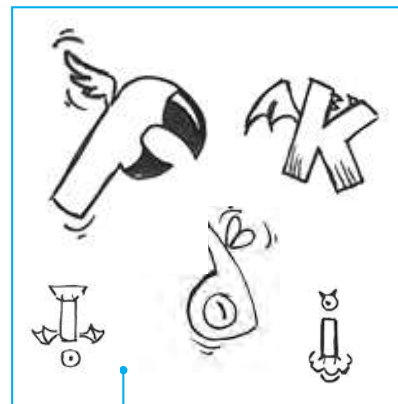
Los separadores son gráficos que, como su nombre lo indica, sirven para separar frases. Estos gráficos pueden ser diferentes tipos de dibujos relacionados

de alguna forma al reino animal tales como: formas de animales, hojas, frutos y huesos; rueda de hámster, pollo de caucho, galleta en forma de hueso, pelota y jaula; y por supuesto excremento.



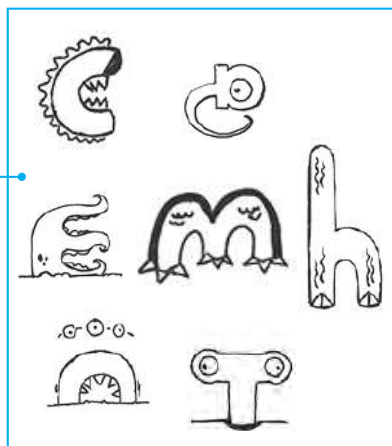


El hábitat acuático esta plagado de tipos provistos aletas, tentáculos o escamas. Siempre andan en movimiento produciendo burbujas en el agua.



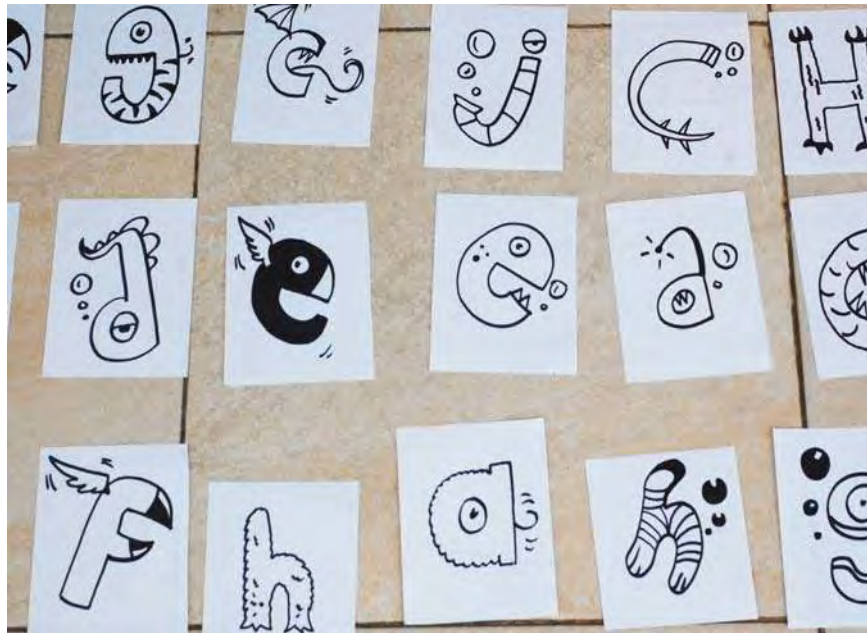
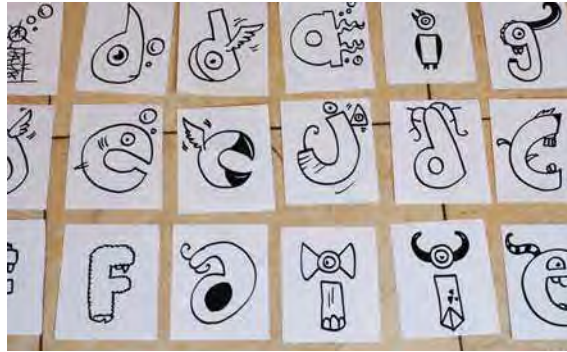
El hábitat aéreo está dominado por tipos voladores liberados de cualquier línea base. Algunos son plumíferos, otros son mamíferos vampíricos y millones son simplemente bichos.

El hábitat terrestre es el lugar donde tipos con patas se desplazan para cazar o para pastar, sin embargo, existen algunos tipos plantados a la línea base.



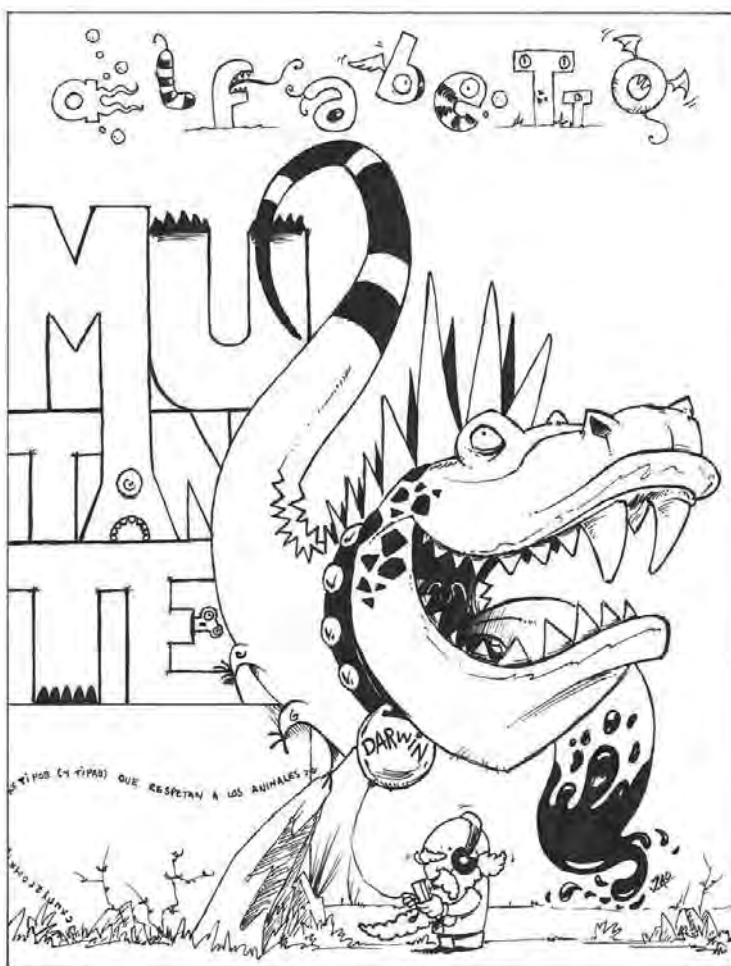
Separadores





A medida que se iban diseñando los tipos en cada colegio, eran agrupados en el suelo para revisar y mejorar la unidad formal que estaban guardando entre ellos con el fin de constituir un alfabeto más unificado.

Muestras de las Tipografías diseñadas por los integrantes de Imaginario Bestial en los colegios Metropolitano, Rafael Pombo y John F. Kennedy.



Afiche dibujado por el proponente Julián Ordóñez como imagen de la actividad Alfabeto Mutante “Tipos y Tipas que hablan por los animales”.

Lettering bestial

A continuación, se muestran algunos trabajos de lettering diseñados por los estudiantes empleando las tipografías mutantes que crearon y los conceptos y conclusiones que fueron consignando a lo largo del debate de ideas.

Los proponentes llevan a cabo el producto final en tinta negra a partir de los bocetos a lápiz entregados por los jóvenes.



Lettering creado por el subgrupo 2: Pablo Quintero, Juan Manuel Céspedes,
Viviana Correa, Hugo Alejandro Muñoz, Mónica Paredes.

Lettering creado por el subgrupo 1: María Camila Palacio,
Christian Joaquín, Andrés Felipe Montilla, Luisa Fernanda Rosales,
Carlos Andrés Hurtado



Lettering creado por el subgrupo 5: Constanza Ruge, Mario Alberto Enríquez, Lina Quiñonez, Sandra Liliana Hoyos, Miguel Andrés Polindara.



Lettering creado por el subgrupo 6: Nicole Murcia, Adriana Sandoval, Yully Paola García, Sebastián Rúales, María del Mar Soto.



Lettering creado por el subgrupo 7: Richard Gerardo Ordóñez, William Felipe Ordóñez, Claudia Parra, Carlos Felipe Páez, María Paola Buitrago.



Lettering creado por el subgrupo 8: Martín Ceballos, Hugo Micolta, Gabriela Sarria, María del Mar Coronado, Sofía Arrubla, Gentil Alonso Cucuñame.



Lettering creado por el subgrupo 9: María Fernanda Sanclemente, Luis Torres, Carolina Mejía, Andrés Felipe Guzmán, Paola Andrea Morales.

BESTIAS FANTÁSTICAMENTE REALES Y REALMENTE FANTÁSTICAS

Esta propuesta consiste en la creación y correlación de dos mundos paralelos: el de los animales reales que en Colombia están en peligro de extinción y, por otra parte, el de bestias fantásticas que alguna vez existieron en un planeta lejano e inalcanzable. Las bestias de ese planeta desaparecieron por causas semejantes o cercanas a aquellas por las cuales los animales terrícolas se están extinguiendo.

Esta idea sugerida por los proponentes y votada por todo el grupo Imaginario Bestial, esta basada en los bestiarios realizados por exploradores de tiempos remotos como la Antigua Grecia y la Edad Media. Esos bestiarios podían ser descripciones textuales e ilustradas de animales reales, pero también existían otros dedicados completamente a seres fantásticos. En ambos casos la imaginación de los autores estaba presta para enriquecer lo que sus ojos u oídos habían percibido con fuentes religiosas y mitológicas de sus culturas.

Con esta actividad se busca motivar la construcción de conceptos a través de la imaginación narrativa y gráfica de los jóvenes del grupo Imaginario Bestial. Se trata de generar un trabajo que contraste

lo real con lo fantástico empleando para ello, la metáfora y la analogía como herramientas que permitan establecer ciertas conexiones o alusiones entre la extinción de la fauna colombiana actual con la extinción de unos seres en un contexto fantástico paralelo.

Como en el caso de la actividad tipográfica a cada subgrupo se le asignan unas actividades:

- A cada uno se le asignan 3 animales reales que están en peligro de extinción en Colombia por medio de un sorteo.

- De esos animales deberán hacer una indagación breve sobre sus características y causas que los están extinguiendo. La indagación deberá ser un trabajo de campo visitando el M.H.N. y solicitando asesoría a los guías del mismo sobre los animales que les fueron asignados.

