

Desarrollo educativo y práctica profesional

INFORME FINAL

Por: Ivonne Jhoana Aragón Cardozo

Tutor: Diana Paola Valero

Presentado para optar el Título de:

Diseñadora Gráfica

UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD ARTES INTEGRADA
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO
SANTIAGO DE CALI
2023

Resumen

El presente escrito está basado, primero, en mi proceso de aprendizaje como estudiante de artes visuales y diseño gráfico, en el cual he podido experimentar cómo se entrelazan estos dos mundos en el campo laboral, donde la aplicación de herramientas y conocimientos adquiridos en ambas áreas se vuelve fundamental. Este camino no ha estado exento de dificultades, ya que en ocasiones he tenido que lidiar con opiniones colectivas de ambas áreas que muchas veces son estereotipadas, poco abiertas al diálogo y al cuestionamiento. Sin embargo, también he aprendido que el debate y la discusión desde diferentes perspectivas son elementos esenciales para la construcción de un pensamiento crítico. En este sentido, mi proceso de aprendizaje me ha ayudado a desarrollar habilidades en la interdisciplinariedad, me permite abordar proyectos desde diferentes ámbitos y generar soluciones creativas, creando propuestas innovadoras y efectivas en el campo del diseño gráfico y las artes visuales.

Por otro lado, también profundizo sobre el desarrollo personal y profesional que me ha permitido abordar mi proceso de grado, mostrando y contando la experiencias vividas en estos últimos meses de mi vida académica, dando un paso hacia la vida laboral. Describo un poco de como empecé trabajando en un proyecto propio para grado y luego la súbita transición hacia una práctica que me ayudó a proyectar mejor mis ideas y procesos, como también mis capacidades de trabajo, dándome una perspectiva de uno de los posibles campos laborales al que me podría enfrentar, que es la investigación y el desarrollo editorial en libros infantiles.

Palabras clave: práctica profesional, artes visuales, diseño gráfico, interdisciplinario, ilustración.

Abstract

This paper is based, first, on my learning process as a student of visual arts and graphic design, in which I have been able to experience how these two worlds intertwine in the labor field, where the application of tools and knowledge acquired in both areas becomes fundamental. This path has not been free of difficulties, since sometimes I have had to deal with collective opinions of both areas that are often stereotyped, not very open to dialogue and questioning. However, I have also learned that debate and discussion from different perspectives are essential elements for the construction of critical thinking. In this sense, my learning process has helped me develop skills in interdisciplinarity, allowing me to approach projects from different fields and generate creative solutions, creating innovative and effective proposals in the field of graphic design and visual arts.

On the other hand, I also delve into the personal and professional development that has allowed me to address my degree process, showing and telling the experiences lived in these last months of my academic life, taking a step towards working life. I describe a bit of how I started working on my own project for my degree and then the sudden transition to an internship that helped me to better project my ideas and processes, as well as my work capabilities, giving me a perspective of one of the possible work fields I could face, which is research and editorial development in children’s books.

Keywords: professional practice, visual arts, graphic design, interdisciplinary, illustration.

Contenido

PREGUNTA PROBLEMA	4
OBJETIVO GENERAL	4
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	4
INTRODUCCIÓN	5
¿Diseño en el Arte, Arte en el Diseño?	5
MARCO DE REFERENCIA	8
1. Artes Visuales	8
Licenciatura en Artes Visuales	8
2. Diseño Gráfico	8
3. Interdisciplinariedad	8
4. GDD (Game Document Design)	9
5. ArtBook	9
6. Concept Art	9
7. Libro álbum	9
8. Libro ilustrado	10
9. Libro informativo	10
EMPEZANDO CON PIE IZQUIERDO	11
ANTES DE LA PASANTÍA	18
ACERCAMIENTO LABORAR	18
MONITORIA	18
DOCENCIA	19
AUTÓNOMO	19
PROYECTO DE GRADO	20
OBSERVACIONES	22
MI PASANTÍA	23
PROYECTO CHIVAS	24
PROCESOS Y MÉTODOS PARA ABORDAR PROYECTOS CREATIVOS	27
REFLEXIÓN PERSONAL	29
EXPERIENCIA CON LA PASANTÍA EN EL ÁMBITO ACADÉMICO	31
CONCLUSIONES	32
BIBLIOGRAFÍA	33

PREGUNTA PROBLEMA

Teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos en artes visuales y diseño gráfico ¿Cómo utilizar mi formación interdisciplinaria para abordar problemas y proporcionar soluciones innovadoras en el campo laboral que requiere una perspectiva creativa y crítica, como diseño, comunicación visual, publicidad y autoproducción?

OBJETIVO GENERAL

Reflexionar sobre todo el camino académico y la experiencia laboral tenida hasta ahora como pieza clave de mi desarrollo personal y profesional.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Relatar la experiencia tenida desde lo académico, el proceso de grado y la práctica profesional generando un análisis de lo vivido y aprendido.
- Evidenciar el proceso llevado a cabo, por medio de texto e imágenes de los temas tratados en el texto.
- Ahondar de forma introspectiva en los sentimientos y emociones que me abordaron durante las diferentes etapas de mi trayectoria académica y laboral.

INTRODUCCIÓN

¿Diseño en el Arte, Arte en el Diseño?

Gracias a la opción que ahora se presenta en la carrera de diseño gráfico de la Universidad del Valle, que consiste en la realización de una práctica profesional como modalidad para trabajo de grado, permite que nosotros como estudiantes experimentemos y adquiramos experiencia de la industria en la que nos movemos, antes de salir a enfrentarnos a ella como profesionales. La práctica permite aplicar las diferentes habilidades y conocimientos que hemos adquirido en el transcurso académico desde un entorno real, el trabajo en equipo con demás profesionales del sector, cumplir con diferentes obligaciones y además crear nuevas redes de contactos en el medio.

Basada en mi experiencia personal, expondré el trabajar como practicante desde un trabajo más autónomo y creativo, utilizando como ventaja mi recorrido académico en la carrera de Licenciatura en Artes Visuales y Diseño Gráfico, entendiendo también como en la actualidad la interdisciplinariedad se ha vuelto algo valioso para el desarrollo de diferentes proyectos.

Dentro del texto *Arte ¿? Diseño*, en el capítulo, *Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*, escrito por *Anna Calvera*, ella menciona una relación de arte y diseño que suele ser una discusión entre teóricos y diseñadores, donde cada vez se van acercando más una de la otra, gracias a las tecnologías que actualmente están como herramienta para todo el mundo, estas benefician a ambos campos, como también las prácticas realizadas por cada una que pueden replicarse de algún modo en la otra. Por otra parte dentro de otro de los capítulos del texto llamado, *El arte es arte, el diseño es diseño*, escrito por *Yves Zimmermann*, resalta algunas similitudes que puede tener el diseño y el arte como diferencias, mencionando también las prácticas que se realizan en pro al arte, como la danza, la música, la poesía entre otras, como también las característica que comenzaron a considerar en el diseño, como lo fue el objeto-producto, la comunicación y el marketing. Relacionando también un texto de *Willy Rotzer* y *Jacques N. Garamond* llamado *Art and Graphics* que aborda parte de esta discusión con opiniones de diseñadores, dando paso a esta impresión de Zimmermann tomada a partir de su investigación: “se admite que las posiciones de partida para la realización de una obra de arte y de una obra de diseño son distintas, pero se considera que el proceso creativo es el mismo.” (Zimmermann, 2003. pág.61) dando a entender que pueden tener una relación así sea inicial, dentro de un proceso creativo que termina con un producto acorde al sector en el que se va a enfrentar.