- Deben realizar una **síntesis** de su indagación en una **oración** que, de forma contundente, explique una característica del animal o causa de su extinción que el subgrupo haya considerado clave para entender su problemática.

- Realizarán uno o varios bocetos sencillos del animal. Podrán asignar a uno o varios de los integrantes para hacer los dibujos y realizarlos en la casa utilizando lápices, colores, tinta u otras

técnicas a su gusto. Los bocetos servirán para que Julián Ordóñez realice las ilustraciones de los animales reales de forma colorida y detallada.

- Inventarán tres animales fantásticos cuyas características biológicas y causas de extinción posean correspondencia con los animales reales que trabajaron. Cada uno de los tres seres tendrá un papel: como espíritu de la Naturaleza, como Guardián de la vida silvestre y como Bestia Fantástica. Primero realizarán una **narración corta pero interesante** sobre ese ser fantástico y un **dibujo** sobre como se lo imaginan cuando existía en el planeta lejano. Utilizarán elementos metafóricos y analogías para hacer la correlación entre los seres fantásticos y los animales reales y sus causas reales de extinción. Los dibujos de los seres fantásticos serán la base para las ilustraciones que realizará Julián Ordóñez.

Contextualizando El Bestiario Fantástico

Como todos los animales fantásticos proceden del mismo planeta, las narraciones deben tener cierta conectividad entre sí.

Por eso, los proponentes establecen como elementos conectores la presencia de 3 tipos de personajes y contexto:

- La existencia de uno **seres espirituales**

(fuerzas de la naturaleza) que cumplieran tareas reguladoras o de equilibrio en el planeta.

- La presencia en este planeta de ciertos **guardianes** que lucharon hasta el último momento por la defensa de los animales fantásticos de ese planeta en medio de las guerras desatadas por los gobernantes en busca de la conquista de nuevos territorios.

- La existencia de **bestias** con habilidades fantásticas únicas y por las cuales eran víctimas de persecución.

- Las causas fundamentales de la extinción fueron las **guerras y la explotación económica que desataron los gobernantes del planeta afanados por la conquista de territorios para explotar sus recursos y continuar el sostenimiento de la guerra hasta aniquilar a su enemigo.**

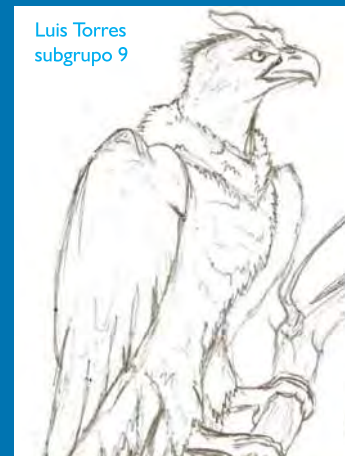
¿Qué animales fueron seleccionados de la fauna Colombiana?

Los animales de la fauna colombiana en peligro de extinción fueron seleccionados por los proponentes Julián Andrés Ordóñez y Henry Valencia con la asesoría y revisión de los biólogos Edwin Coral y María Emma Sandoval teniendo en cuenta tres criterios:

- La selección debe ser variada en cuanto a diversidad de especies, es decir, seleccionar de forma mas o menos equitativa, ejemplares de Peces, Mamíferos, Anfibios, Reptiles y Aves (actualmente hay insectos y moluscos en vías de extinción, pero su rango de amenaza es menor al de los otros tipos de animales seleccionados excepcionalmente el caso de la abeja esmeralda como representante de las abejas, especie amenazada no solo en Colombia sino a nivel mundial, clave en la polinización de las plantas y que requiere un reconocimiento y protección urgentes).

- La selección tendrá en cuenta, en su mayoría, animales que se pueden encontrar en el territorio caucano y exhibidos en el M.H.N..

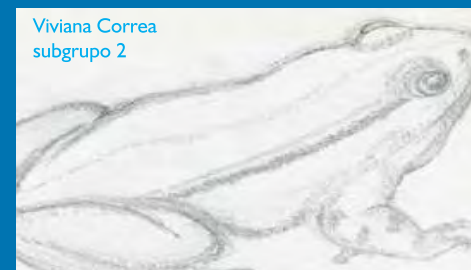
- Los animales seleccionados expondrán causas diversas de extinción y no solo una, por ejemplo, algunos expondrán causas como la deforestación; otros por el tráfico ilegal de especies; algunos expondrán la minería ilegal, etc.



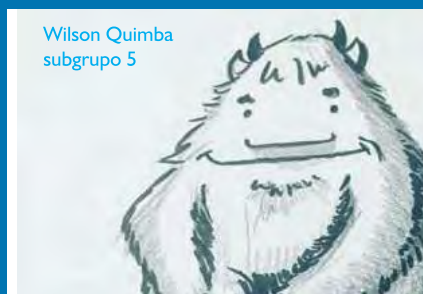
Luis Torres
subgrupo 9



Carlos Páez
subgrupo 7



Viviana Correa
subgrupo 2



Wilson Quimba
subgrupo 5

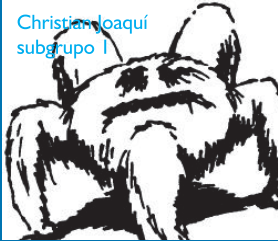


Yurley Dayana Meneses
subgrupo 4

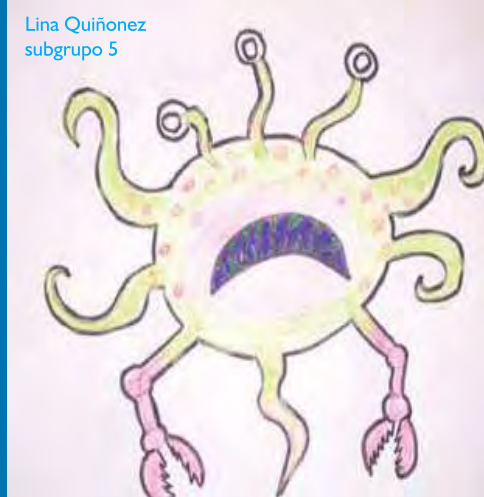
Imágenes de los jóvenes de Imaginario Bestial construyendo las narraciones de las bestias fantásticas y dibujos de animales en peligro de extinción.



Christian Joaquín
subgrupo 1



Lina Quiñonez
subgrupo 5



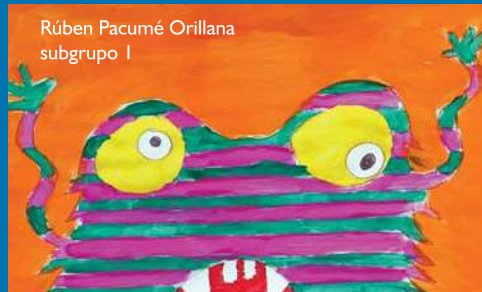
Mario Cuspian
subgrupo 3



David Gerson Sala
subgrupo 2



Rúben Pacumé Oriñana
subgrupo 1



Cesar Antonio Lopez
subgrupo 3



Imágenes de los jóvenes de Imaginario Bestial construyendo las narraciones de las bestias fantásticas y dibujos de animales fantásticos.

La primera propuesta, es decir, la tipografía mutante es conceptualizada, bocetada y producida por los estudiantes del grupo creativo.

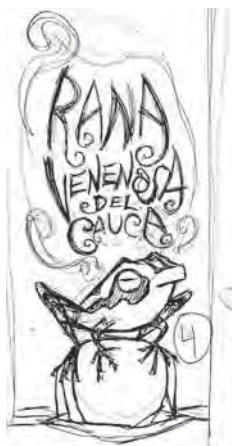
El Bestiario es conceptualizado y bocetado por los estudiantes (oraciones cortas para los animales reales, narraciones para las bestias fantásticas y esbozos de los animales) y la producción final es realizada por los proponentes: Henry Valencia el diseño de la exposición y material complementario (infografías, folletos y otras piezas gráficas) y Julián Ordóñez la bocetación e ilustración finales. Ambos proponentes apoyan a cada subgrupo de trabajo para mejorar la narraciones fantásticas que desarrollen.

Las leyendas y material promocional y complementario del proceso de trabajo y la exposición se diseñan en Adobe Illustrator CS6® y las ilustraciones se realizan con Grafto, lápices de color, tinta china y marcadores.

Animales reales



Bocetos detallados en lápiz de grafito de los animales de la fauna colombiana seleccionados.



Bocetos detallados en lápiz de grafito de los animales de la fauna colombiana seleccionados.



Bocetos detallados en lápiz de grafito de los animales de la fauna colombiana seleccionados.



Ilustraciones en tinta, lápices de color y marcadores de los animales de la fauna colombiana seleccionados.



Ilustraciones en tinta, lápices de color y marcadores de los animales de la fauna colombiana seleccionados.

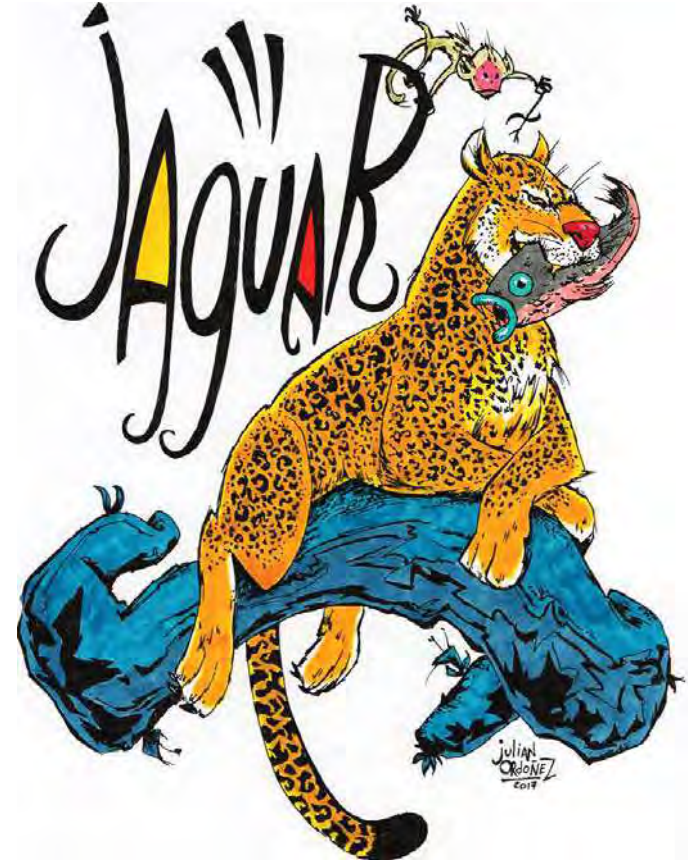


OSO HORMIGUERO GIGANTE

EX EW CR EN VU NT LC
 Extinto Extinto en peligro de extinción Vulnerable Casi extinto Preocupante menor

Rango de amenaza

En los Llanos su carne se considera nutritiva y deliciosa.