Pero no todos los capítulos del texto hablan de similitudes dentro de estos dos campos sino, que se mantiene la discusión de que cada uno se mueven en su área y tiene fines diferentes, como lo es el capítulo, *Artista y designer* de *Bruno Munari* donde menciona si, como ahora hay bastantes cambios en el desarrollo gráfico, permitiendo nuevas técnicas y desarrollos tecnológicos que benefician la comunicación y la creación, pero también separa desarrollos artísticos y de diseño

desde su campos de trabajo, y termina analizandolos de esta manera, “La primera diferencia que ponen de relieve estos análisis es que el artista trabaja de manera subjetiva para sí mismo y para una élite, mientras que el diseñador trabaja en grupo para toda la comunidad con la intención de mejorar la producción en sentido práctico y en sentido estético. En consecuencia, estos dos métodos de trabajo son distintos”. (Munari, 2003. pág. 39)

He de resaltar que la discusión entre las carreras de arte y diseño resulta interesante, ya que a menudo se subestima el papel que cada una puede desempeñar. Personalmente, he tenido enfrentamientos internos respecto a la definición respecto a qué es arte y qué es diseño. Aclaro que este escrito no pretende resolver esas preguntas, pero sí reflexionar sobre cómo mi experiencia educativa en ambas áreas ha sido enriquecedora, a pesar de las diferencias entre ellas. Superficialmente puedo decir que la formación desde las artes visuales me proporcionó una comprensión sobre el lenguajes visual, composición, historia y estética, como también pensar que el arte inspira, cuestiona y hace reflexionar a la sociedad. Por otra parte, el conocimiento adquirido desde diseño gráfico me ha proporcionado habilidades técnicas, prácticas, comunicativas, como el manejo de software y tecnologías para el desarrollo gráfico. Esta combinación de habilidades teórico prácticas permite llevar un desempeño profesional creativo, visualizando problemas desde diferentes perspectivas y generando posibles soluciones.

La relación que tiene el arte y el diseño y como es importante ser conscientes de sus diferencias, pero también de su capacidad para acoplarse, se puede decir que están estrechamente relacionados de una manera simbiótica dentro de mi formación académica y como profesional. A través de discusiones con compañeros y profesores, he tenido la oportunidad de dar mi punto de vista desde mi experiencia y escuchar las perspectivas de ambas partes. Aunque se argumente que los campos de arte y diseño se alejan uno del otro y que tienen propósitos destinados a intereses diferentes; en parte considero que esto es cierto, pero creo que es importante considerar que cada vez los límites entre estas dos disciplinas se vuelven borrosos, dando pie a la influencia positiva de un campo al otro, enriqueciéndose mutuamente.

Todo este recorrido académico ha dado pie a mi desarrollo como persona íntegra en la parte laboral, me ha permitido trabajar en diferentes campos con pequeñas experiencias ya sea dentro de la universidad como fuera de ella, encontrando la manera de crecer en este medio. Gran parte de ese aprendizaje es tomado a través de la práctica profesional realizada para optar por el título de diseñadora gráfica, donde demuestro habilidades ganadas durante todo este tiempo.

El desarrollo de la práctica fue realizado dentro del área de investigación y estuve a cargo de la profesora *Diana Valero*, trabajando en la realización de un libro ilustrado basado en la Tesis realizada por ella sobre la Chivas de Colombia, este proyecto tendrá como fin un libro didáctico para niños que cuente con diferentes ilustraciones y actividades sobre las chivas que fomente el aprendizaje y la creatividad. Por ahora sigue en proceso de creación con diferentes propuestas de diagramación e ilustración pero el propósito es continuar hasta finalizar con el proyecto.

Como parte de un pequeño análisis, en este texto he de reflexionar sobre todo mi proceso desde lo educativo hasta los diferentes procesos previos para la obtención del título, frustraciones y aciertos que he tenido en todo este camino, diferentes experiencias tanto educativas como profesionales y laborales dando oportunidad a crear ciertos criterios y reflexiones sobre lo vivido, dejando diferentes conclusiones y observaciones de mi desarrollo personal. Este trabajo pretende ser más bien una catarsis de mi experiencia.

MARCO DE REFERENCIA

1. Artes Visuales

La definición según la enciclopedia británica (en inglés). Arte, también llamado (para distinguirlo de otras formas de arte) arte visual, un objeto visual o experiencia creado conscientemente a través de una expresión de habilidad o imaginación. El término arte abarca diversos medios como la pintura, la escultura, el grabado, el dibujo, las artes decorativas, la fotografía y la instalación. Las diversas artes visuales existen dentro de un continuo que va desde propósitos puramente estéticos en un extremo hasta propósitos puramente utilitarios en el otro.