Ilustraciones en tinta, lápices de color y marcadores de los animales de la fauna colombiana seleccionados.

Animales
fantásticos

Espíritus Guardianes Bestias



Bocetos detallados hechos en lápiz de los animales fantásticos.



Bocetos detallados hechos en lápiz de los animales fantásticos.

Bestias

La historieta o narración y el animal fantástico contienen una semejanza con la característica que cada subgrupo de trabajo eligió para describir cada uno de los animales en vías de extinción que se les habían asignado.

Se exponen los seres fantásticos resultantes, mostrando en detalle la narración final de algunos de ellos y la ficha del animal real de la fauna colombiana con el cual fue asociado el ser fantástico y su historia, por ejemplo, el pajarraco melidoso esta asociado al armadillo gigante por su relación con el sonido y la música; el dragón de corazón de Fuego se asocia al Tiburón Martillo por la explotación de sus órganos internos en la industria humana.



El **pajarraco melidoso** era un ave que cantaba hermosos cantos que asemejaban diferentes ruidos de la selva. Era un cantante de ópera natural prácticamente y los animales de la selva se le acercaban casi hipnotizados por los sonidos que emitía su garganta. Su canto no solamente era bello sino que además tenía una facultad asombrosa y era que atraían millones de esporas hacia las plantas permitiéndoles a estas reproducirse. Con la llegada de los colonos a sus territorios, los empresarios del entretenimiento encontraron en este plumífero una fuente de lucro y diversión y entonces decidieron atraparlo. Al final esta ave se convirtió en un instrumento musical para satisfacer las fiestas de la colonia.

ARMADILLO GIGANTE

EX Extincto EN Extincto en estado crítico CE Extincto en estado vulnerable EN Extincto en estado vulnerable YU Vulnerable NT Casi amenazado LC Menor preocupación

Rango de amenaza

Su caparazón se utiliza como instrumento musical.



En este planeta del cual solo sabemos estos mensajes hallados enterrados en el Mar Muerto, existió una bestia llamada **Dragón de Corazón de fuego**. Este animal habitaba las altas zonas de montañas rocosas donde vivía solitario y pacíficamente. Como los dragones que alguna vez respiraron en la Tierra, este era capaz de escupir fuego. Para poder hacerlo su corazón producía un aceite especial que hacía ignición al hacer contacto con el aire. Los mercaderes de la Guerra descubrieron tal característica y organizaron grandes campañas para cazar y extirpar su corazón de fuego. El corazón era llevado a las fábricas donde su aceite extraído sería el combustible de los cañones, arcabuces y pistolas.

TIBURÓN MARTILLO

EX Extincto EN Extincto en estado crítico CE Extincto en estado vulnerable EN Extincto en estado vulnerable YU Vulnerable NT Casi amenazado LC Menor preocupación

Rango de amenaza

El aceite de su hígado ha sido utilizado por pescadores durante siglos como remedio tradicional y alimento.

El venado cuernos de antena



El Momo marino



El zorro de cola blanca



El oso hiperactivo de ciudad



La pitón alada petrolera



Bestias



La energía solar solía ser la fuente revitalizadora de toda la vida en el planeta y era además, la fuerza que permitía que todas las máquinas de las cuales dependían los colonos funcionaran. Cuando la capa de ozono desapareció por cuenta de la contaminación atmosférica que estas máquinas producían, el sol, que era la energía revitalizadora tanto para colonos como para animales y plantas se tornó en una presencia bastante peligrosa e incluso mortal en muchas zonas del planeta. Desde ese entonces, los empresarios de las máquinas apuntaron su mirada hacia los océanos con el fin de extraer el petróleo que yacía en el lecho marino y así, generar combustible para las máquinas. Si no se topaban con las **gigantescas serpientes marinas**, descendientes directos de los extintos saurios antiguos, extraían tanto petróleo como podían en buques y submarinos adaptados para tal faena.

JAGUAR

EX	EW	CR	EN	VU	NT	LC
Extinto	Extinto en la naturaleza	Crédulo	En peligro crítico	Vulnerable	Casi amenazado	Preocupación menor

Rango de amenaza

En la cultura Kogi representa la fuerza solar y la energía renovadora.



El **gato salvaje alado de las costas polares** se consideraba una de las bestias más bellas y exuberantes. Este felino volador provisto de una gran fuerza y habilidad eran cazador de grandes ballenas y delfines; especies muy apetecidas por los mercaderes y pesqueros. Estos comenzaron a cazar al gato y hacer de sus pieles resistentes ropajes capaces de aguantar las heladas de las costas y pescar con más comodidad a las ballenas y delfines. De esta forma los barcos se llenaban de sangre entre gatos, ballenas, delfines y demás animales marinos que les pudieran servir para algo.

COCODRILO DEL ORINOCO

EX	EW	CR	EN	VU	NT	LC
Extinto	Extinto en la naturaleza	Crédulo	En peligro crítico	Vulnerable	Casi amenazado	Preocupación menor

Rango de amenaza

Hacen de su piel correas, zapatos y bolsos.

dinosaurio anti gravitatorio de cuello largo



Excavador de dunas



Guardianes



En las grandes montañas de la Cordillera de los Primeros Pobladores se encontraban **los guardianes de las asombrosas Águilas de la Soledad**. Estas aves ayudaban a mantener el hielo en los picos de las montañas con su onda congelante de su fuerte aleteo y así, mantener cristalinos y puros los manantiales que proveían de agua a todos los ríos del planeta. Cuando empezaron a llegar colonos para poblar la Cordillera, la contaminación de los suelos y ríos empezó a aumentar. Las águilas molestas con tal actitud decidieron marcharse a lugares solos para nunca jamás regresar. Por su parte los guardianes perdieron sus trabajos y, **las llamas voladoras**, sus compañeros que les ayudaban a vigilar a las águilas empezaron a marcharse a sitios donde crecía pastizal libre de contaminación.

ÁGUILA SOLITARIA

EX Extincto
EW Extincto en el mundo
CR Criticamen- te en peligro
EN En peligro
VU Vulnerable
NT Casi amenazada
LC Menor preocupación

Rango de amenaza

Se le llama solitaria por sus costumbres y por ser bastante escasa.



Los guardianes marinos tenían la tarea de proteger aquellos mares y ríos donde habitaban las pequeñas tortugas de caparazón de piedras preciosas. Esta tortuga eran víctimas de cazadores despiadados que las perseguían no solo por su valioso caparazón en los comercios sino también por ser consideradas mascotas de lujo que ostentaban en palacio y ministerios grandes mecenas de la riqueza. Algunos las utilizaban como ceniceros vivientes, otros como descansa pies y algunos se divertían haciendo carreras donde apostaban grandes cantidades de especies y monedas.

TORTUGA DE RIO

EX Extincto
EW Extincto en el mundo
CR Criticamen- te en peligro
EN En peligro
VU Vulnerable
NT Casi amenazada
LC Menor preocupación

Rango de amenaza

Se le comercia como una mascota de lujo.

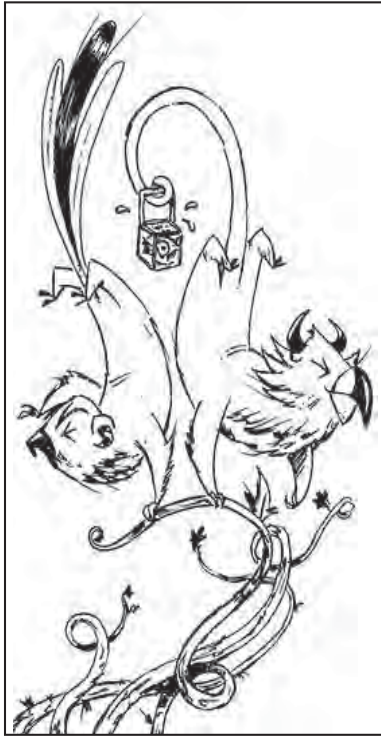
Guardianes de la Selva Flotante



Maximus Indicus



Guardianes



En este planeta misterioso dicen que habitaba el **pez Kumamoto**, que siempre contaba con una única especie en todo momento, puesto que era hermafrodita y se reproducía cada 10 años gestando una única cría y tras la gestación la madre-padre moría en el acto. También se cuenta que **dos guardianes simios del bosque húmedo** tenían la custodia de tan especial ejemplar. Gracias a sus habilidades para viajar a través de la selva con enormes saltos y maniobras arriesgadas los guardianes siempre trataban de estar en lugares diferentes para protegerlo. Este pez no solamente sería custodiado por los guardianes por el hecho de ser "una especie que contaba siempre con una especie" sino porque poseía la cualidad más asombrosa de todas las bestias que habitaban el planeta. La leyenda popular narraba que, si tenías la suficiente astucia y habilidad para quitárselo a los guardianes y lo fritabas en aceite del Mar sin agua, comiendo su carne, la Naturaleza te revelaría el sentido de la existencia. La mayoría de personas lo consideraban tan solo una leyenda y nada más, sin embargo, hubo un creyente, de peso, que se tomó la leyenda en serio. El gobernante del imperio de Oeste, el imperio más poderoso de ese planeta, organizó mil cuadrillas cada una de mil guerreros con el fin de localizar y llevar al pez a su palacio y apoderarse de los misterios de la existencia. Las mil cuadrillas con sus mil guerreros partieron hacia diferentes territorios para hallar al pez, pero pasaron los días, los meses y los años y jamás regresaron, el gobernante murió y su hijo lo sucedió y nunca vio regresar guerrero alguno. La leyenda creció para contar que los guerreros se mataron entre sí por egoísmo y ambición y que los guardianes, escapando de ellos con tretas entregaron el pez a un guardián espiritual antiguo proveniente de tierras nórdicas, de barbas blancas y casco cornudo tan pequeño como el Kumamoto pero tan temible como los relámpagos y que este mítico guardián partió de ese planeta en busca de un lugar distante hacia una blanca galaxia con la esperanza de proteger el sentido de la Existencia y la Naturaleza.



En este planeta existían guardianes que trabajaban como un dúo de superhéroes. **Un mono malabarista y un oso equilibrista** que se sublevaron del circo más famoso de la galaxia. Ellos tenían la tarea de proteger, por encargo de los gobernantes, los bosques y selvas, que eran apetecidos por los empresarios y mercaderes que buscaban extraer preciosos recursos en madera y minerales. Cuando la Guerra por los Territorios se desató, los gobernantes se endeudaron con estos grandes magnates y como forma de pagar sus obligaciones se vieron forzados a permitirles explotar sin control los bosques y selvas. Los guardianes heroicos fueron exiliados a la ciudad desechable donde sobrevivieron como animadores callejeros.

OSO HORMIGUERO GIGANTE

EX EW CE EN VU NT LC

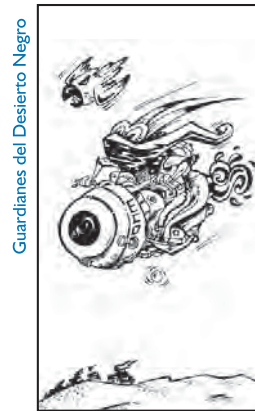
En los Llanos su carne se considera nutritiva y deliciosa.



El Ermitaño nomada



Guardianes de las tundras orientales



Guardianes del Desierto Negro



Desmodonto y Medusa de veneno infinito

MONO ARAÑA

EX EW CE EN VU NT LC

Algunos terminan como animadores y malabaristas circenses.

Espíritus



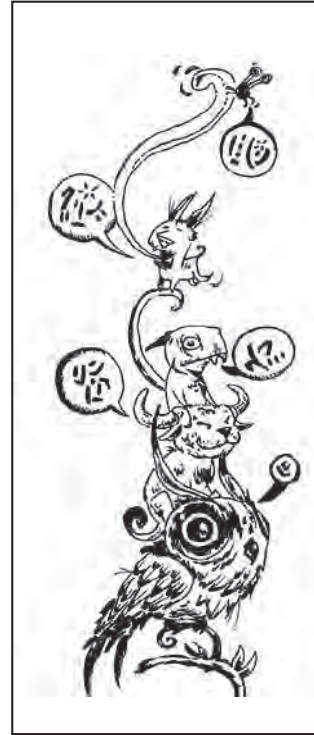
Había en este planeta, un espíritu **sapo** que reposaba sobre una **tortuga sabia y milenaria**. Este espíritu engalanaba a la Naturales con Belleza: a las aves les daba plumajes con colores vivos y brillantes; a los peces les daba formas geométricas muy complejas y a los mamíferos les daba bellos pelajes, algunos, con poderes mágicos. Cuando los primeros colonos empezaron a arribar y a violar las selvas y bosques se dice que la belleza exuberante de la Naturaleza empezó a opacarse lentamente. Se dice que el espíritu de la belleza natural había desaparecido por la codicia de los colonos.

ONCILLA

EX Entero EW Entero estado débil CE Dientes otros EN Dientes otros YU Dientes otros NT Caudalizador de LC Caudalizador de

Rango de amenaza

Sus bellos pelajes son relacionados por los chamanes con poderes mágicos.



Habitaban en una recóndita isla de los mares del Sur cuatro espíritus inseparables. Cada representaba las cuatro fuerzas de la Naturaleza. **Tierra, Fuego, Aire y Agua**. Tenían la función de renovar la energía en los alimentos que ingerían los animales que habitaban la isla. Un explorador que descubrió la isla decidió fundar en ella una ciudadela de comercio para enriquecerse con una nueva ruta marítima. Con el paso del tiempo la ciudadela se transformó en un enorme puerto, los árboles fueron reemplazados por edificios, los ríos por carreteras y las planicies por mercados. Los cuatro espíritus no tenían de donde renovar la energía salvo de metal, humo y contaminación así, empezaron a perder fuerza y el alimento de aquellos animales que habitaban la isla fue desapareciendo. Las bestias que pudieron sobrevivir volvieron mascotas alimentadas con comidas procesadas de desechos de los mercaderes mientras que otras especies cuyo único sustento era lo que le daba la isla se extinguieron.

LAGARTO AZUL DE LA GORGONA

EX Entero EW Entero estado débil CE Dientes otros EN Dientes otros YU Dientes otros NT Caudalizador de LC Caudalizador de

Rango de amenaza

Su único sustento es lo que le da la isla Gorgona.

Somos Somos



Cuerno de Topacio



Pájaro de las tres colas de Alma



INTEGRACIÓN DE LOS VISITANTES EN LA PROPUESTA CREATIVA

En mesa redonda el grupo creativo decide crear una forma para que el visitante se integre al trabajo.

La idea es que los visitantes, en un pliego de papel, consignen una opinión sobre la extinción animal y, a través de su nombre, simbólicamente hagan parte de los guardianes de la fauna colombiana y reciban en sus casas al pez Kumamoto (calcomanía y folleto con información sobre la fauna colombiana en vías de extinción), único animal fantástico sobreviviente del Planeta donde existieron alguna vez los espíritus, guardianes y bestias fantásticas.

Como forma de reconocimiento de su participación en la exposición se les invita a unirse y postear en el Facebook del proyecto el mensaje consignado.



Legendario Guardian llevando el Pez Kumamoto hacia el Planeta Tierra.

Por otra parte los proponentes Julián Ordóñez y Henry Valencia diseñan material complementario para difundir información clave sobre la protección de la fauna colombiana.

Este material se distribuye o se muestra a partir del lanzamiento del proyecto en la exposición pública de los resultados del trabajo de Imaginario Bestial. Consta de folletos, calcomanías e infografías con contenidos suministrados por el Biólogo Edwin Coral.

La información se centra en 3 ejes temáticos claves seleccionados durante la capacitación que se hace al grupo de jóvenes de Imaginario Bestial realizada en las instalaciones de la C.R.C. durante el mes de septiembre de 2017. Los ejes temáticos son: ¿Qué animales están hoy en peligro de extinción en Colombia?; ¿Qué causas están involucradas en su extinción?; ¿Qué acciones pueden realizar los ciudadanos para apoyar la protección de la fauna colombiana?

Estructura de Folleto

Se emplean contrastes de colores vivos y variados como expresión de la biodiversidad colombiana.

Imágenes de animales de la fauna colombiana vectorizadas.

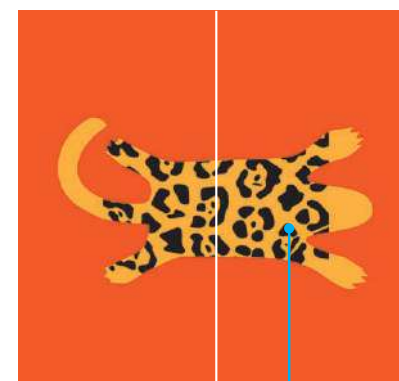
Cara interna



Cara externa



Folleto cerrado



Cada folleto posee en su cara frontal un **signo de explotación animal**: un tapete hecho con piel de jaguar; un circo donde se explotan monos como malabaristas; una jaula de pesca en la que se enredan todo tipo de animales marinos; una billetera de piel de reptil; una jaula de aves.

Calcomanía que se toma al abrir el folleto. Posee el número de la Policía Ambiental para denunciar casos de explotación de la fauna colombiana y la leyenda "Yo protejo la Fauna".

Los folletos son entregados durante la exposición de resultados dejando algunos en la entrada del M.H.N.

Los 5 diseños de Folleto

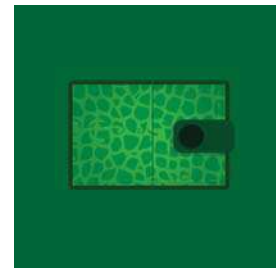
Cara interna



Cara externa



Cerrado



Calcomanía interna



Caimán del Orinoco



Jaguar



Terlaque Pechiazul



Mono Araña



Delfín Rosado



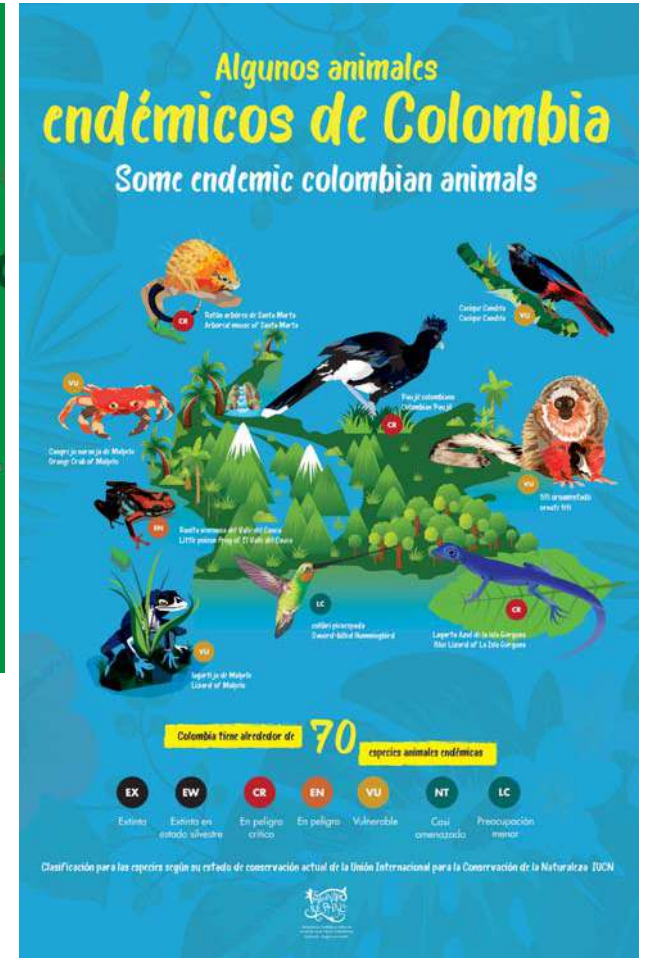
Infografías



La infografía “Depredador Letal” trata sobre como el hombre se constituye en el depredador mas peligroso en la Naturaleza por su capacidad de explotar o destruir por medio de la tecnología y el consumo toda clase de especies animales.



“Eco Sistemas en peligro” ilustra las causas principales por las cuales la biodiversidad colombiana esta siendo exterminada. Las causas en su conjunto se denominan actividad antrópica y consisten en las formas culturales, económicas y demográficas que la actividad humana genere y que, sin un sentido de ambientalista, arrasan los denominados “recursos naturales no renovables”.