Licenciatura en Artes Visuales

Según la descripción dada por el Departamento de Artes Visuales y Estética, es un programa académico que al formar licenciados de alta calidad, realiza una doble contribución a los procesos culturales de Colombia puesto que sus egresados, siendo ellos mismos artistas, capaces de llevar a cabo procesos de creación artística en medio de las dinámicas socio-culturales, están llamados a profundizar la relación de la sociedad con las expresiones artísticas visuales como parte fundamental de su idiosincrasia y como componente esencial de los procesos educativos y formativos, trabajando en instituciones de educación básica, media y superior y en diferentes proyectos de educación informal.

2. Diseño Gráfico

En el artículo de J. Ríos y M. Romero (2014) describe varios puntos que definen el diseño. Consideramos al Diseño Gráfico como una manifestación altamente sofisticada ya que el fenómeno involucra procesos complejos tanto en la interpretación individual como en lo colectivo y que recientemente ha involucrado las ciencias cognitivas, la antropología social, la mercadotecnia solo por nombrar algunas, estudios a los que apelaremos al menos para comprender en parte el fenómeno del diseño ya que un artículo no basta para lograr tan ardua empresa (p. 145). El Diseño Gráfico se trata de un oficio de tipo transversal que entrecruzan muchos oficios y que por su misma naturaleza es difícil entender sus procesos y su raíz epistémica./ El Diseño Gráfico es una disciplina orientada a la acción comunicativa mediante la creación de mensajes visuales que se valen de proposiciones argumentadas para configurar una pieza de comunicación (p.150)

3. Interdisciplinariedad

La interdisciplinariedad es considerada como un proceso dinámico que busca proyectarse, con base en la integración de varias disciplinas, para la búsqueda de soluciones a problemas de investigación, por lo cual excluye la verticalidad de las investigaciones como proceso investigativo. (M. Tamayo y Tamayo. 2011. pág. 20)

4. GDD (Game Document Design)

El documento de diseño de juegos, o GDD (game design document) es una herramienta textual producida por un diseñador de juegos que describe todas las características de un juego, desde información básica de las premisas, conceptos, pasando por personajes y escenarios, hasta información más detallada como el diseño de niveles. e incluso sonidos. Este documento es a menudo llamado la “biblia” del juego, ya que en realidad se usa como una biblia, una referencia para todos los involucrados en el desarrollo del proyecto, manteniendo a todos conectados con los mismos objetivos. (R. Pedersen, 2003, como se citó en Motta, R. L., & JUNIOR, J. T, 2013, pág.115)

5. ArtBook

Un artbook es un libro que recopila todo el proceso artístico que se ha llevado a cabo para la realización de un proyecto, como puede ser una animación o un videojuego. En dichos libros, se puede ver la evolución de los personajes, esbozos de los entornos y objetos, pruebas de colores, renderizados, guiones gráficos, ilustraciones y todo el arte que hay detrás del trabajo final (Suarez. 2017. pág. 14)

6. Concept Art

Definición de Andreo y Takahashi original en Portugues. El concept art puede ser considerado como una representación visual que busca materializar conceptos idealizados para la industria del entretenimiento (como películas de animación, acción libre y juegos electrónicos), con el fin de ayudar significativamente en el desarrollo de proyectos, ya que acelera y hace que la producción sea más cohesivo, haciendo posible incorporar, cambiar e interactuar visualmente con las ideas propuestas.

7. Libro álbum

Definición según Chacón (2009), este género, propio de la literatura infantil, se basa en el principio de que la ilustración y el texto deben formar parte de un todo narrativo, fusionando el papel del ilustrador y del autor. La estructura secuencial de sus páginas, el ritmo y la preponderancia de las imágenes juegan un papel fundamental a tal punto que, siempre que haya narratividad, pueden existir álbumes sin palabras, con historias creadas a partir de las imágenes. Además, el libro álbum tiene un cariz lúdico de experimentación artística — que deriva del ingenio de su contenido — de ahí proviene su ubicación como producto cultural emblemático de la posmodernidad. (pág. 93).

Otra definición tomada del blog El libro álbum y el libro ilustrado de Galimatazo (2018). Un libro álbum se caracteriza por establecer un diálogo entre texto e imagen, de manera que ambos

lenguajes se complementan y relacionan: la imagen no se entiende sin el texto y el texto no se entiende sin la imagen. En ocasiones el lenguaje textual puede tener más peso que el lenguaje visual o viceversa. No obstante, generalmente la imagen cobra un mayor protagonismo, llegando en ocasiones a dominar completamente la obra como ocurre en el caso de los álbumes sin palabras.

8. Libro ilustrado

Definición tomada del blog El libro álbum y el libro ilustrado de Galimatazo (2018). En un libro ilustrado es el texto el que cumple la función narrativa, de forma que las imágenes acompañan al texto, lo apoyan y se supeditan a él. Si bien es cierto que las ilustraciones pueden potenciar y complementar al texto, otorgándole una atmósfera, un tono, un registro... El texto siempre tiene prevalencia y autonomía frente a las imágenes. Es decir, en un libro ilustrado solo existe la lectura textual; si las imágenes se eliminan el texto puede comprenderse perfectamente sin ellas, la historia narrada permanece inalterable.

9. Libro informativo

Entendemos por libro informativo o de conocimiento aquel cuyo objetivo principal no es la narración, sino que pretende que el niño alcance un conocimiento objetivo sobre algún tema concreto. Esta tipología del libro permite a los niños fortalecer la curiosidad y la imaginación, desarrollar el pensamiento crítico, estimular la investigación y realizar un acercamiento a los libros académicos que se van a encontrar los niños en primaria (Mora, 2009, como se citó en Cabrera Caselles. 2021, pág. 19).

EMPEZANDO CON PIE IZQUIERDO

Cuando empecé a pensar en mi futuro, considerando mi vida como profesional, mi visión personal al querer empezar mis estudios universitarios, estaba enfocada en convertirme en diseñadora gráfica. Mi interés en la creación y lo que yo pensaba que era el diseño estaba basado en observaciones superficiales de mi entorno y mi afición por el dibujo. Me intención en ese momento era ingresar a este ámbito educativo para seguir fortaleciendo mi lado artístico y adquirir nuevos conocimientos, para este tiempo, no sabía mucho sobre la carrera y solo me defendía con los conocimientos de un técnico en animación digital que realicé previamente a la universidad, el cual en su momento me brindó una experiencia laboral dentro de la industria de la animación. Mi primer intento para ingresar a la carrera no tuvo el resultado esperado y quedé por fuera. Sin embargo, con los conocimientos que he adquirido desde entonces, actualmente he de admitir que mi primer examen de admisión no fue lo suficiente bueno, carecía un poco de peso conceptual y la parte manual estaba algo descuidada.

Después de no lograr ingresar a la carrera de diseño en mi primer intento, decidí perseverar e intente de nuevo, en ese momento al no conocer bien cómo funcionaban las ofertas académicas, realice diligencias fuera de la oferta para diseño y así terminé postulando a la carrera de artes visuales. Diría que es una llegada accidental que funcionó. El examen lo pase con éxito, quedando entre los primeros puestos; esto me generaba confusión y cuestionamiento, pues antes de eso no tenía conocimiento alguno de la carrera y no era mi opción profesional, un poco de frustración también por el hecho de ingresar al primer intento, pero sin desaprovechar la oportunidad decidí comenzar con mi carrera universitaria, pensando en que aplicaría de nuevo en diseño pues ya me encontraba dentro de la universidad.