La infografía “Animales Endémicos de Colombia” ilustra algunos de los animales mas representativos de las especies endémicas colombianas. Endémico significa único en un ecosistema concreto, es decir, son especies que solo encontraremos en determinados territorios de la geografía colombiana y por lo tanto son altamente vulnerables.

Logo



La tipografía para el logo símbolo consiste de letras dibujadas con terminaciones agudas o alargadas que emulen garras o colas que rompen con espacios rígidos para la caja tipográfica a partir de su posición y dimensión. Con esto se busca representar el movimiento constante en que la fauna sobrevive. Estas letras son acompañados arriba y abajo por ornamentos que representan ramas. La idea con estos ornamentos es la de variar, al adicionarle elementos concretos, los ecosistemas que se encuentra en Colombia, por ejemplo, una pequeña meseta y una palmera para la Sabana; la silueta de un frailejón que habla de nuestros paramos; lianas o enredaderas para selvas tropicales; pinos para los bosques secos o andinos, etc. También se incluyen algunos elementos adicionales, por ejemplo, para la selva tropical insectos que pululan; para los océanos algunos peces o corales, etc.

La idea central es mantener el logo constante, es decir, la palabra Imaginario Bestial y acompañarlo desde ese entorno de las ramas con diferentes elementos ornamentales que indiquen constante cambio y diversidad.

Además, las ramas superior e inferior del logo se pueden emplear para colgar o añadir alguno de los animales fantásticos que son creados en el proyecto con el fin de generar imágenes variadas promocionales del proyecto.

Cromáticamente, el logo principal se maneja en positivo y negativo. No se determina el uso concreto de uno o mas colores adicionales. Se busca jugar con el contraste cromático de máximo dos colores para las letras, pero este debe estar basado en contrastes de color que presenten animales de la fauna colombiana y que no perjudique la forma del logo en el contexto en que se aplique.



Otro material complementario

<p>OSO DE ANTEOJOS</p> <p>Es estigmatizado y cazado sin piedad por personas que lo consideran un "peligro".</p>	<p>TIBURÓN MARTILLO</p> <p>El aceite de su hígado ha sido utilizado por pescadores durante siglos como remedio tradicional y alimento.</p>
<p>CÓNDOR</p> <p>Ave voladora más grande del planeta.</p>	<p>TITI CABEZA BLANCA</p> <p>Víctima de la tala indiscriminada de sus bosques.</p>
<p>ONCILLA</p> <p>Sus bellas pelajes son relacionados por los chamanes con poderes mágicos.</p>	<p>RANA ARLEQUÍN</p> <p>Actividades mineras contaminan sus tierras y aguas.</p>
<p>LAGARTO AZUL DE LA GORGONA</p> <p>Su único sustento es lo que le da la isla Gorgona.</p>	<p>ABEJA ESMERALDA</p> <p>Abejas de alas de color diamantino.</p>

Ficha

Esta ficha acompaña a cada animal real en vía de extinción. Se diseñaron por colores asignando verde oscuro para reptiles, rojo granate para anfibios, marrón oscuro para mamíferos herbívoros, marrón claro para primates, naranja para mamíferos carnívoros, violeta para un insecto, azul celeste para aves y azul real para animales marinos. Cada ficha muestra el nombre del animal, el rango al cual pertenece de amenaza de extinción y una frase clave sobre él, que fue pensado por los subgrupos en que se organizó Imaginario Bestial según los animales que se le asigno para trabajar.

La Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza (UICN) es la organización mas importante a nivel mundial dedicada a la conservación de la Flora y Fauna alrededor del mundo. La UICN ha establecido unos rangos de amenaza para las especies de animales en el mundo asignándoles un color y una sigla en inglés para cada uno. Los rangos son los siguientes:

- EX: Extinto (color negro)
- EW: Extinto en estado silvestre (color negro)
- CR: En peligro crítico de extinción (color rojo)
- EN: En peligro de extinción (color naranja)
- VU: Vulnerable (color amarillo)
- NT: Casi amenazada (color verde)
- LC: Preocupación menor (color verde)

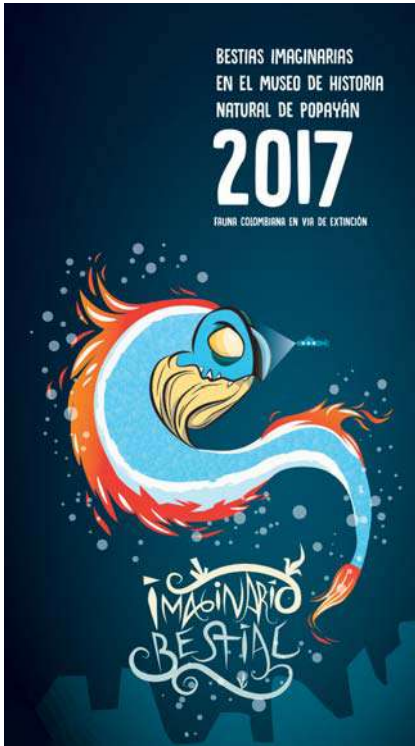
EX	EW	CR	EN	VU	NT	LC
		En peligro crítico	En peligro	Vulnerable		
Rango de amenaza						



El pez Kumamoto

El pez Kumamoto desempeña un papel clave dentro de las narrativas que crearon los integrantes de Imaginario Bestial. Fue la única especie que al final sobrevivió al colapso del planeta desconocido donde existían los seres fantásticos. El pez fue tomado por un guardián antiguo y llevado hacia la Tierra donde las personas tendrán la responsabilidad de protegerlo y convertirse en guardianes de la fauna colombiana. El pez viene a constituir un símbolo de compromiso de los visitantes con la protección de los animales de nuestro territorio. Se entrega al final de la exposición como calcomanía adjunta a un pliego de papel donde los visitantes consignan mensajes relativos a la exposición y a la protección de la fauna colombiana, asimismo, se instala un poster del pez y el guardián durante la exposición con su historieta correspondiente.

Otro material complementario



Posters

Para promocionar el evento antes y durante la exposición pública del trabajo de Imaginario Bestial. Los posters se instalaron durante los talleres creativos en los colegios, la capacitación en la C.R.C. y en la Policía Ambiental. se emplea a través de medios electrónicos, por ejemplo, redes sociales, para promocionar el grupo Imaginario Bestial y el proyecto de protección de la fauna colombiana.



OBJETIVO 3

Reconocer públicamente a los creadores y otros actores que apoyan el proyecto a través de exposición.

Actividad 1

Gestionar con los directivos y administradores del M.H.N. la realización de la exposición. Por medio de oficio los proponentes solicitan al director del M.H.N. Doctor Hernando Vergara, la preparación de espacios en el museo con el fin de llevar cabo la exposición y la promoción de la misma.

Actividad 2

Diseñar la exposición:

- Preparación de módulos y elementos para exposición.
- Diseño y preparación de material informativo complementario.
- Promoción del evento a través de medios impresos, cuña radial y espacios web. Para este propósito de imprimieron volantes y posters y se distribuyeron en colegios y se difundieron por el Facebook del proyecto. Por otra parte, la estación

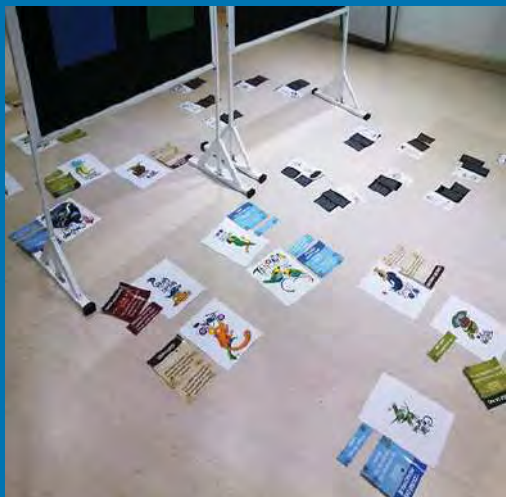
104.1 de la Universidad del Cauca con el apoyo de la comunicadora Pilar Campos, se llevó cuña radial invitando a los unicaucanos a asistir a la exposición en diferentes fechas programadas.

Actividad 3

Realización y documentación de la exposición. El lanzamiento de la exposición se lleva a cabo el día 8 de diciembre de 2017, contando con la asistencia de los padres de familia de los estudiantes del grupo creativo y los directivos de los colegios y gestores de la Policía Ambiental, la C.R.C. y el Museo de Historia Natural. Para hacer la exposición se cuenta con los espacios de la sala lúdica en el tercer piso del M.H.N., sitio que facilita la instalación de módulos y el desarrollo del recorrido de los visitantes que termina precisamente en este sitio.

Imágenes del proceso de producción de la exposición pública.

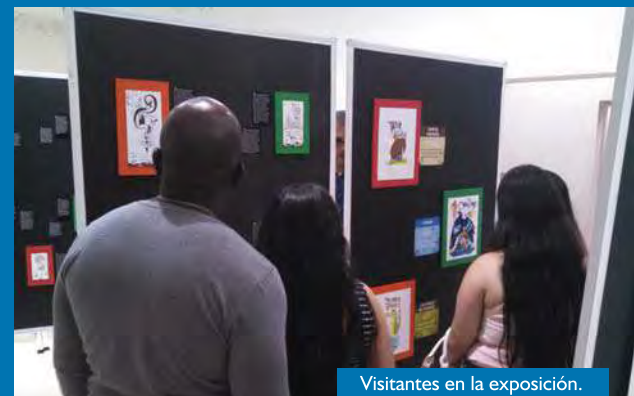
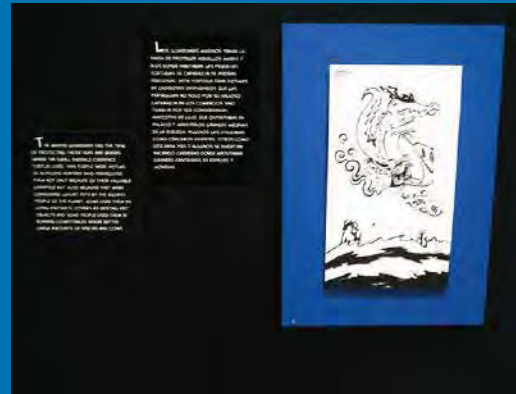
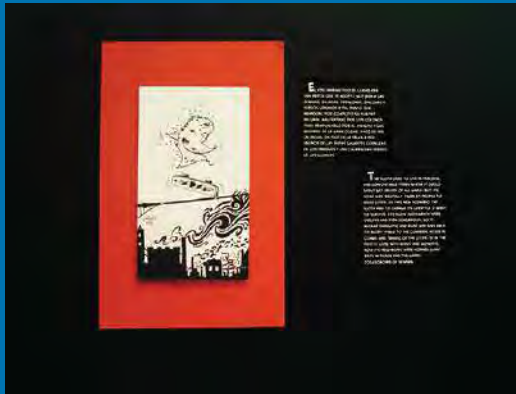




Imágenes del proceso de producción de la exposición pública.