Al inicio de la carrera, comencé a percibir relaciones entre la creación artística y el diseño, pues en sus primeras materias permitían un acercamiento ingenuo hacia el diseño en pro al arte. Recuerdo muy bien que vi una materia llamada introducción al diseño, que aun ahora

Imagen 1. Primera entrega. Silla funcional diseñada desde cero con tema a decisión propia, en este caso, la música como concepto. Material: madera cortada de acuerdo al diseño del molde (diseño original), tela rígida, pintura en aceite. Asignatura: *Introducción al diseño / Licenciatura en Artes Visuales.*



Fuente: Foto tomada por el profesor Juan Carlos Cuadros

no le encuentro una relación al resto de materias y enfoques que tenía la carrera, o tal vez yo los esté ignorando. En aquella materia tuve que diseñar un stencil, un mapa, aprender sobre la Bauhaus, diseñar una silla. lo que hizo que me llegara a interesar un poco más por la carrera, pero esto solo era un pequeño acercamiento que después no se aplicó más, debido a que el enfoque de las demás materias estaba más destinado al cuestionamiento social y personal para la creación de obra. Con el pasar de los días comencé a conocer un poco mas de mis compañeros y demás personas que estudian ahí, note que muchos con los que empecé, artes era como su carrera de paso para lo que a ellos realmente les interesaba, ya sea arquitectura, comunicación social, diseño, entre otros, pero también había gente que estaba ahí porque era su enfoque ser artista, en algunas de estas persona percibí que una actitud más cerrada en cuanto al concepto que tenían sobre otras carreras ajenas al arte, en especial sobre diseño gráfico, hablando un poco desde su punto de vista y definiendo el arte como un todo. En este punto, la definición del arte era algo que yo no entendía y no sabía nada sobre diseño, así que pecaba por mi desinformación y no podía afirmar o refutar los argumentos de mis compañeros.

Se podría decir que el arte es arte y se defiende desde ese punto, siendo en este caso el diseño algo más superficial donde no hay un aporte emocional o simbólico, resaltando que son sirvientes del capitalismo, estas eran algunas de las palabras que expresaron varios de ellos, algo a lo que yo miraba con extrañeza, pues a pesar de lo que ignoraba o lo poco que sabia, para mi eran discursos que muchos daban desde su pensar que no tenían el respaldo suficiente, más que una neta opinión basada en algún estereotipo y/o palabras de algunos profesores de la vieja escuela, donde para ellos el diseño solo ayuda a fomentar el consumo y el materialismo, prácticamente personas que solo piensan en dinero, palabras de pasillo que se solía escuchar constantemente. Al principio ignoraba de algún modo estos comentarios, pues los pensamientos y posiciones de algunas personas dentro del campo artístico son muy radicales y suelen ser muy tercos y poco abiertos a posibilidades o aportes diferentes a lo que normalmente están acostumbrados, haciendo que sea más difícil el opinar distinto, al comienzo solía estar más sumisa ante lo que se asignaba y se requería, para lograr adecuarme de cierto modo con estas formas de pensar y trabajar pues no había formado aún, una manera propia de abordar proyectos creativos, puesto que mi experiencia y conocimientos apenas se estaban formando, en este caso desde el arte, de este modo terminé con proyectos poco asertivos o muy desconectados de lo que yo podría hacer, pues también tenía una visión errónea del mismo arte.

Pero entonces ¿qué es el arte? En el caso de la definición del arte, mis compañeros se quedaban cortos, puesto que cada quien tenía un pensamiento independiente de que era el arte, tanto que a la pregunta que nos suelen hacer, gente ajena al medio o entre nosotros, de la finalidad laboral como profesional dentro del campo del arte, qué papel cumplir ante la sociedad. Las respuestas a esto eran pocas o casi nulas pues entender el arte era más amplio que darle una respuesta generalizada, así que estuve en un primer proceso educativo rodeada de comentarios directos y prejuiciosos hacia una carrera ajena para ellos como es diseño pero sin saber defender su propia

carrera como lo es artes, pero yo sentía que no habría forma de juzgar este tipo de búsqueda hacia una respuesta sobre qué es arte, pues siempre lo muestran de una manera ambigua o subjetiva. Teniendo en cuenta el texto de *Umberto Eco La definición del arte*, se plantea desde un problema al definirla pues esta transmuta y va cambiando según la forma, el tiempo, el contexto, entre otros, generando un conflicto al intentar definirla haciendo que ésta se limite, pues el arte está en constante crecimiento como también se va “corrigiendo”, Eco en una parte expone. “Estas definiciones son siempre históricas, en relación con un universo de valores culturales con respecto al cual, fatalmente, una experiencia artística sucesiva se presenta como la «muerte» de cuanto había sido definido y exaltado (Eco. 1985, pág.132)”. Esto lo menciona después de poner varios autores en discusión sobre una posible definición dando como análisis que el arte se establece como un algo al analizar los comportamiento socioculturales que su antecesor (llámese así a la etapa, tiempo o movimiento cultural anterior) realizó para poder otorgar valores estéticos a dichas actividades, pero esto depende del contexto social. ejemplo: el Romanticismo sucesor del Neoclasicismo. Analizar y cambiar lo que es considerado arte, dar significado desde la historia.

Cabe aclarar que para Eco “la expresión de «muerte del arte» para indicar un acontecimiento histórico que, si no apocalíptico, representa por lo menos un cambio tan substancial, en la evolución del concepto de arte”. (pág.128)

Dentro del texto de *La Historia del Arte de Ernest Gombrich*, él menciona una frase muy usada en diferentes clases para generar una buena discusión, no existe el arte, solo hay artistas, cuestionandonos de qué es el arte, si existe o solo son personas con ese rango asignado o autoproclamado con el fin de crear algo con la etiqueta de palabra Arte, pues esto termina en que muchos comiencen a generar arte basura, terminando así en que a todo se le quiere llamar arte, haciendo que al final, nada sea arte. Sin embargo, viendolo desde un punto más positivo este acto de creación, también es bueno resaltar esto que dijo Gombrich, No hay ningún mal en llamar arte a todas estas actividades, mientras tengamos en cuenta que tal palabra puede significar muchas cosas distintas, en épocas y lugares diversos (Gombrich. 1999. Pág. 15) haciendo énfasis de nuevo en que el arte es variable y no siempre se considera Arte las mismas cosas o expresiones, sino que depende del contexto y el tiempo, una conexión con la idea anterior ya planteada con Eco. Teniendo en cuenta todo esto, los avances culturales dentro de diferentes ramas artísticas y el uso que se le puede llegar a dar al diseño, podríamos empezar a cuestionar la idea de que alguna cosa que se cree desde el diseño tenga intención de ser considerada arte, pero eso puede ser discusión para más adelante.

Ahora, cambiando de tema y retomando el relato, me gustaría continuar hablando sobre mi ingreso a la carrera de diseño. Cuando inicie mi proceso educativo desde el campo del diseño, después del tercer intento para ingresar a la carrera, ya llevaba un cierto recorrido académico, donde había formado bases y conocimientos artísticos, que creo, ayudaron a un mejor desarrollo en la prueba de admisión. Al empezar esta nueva etapa con un nuevo enfoque, teniendo en cuenta

mi desarrollo personal que ahora estaba un poco más amplio, con cierto desconocimiento hacia la carrera, me encontré en una situación similar a lo vivido en artes, sobre los pensamientos en cuanto a lo que se creía sobre los estudiantes y la carrera contraria, llegué a escuchar opiniones donde el diseño era superior al arte, dando por hecho que los que estudian artes son hippies, raros, vagos, que cualquier cosa es arte, chistes con basura u objetos de cualquier tipo montados en atriles o estantes, gente loca y más comentarios que solían salir de mis compañeros diseñadores. Otro tipo de estereotipos y opiniones basadas en comentarios vacíos con ánimos de generar un chiste por medio de la denigración a otro campo de conocimiento. Además, discusiones dentro de las clases donde se cuestiona y en algunos casos se afirma que el diseño no tiene nada que ver con el arte de forma despectiva. Muchas veces el respaldo de la definición del diseño está basado en lo que en sus principios era su base o razón de ser como lo define Wong – El diseño es un proceso de creación visual con propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. (Wong 1995 pág.41) una definición que siento que está en el pensamiento colectivo, y al igual que muchos, yo de alguna forma lo entendía de manera similar, haciendo que en su momento, los comentarios de qué era diseño y qué era arte, los ignoraba del alguna forma, pues no me preocupaba por diferir, decido enfocarme y empezar de nuevo, cambiando lo que yo creía mi modo de trabajar, por el nuevo modo asignado desde el diseño, para mí, artes y diseño eran dos cosas distintas que según yo logré hacer evidente en mi primera composición para la materia de diseño básico 1, pero que, reflexionando desde la actualidad con lo que yo creo ahora, lo qué pensaba de qué era el diseño en ese momento también era algo erróneo, pues solo lo visualizaba como algo rígido.