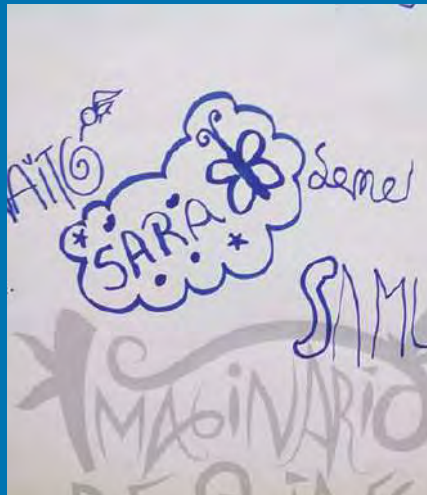
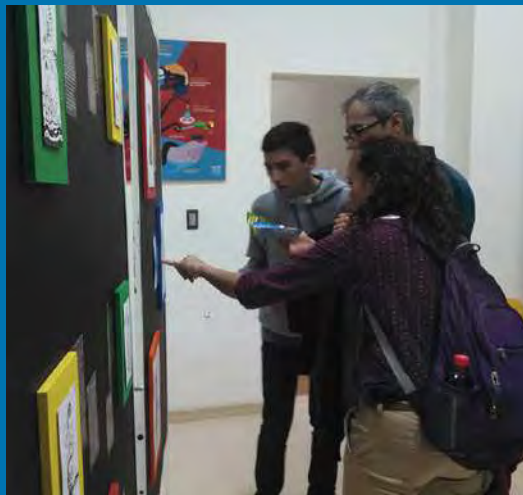
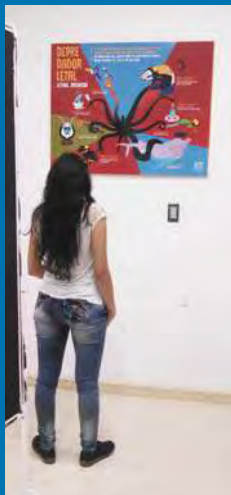
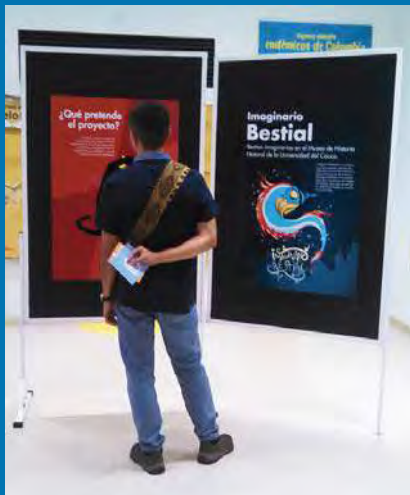


Imágenes del proceso de instalación de la exposición pública.

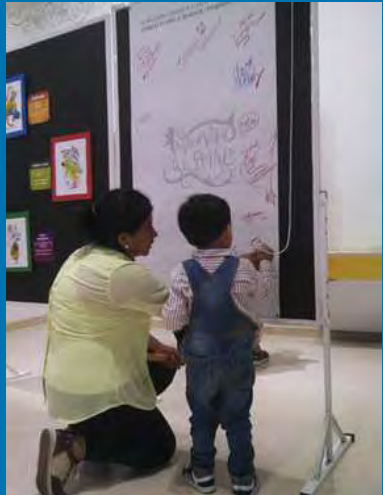
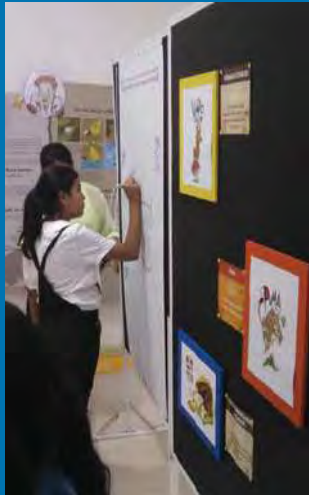


Imágenes del proceso de instalación de la exposición pública.

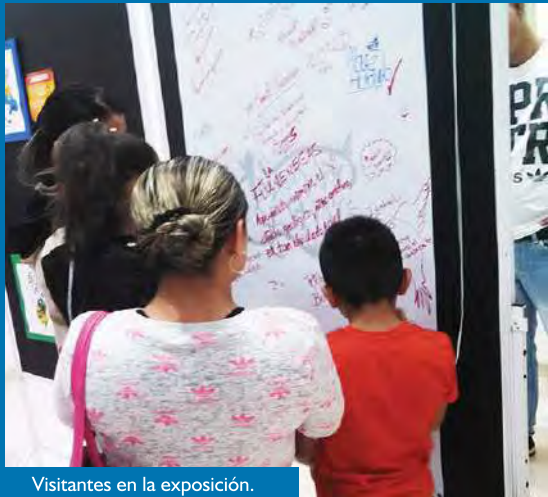
Visitantes en la exposición.



Visitantes en la exposición.



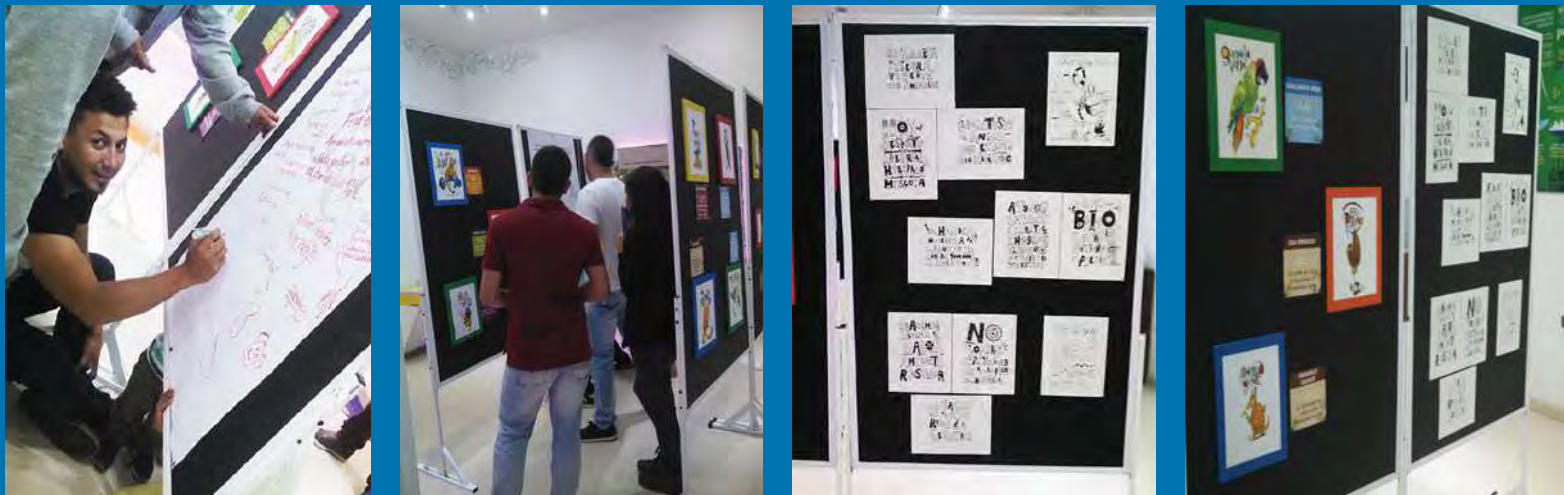
Yo protejo la Fauna
Jenny
 2017



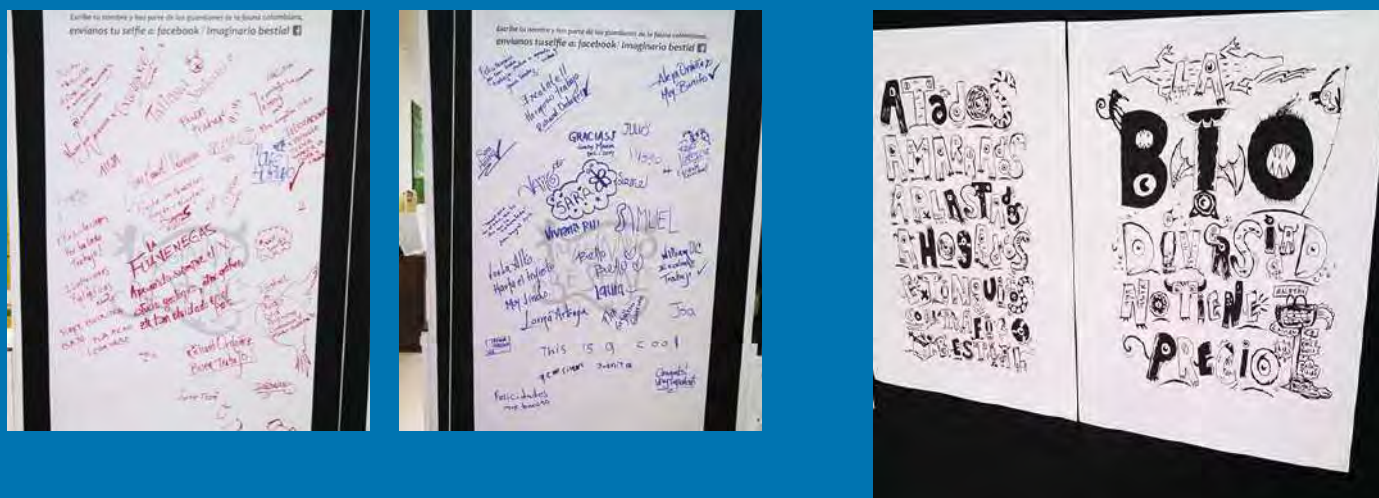
Visitantes en la exposición.

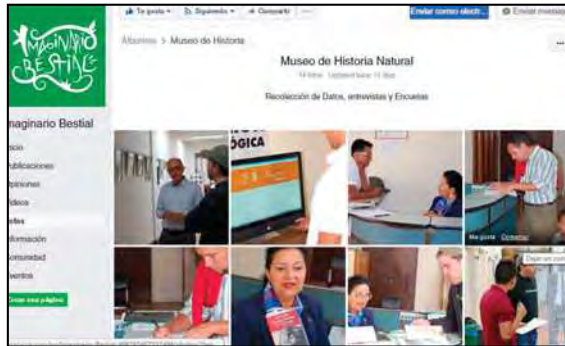
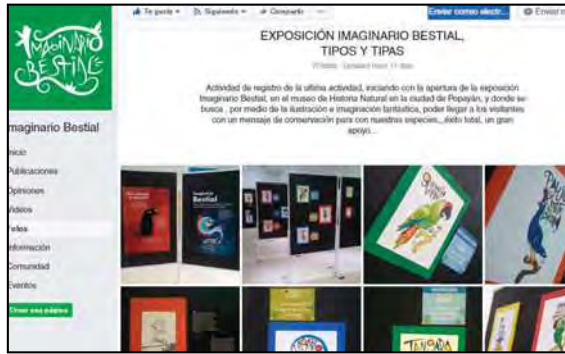


Visitantes en la exposición.



Al finalizar la exposición los visitantes consigna en pliegos de papel mensajes conservacionistas de la fauna colombiana. Es de notar la alta participación de mensajes por parte de jóvenes y niños y la integración familiar para realizar la escritura de mensajes.





Los espacios web: un blog creado por los estudiantes que sirve de bitácora para el seguimiento de las actividades desde el inicio del proyecto, programar encuentros e intercambiar opiniones y dudas y, el sitio en Facebook del grupo Imaginario Bestial para reconocer masivamente el desarrollo del proyecto y su objetivo general y promocionar la exposición final son herramientas claves en la documentación.

CAPITULO III CONCLUSIONES Y RESULTADOS

Desde la inducción realizada por la C.R.C. y la Policía Ambiental sobre la extinción de la fauna colombiana los estudiantes demostraron disposición para participar con sus opiniones, discutir propuestas y aclarar dudas o inquietudes.

Su aporte fue fundamental desde el enfoque del Diseño Co-creativo puesto que sus aportes conceptuales y bocetos ayudaron a concretar la producción final de las propuestas artísticas. Al finalizar el trabajo los estudiantes demostraron su interés por continuar participando de acciones conservacionistas con el museo y seguir inscritos en el grupo Imaginario Bestial. A lo largo de las sesiones del taller creativo los estudiantes expresan su capacidad imaginativa tanto en el espacio narrativo como en la ideación gráfica.

Gracias al trabajo por subgrupos y la sustentación de resultados parciales ante el grupo en general las propuestas evolucionaron y fueron capaces de articular las narraciones fantásticas al inventar causas, espíritus y guardianes basados en metáforas o semejanzas que les están sucediendo a los animales en peligro de extinción en Colombia. El aporte de los proponentes también fue fundamental para mejorar las historias con conceptos de narración gráfica.

Este proceso de trabajo les brindó a todos los integrantes del grupo creativo enriquecer sus conocimientos teóricos y experiencias interpersonales.

El intercambio de opiniones, las ideas discutidas y la construcción de narraciones y bocetos facilitó a los participantes conocerse y mejorar sus habilidades para trabajar en grupo, recibir críticas argumentadas y reconocer sus aciertos y falencias.

La exposición pública hizo posible el reconocimiento del trabajo de los actores involucrados en el proceso demostrando el valor potencial que tienen los diferentes segmentos que componen el universo de visitantes del M.H.N. para generar comunicación desde su imaginación creadora.

Igualmente la C.R.C. prestó un aporte fundamental a través del Biólogo Edwin Coral y la Veterinaria Emma Sandoval; la Policía Ambiental por medio del intendente Luis Dorado fue clave para invitar a los jóvenes del grupo a continuar luchando por la protección de los animales del territorio colombiano recalcándoles la responsabilidad que tienen en el futuro para proteger la biodiversidad del país; el director del M.H.N. Doctor Hernando Vergara suministró durante todo el desarrollo

del trabajo aportes y buena disposición por apoyar la realización de la exposición e invitó a los integrantes del grupo Imaginario Bestial a continuar apoyando al museo en más campañas conservacionistas.

En el primer día del lanzamiento de la exposición fueron invitados de forma exclusiva los gestores del proyecto (C.R.C., Policía Ambiental, Directivos del museo y colegios) y los padres de familia de los jóvenes integrantes del grupo quienes hicieron un reconocimiento al esfuerzo de los estudiantes constituyéndose como un acto simbólico de integración familiar y académica.

Por otra parte, el hecho de haber realizado parte del proceso creativo por fuera de los espacios del M.H.N. demuestra que las relaciones comunicacionales y de trabajo entre el museo y sus visitantes puede potenciarse y dinamizarse al aprovechar nuevos escenarios de acción y aliados que apoyen las causas proteccionistas.

Además, el proyecto Imaginario Bestial, concreta la necesidad activa de promover la educación ambientalista en los jóvenes en proceso de formación académica como parte fundamental en su desarrollo personal y social,

evidenciando por medio de actividades desarrolladas una importantísima aceptación y motivación por los jóvenes, quienes con su participación activa y constante, materializaron cada una de sus opiniones teniendo en cuenta la indagación y acompañamiento constante de los profesionales en cuestión.

Imaginario Bestial, en todo su proceso de ejecución, enfatiza activamente 3 criterios de diseño: Diseño Co-creativo, El Diseñador como mediador y Diseño Sostenible. Estos principios fomentaron la base del proyecto y determinaron la importancia de todas las fases de desarrollo para todos los actores que participaron en el proyecto.

Diseño Co-creativo

En cada una de las fases del proyecto Imaginario Bestial, se evidencia la importancia del diseño Co-creativo como eje fundamental tanto en el desarrollo de las diferentes actividades, como en la validación de cada proceso.

La primera fase del proyecto, donde se organizaron los grupos de trabajo con los estudiantes, cabe destacar el espíritu colaborativo y el interés mostrado por cada uno de los participantes, donde los proponentes socializaron el

proyecto y los estudiantes lo asumieron como propio argumentando sus puntos de vista en un continuo y fluido conversatorio, que permitió modificar parámetros y mejorar el proyecto con las observaciones recibidas.

Asímismo, mediante las charlas sobre animales en vía de extinción con los profesionales de la C.R.C., y la Policía Ambiental se logra sumergir a los participantes al conocimiento estadístico y descriptivo del tema como base para la siguiente fase de vital importancia debido al desconocimiento general que tenían los estudiantes manifestando su sorpresa y afianzando su colaboración en los procesos siguientes del proyecto.

“No sabía que teníamos tantos animales en riesgo, debemos hacer algo para cambiar” Juan Carlos Avirama – Grado 10 (Institución Educativa Metropolitana de Occidente)

“Pobres animales, es nuestro deber conservarlos” Karen María Piamba – Grado 9 (Colegio Jhon F. Kennedy)

“Es increíble lo que es capaz de hacer el ser humano por su vanidad, deberían existir normas que protejan

nuestros animales y nuestros bosques”

María Fernanda Mamian – Grado 11 (Institución Educativa Rafael Pombo).

La motivación de los estudiantes se ve evidenciada en la calidad artística en cada uno de los trabajos propuestos, en donde se mantuvo un ambiente de cordialidad, respeto y sobre todo de interés por modificar los esquemas educativos actuales y promover su participación en mensajes que generen conciencia.

En las fases posteriores, tanto en indagación como en ejecución, fue de gran importancia el acompañamiento continuo de los directivos, quienes en un trabajo participativo formularon inquietudes y observaciones tenidas en cuenta por Imaginario Bestial en la validación del proyecto, reinterpretando los espacios propios del museo e interactuando continuamente con los visitantes en la formación de nuevos mensajes y nuevas formas de comunicación que sean continuas y evidentes pero sobre todo efectivas.

A través de la integración de todos los actores que intervinieron en el proyecto Imaginario Bestial (Estudiantes, Directivos, Biólogos, Proponentes),

se logra evidenciar la necesidad de crear espacios de reconocimiento, indagación y conceptualización, que les permitan a los jóvenes reconocer su entorno, su espacio y al mismo tiempo sus derechos y obligaciones, creando así herramientas sólidas en su criterio personal fundamentales en la temática social de los animales en vía de extinción.

El diseñador como mediador

Imaginario Bestial, en cada uno de sus procesos, presenta al diseñador gráfico como mediador, criterio clave a la hora de concretar los contenidos y las tareas programadas.

A través de un acompañamiento constante de los Diseñadores Gráficos con los estudiantes de las instituciones educativas se logró en primera instancia motivar a los participantes a involucrarse con el proyecto y tareas rutinarias, en donde hay un alejamiento de la tradicional catedra estudiante – tutor, integrando a los proponentes en una parte más del grupo, con las mismas tareas y obligaciones, permitiendo un contacto más profundo y personal con los estudiantes quienes respondieron efectivamente con trabajos de calidad.

Asímismo, se afianzaron conceptos prácticos de diseño en el manejo de la tipografía mutante y la creación del animales fantásticos, que los participantes pudieron utilizar y aprovecharon al máximo, manifestándose en la investigación continua de las estéticas de ilustración.

A partir de la investigación, recolección e interpretación, los proponentes diseñadores formulan y ejecutan propuestas creativas acordes a los escenarios establecidos, llegando así a una validación incluyente que proporcionaba al visitante del Museo de Historia Natural, una mirada creativa y real de los procesos desarrollados con los actores del proyecto, recibiendo de muy buena manera los contenidos, interactuando, preguntando, escribiendo y creando nuevas propuestas en los diferentes medios de difusión establecidos siempre de la mano del diseño para la gente y mostrando la importancia del mensaje y la creación del mismo por los visitantes.

Dentro de ese marco los diseñadores juegan un papel importante al acercar a las partes apoyando y reforzando lazos comunicacionales, cuando recolectando las percepciones de los actores que viven el museo y participando de la creación y asesoría de espacios para la reflexión y herramientas de difusión del mensaje de protección de la fauna colombiana.

Diseño Sostenible

En la capacitación realizada en la C.R.C. se aprovechó un espacio para fomentar en los jóvenes la necesidad de articular las acciones conservacionistas como un todo integral. De esta forma no solo se reflexiona en torno a la protección de la fauna colombiana sino también sobre cómo hacer más viable y acogedor el mundo en que seres humanos y animales silvestres habitan.

El diseño sostenible en Imaginario Bestial también se expresa en la utilización de material utilizado para diseñar los retablos con los cuales se fijaron las ilustraciones, el uso de tintas biodegradables y el empleo de papel reciclado para que los visitantes consignaran sus opiniones sobre la exposición y la protección de la fauna colombiana.



Algunos mensajes anónimos consignados en la cartelera de papel:

“Es muy interesante, es hermoso y muy importante, son espacios que deberían estar presentes de forma continua”

“yo cuido la fauna y nuestros animales, necesitamos reconocernos y conocer lo que tenemos en nuestro país, muy bien trabajado, muchas gracias”.

“la conservación de los animales debería de constituirse en una práctica y en una catedra estudiantil, donde todos los estudiantes conozcan sobre los males que causan la extinción, y que se puede hacer para solucionarlo desde nuestro entorno, muy buena exposición, muy buenas historias”

“No podemos quedarnos con los brazos cruzados, debemos reaccionar, abrir los ojos y participar”.

BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA



Referentes teóricos:

Sobre el rol participativo del visitante para dinamizar los contenidos de los museos.

ALDEROQUI, Silvia. "Museología e Interdisciplinariedad". Paidós. 2012. Buenos Aires, Argentina, 30 págs.

HORWICH, Sandra. "How we (visitors) changed our museum". California, Estados Unidos, 72 págs. PDF descargable en: <http://museumca.org/files/HowVisitorsChangedOurMuseumBook.pdf>

LAZAR-ESQUIVEL, Alfredo. "Procesos Biológicos, Una Perspectiva desde el Darwinismo". Ediciones Planeta-Agostini. 1988. Madrid, España. 208 págs.

Sobre el diseño participativo para integrar los usos semánticos de las personas en la concepción de los artefactos.

KRIPPENDORFF, Klaus. "El grito semántico". New York. 2005. CRC Press, 368 págs.

MONTAÑA, Jorge. Experiencias de diseño participativo. <http://jorgemontana.blogspot.com.co/> Animales en peligro de extinción en Colombia:

<http://portal.mma.gob.cl/division-recursos-naturales-ecosistemas-y-agua/>

<http://sostenibilidad.semana.com/medio-ambiente/articulo/trafico-animal-a-la-venta-en-colombia/36333>

<http://www.humboldt.org.co/es/noticias/item/223-libro-rojo-de-aves-de-colombia-serie-libros-rojos-de-especies-amenazadas>

<http://animalextincion.org/COLOMBIA>

Informe 2015 de la Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza (UICN). <https://www.iucn.org/es>.

Rengifo L. M, Franco. A. M., Amaya J. D., Catan G. H., López B. Informe Libro Rojo de animales en peligro de extinción en Colombia (año de actualización 2015). <https://es.mongabay.com/>

<http://www.elpais.com.co/cali/todo-lo-que-debe-saber-sobre-la-ley-contra-el-maltrato-animal-en-colombia.html>

<https://www.policia.gov.co/especializados/ambiental>

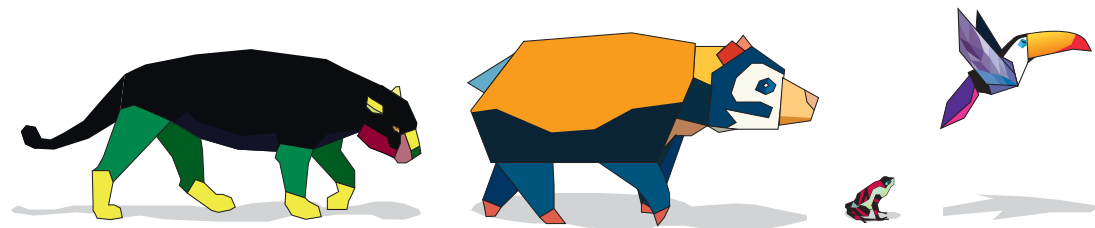
<http://www.colombiainforma.info/ley-84-de-1989-maltratar-animales-en-funcion-de-la-cultura/>

<http://minutodios.fm/bogota/153-informativo/noticias-del-mundo-catolico/5331-especies-de-animales-victimas-de-la-mineria-ilegal>

Museo de Historia Natural de la Universidad del Cauca

<http://www.unicauca.edu.co/museonatural/>

Página oficial del proyecto Go Green de Sara Manzanares <https://museogreen.com/>



NOTAS ENNUMERADAS

1. Información suministrada por el Director del M.H.N. Doctor Hernando Vergara.
2. Información tomada del Informe estadístico del M.H.N. del año 2016.
3. Actualmente la Policía Ambiental articula acciones ambientalistas a sus procesos de alfabetización dentro de las nuevas políticas de Desarrollo Social Sostenible del Estado.
4. Información de entrevista sostenida con el Director del M.H.N. Dr Herando Vergara.
5. La Resolución 192 de 2014 rige actualmente la protección de la fauna colombiana estableciendo diferentes tipos de sanciones y casos de delitos contra la biodiversidad colombiana. Puede descargarse en pdf en el siguiente enlace: www.minambiente.gov.co/images/normativa/resoluciones/2014/res_0192_2014.pdf
6. La Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza UICN es el organismo internacional más importante en la lucha de la defensa de la fauna y flora mundial. Esta organización ha establecido rangos que describen el estado de conservación de una gran cantidad de especies de fauna. De forma anual publica el denominado Libro Rojo que consigna aquellas especies de fauna y flora que están bajo el rango de amenaza de extinción. Para más información se puede visitar su sitio oficial: <https://www.iucn.org/es>
7. Informe publicado por el Ministerio del Medio Ambiente en julio de 2017. Esta información hasta la fecha no se ha actualizado oficialmente.
8. Información de entrevista sostenida con el Director del M.H.N. Dr Herando Vergara.
9. Información suministrada por el Director del M.H.N. Dr, Hernando Vergara basándose en informe del Ministerio del Medio Ambiente 2016 sobre el impacto económico en el Litoral Pacífico Chocóano.
10. Al respecto se recomienda visitar el sitio web de la revista Semana dedicado a artículos sobre Sostenibilidad ambiental <http://sostenibilidad.semana.com/medio-ambiente/articulo/ocho-retos-ambientales-de-colombia-en-el-2018/39350>
11. El venado conejo (*Pudu mephistophilus*) animal emblemático para el MHN, es la especie de ciervo más pequeña que existe en el mundo y habita solamente ciertas regiones de páramo en Colombia, Ecuador y Perú. Fuente: Doctor Hernando Vergara, director M.H.N.
12. La Tangara multicolor es un ave de colores vibrantes de aproximadamente 13 cm de largo que vive en ciertas zonas de la geografía colombiana, entre ellas, en la cuenca del río Cali fuertemente amenazada por la explotación minera. Fuente: Doctor Hernando Vergara, director M.H.N.
13. Al respecto se recomienda visitar el sitio web de Sostenibilidad de Semana dedicado a la difusión y conservación de la fauna colombiana y en especial leer el artículo de la periodista María Lourdes Zimernn: <http://sostenibilidad.semana.com/medio-ambiente/articulo/trafico-animal-a-la-venta-en-colombia/36333>
14. Silvia Alderoqui, comunicadora y directora del Museo de Educación de Buenos Aires ha investigado la educación en los museos como herramienta no solo para formar a los visitantes sino para que el museo se forme acerca de los visitantes.
15. “Museología e Interdisciplinariedad” es un libro recomendable sobre temas actuales sobre la relación museo-visitante y sobre la gestión de los museos como una actividad que debe institucionalizarse de acuerdo a las necesidades y exigencias de las nuevas tecnologías de la información.
16. ALDEROQUI, Silvia. “Museología e Interdisciplinariedad”. Pág. 32.
17. Klaus Krippendorff es un diseñador industrial formado en la Escuela de Ulm conocido por su enfoque comunicativo relacionado con las nuevas tecnologías (cibernética) y los usos semánticos que hacen las personas de los artefactos que emplean en la cotidianidad.
18. KRIPPENDORFF, Klaus. “El giro semántico”. Pág. 120.
19. Se puede visitar su sitio web oficial en: <http://www.museumix.mx/>
20. Jorge Montaña, Diseñador colombiano, dedica gran parte de su investigación al Diseño participativo como enfoque de creación comunitaria reforzando y reconociendo la mirada del otro en el proceso de proyección. Se puede visitar su sitio web oficial en: <http://jorgemontana.blogspot.com.co/2013/02/disenio-participativo-en-el-aula.html>
21. Se puede descargar updf con el proceso de diseño sobre la integración de niños como actores participativos dentro del museo: museumca.org/files/HowVisitorsChangedOurMuseumBook.pdf

CRÉDITOS

INTEGRANTES DEL GRUPO IMAGINARIO BESTIAL

María Camila Palacio
Christian Joaquí
Andrés Felipe Montilla
Luisa Fernanda Rosales
Carlos Andrés Hurtado
Pablo Quintero
Juan Manuel Céspedes
Viviana Correa
Hugo Alejandro Muñoz
Mónica Paredes
Constanza Ruge
Mario Alberto Enríquez
Lina Quiñonez
Sandra Liliana Hoyos
Miguel Andrés Polindara
Nicole Murcia
Adriana Sandoval
Yully Paola García
Sebastián Rúales
María del Mar Soto
Richard Gerardo Ordóñez
William Felipe Ordóñez
Claudia Parra
Carlos Felipe Páez
María Paola Buitrago
Martín Ceballos
Hugo Micolta
Gabriela Sarria
María del Mar Coronado
Sofía Arrubla
Gentil Alonso Cucuñame

María Fernanda Sanclemente
Luis Torres, Carolina Mejía
Andrés Felipe Guzmán
Paola Andrea Morales
Juan Carlos Avirama
Karen María Piamba
María Fernanda Mamian
Carmen Andrea Perafan
Luisa María Otalvaro
Paulina Sofía Guerra
Marisol Sandoval
Luis Felipe Velasco
José Francisco Montilla
Julián Andrés Ordóñez
Henry Valencia

GESTORES

Dr. Hernando Vergara
Director del Museo de Historia Natural

Intendente Luis Dorado
Policía Ambiental de Colombia

Biólogo Edwin Coral
Asesor e Investigador de la C.R.C.

Veterinaria María Emma Sandoval
Asesora e Investigadora de la C.R.C.

Ingeniero Civil Pablo Beltrán
Rector Institución Educativa Rafael
Pombo

Dr. Raúl Ordóñez
Rector Institución Educativa John F. Kennedy

Dr. Mario Alberto Canencio
Rector del Colegio Metropolitano María Occidente

COLABORADORES

Sofía Guamian
Guía del M.H.N.

Andrés Sepúlveda
Guía del M.H.N.

Agradecemos especialmente la colaboración de Milena Rúales, recepcionista del M.H.N. Que su rica narrativa entre hechos históricos y leyendas autóctonas se preserve por siempre para los visitantes del museo.



Ningún animal fue lastimado para realizar este proyecto.