Imagen 2. Primera entrega rápida. Tema: contar una historia. Forma: Composición bi o tridimensional abstracta en referencia a la historia. Asignatura: *Diseño Básico 1 / Diseño Gráfico*



Fuente: Archivo personal

Para estos primeros puntos quiero expresar que efectivamente encontré fuertes opiniones entre las dos carreras donde no se pensaba de la mejor forma una de la otra, no en todos los casos, pero si había comentarios frecuentes. Pero ahora noto que no solo aquellas personas hablaban desde puntos de vista no asertivos, sino que yo no tenía ni idea de que era cada una de la carreras a las que me estaba enfrentando, empecé con ideas erróneas de cada una donde aborde trabajos creyendo que sabía y trabajaba con base a los estereotipos que hoy crítico, y que desde mi subconsciente el concepto que tenía de cada una, ligeramente podría expresarlo de alguna manera similar a mis compañeros de ambos campos, diseño cuadrado y artes desorganizado.

Mas sin embargo hay cosas en las que podría estar de acuerdo pues a medida que se avanza en este recorrido de aprendizaje, surgieron discusiones más acertadas donde me daba la libertad de opinar, cuando tuve un poco más de claridad en el enfoque de cada carrera. Dentro de artes, algunas cosas me suelen molestar y en su momento estuve de acuerdo con un texto que leí de *Avelina Lésper* quien escribió *El fraude del Arte Contemporáneo* donde se hace una fuerte crítica al arte vacío, el arte por el arte, el objeto engrandecido, y al artista contemporáneo carente de creación, por cómo el arte se ha convertido en objetos extraídos, dotados de algún contexto social para ser expuestos en un museo. En diseño más por el hecho que algunos asumen que el arte no es participe dentro del diseño, pensando en el proceso creativo que como diseñadores debemos tener, se niega de alguna forma que, dentro de las referencias, técnicas o expresiones artísticas, se pueda sacar un buen concepto o producto para una óptima elaboración, o simplemente no se le da la suficiente importancia pues “el diseño no es arte”.

No pretendo discutir ni generar polémica con nadie que crea que algo determinado es arte, sí el artista así lo desea. y que el diseño no es arte, ni hacer cambiar de opinión respecto a cómo ven el arte o cómo ven el diseño. A pesar de que en el informe se abordó y se seguirá abordando este enfrentamiento de ideas, dentro de este texto no va a haber respuesta a eso, no es mi intención, solo que desde lo que a mi compete, dentro de mi desarrollo profesional, intento e intentaré crear piezas gráficas que para mí tengan una apropiación de conceptos adquiridos desde las dos áreas, creando así algo que yo considero un diseño artístico. Teniendo en cuenta todas las nociones anteriores que evidencie en todo mi proceso educativo, decidí sacar una ventaja de este recorrido académico, encontrando el cómo traer de un lado al otro, conceptos e ideas que ayudaron a fortalecer el criterio de lo creado, ya sea para un trabajo entregado en diseño o una obra expuesta en artes.

Gracias a que me enfrente paralelamente a las dos carreras, puedo decir que las relaciones entre estos dos campos se pueden encontrar a medida que un proceso creativo se activa. Los métodos utilizados para concebir un proyecto son parecidos, hasta podría decir que los mismos dependiendo del enfoque del trabajo encargado. Teniendo en cuenta que muchos nos basamos en el método científico y que es algo que la misma academia nos enseña a la hora de abordar un problema, pero al ser creativos, solemos desviarnos, trocar pasos, omitir o adelantar otros,

muchas de manera inconsciente, otras, intentando realizar estrategias que son de alguna manera alternativas que nos permitan alejarnos un poco de lo rígido de ese método y lograr algo más flexible con los pasos a los que recurrimos. Tanto en artes como en diseño, la forma en que aborde un proyecto fue similar, o tomaba cosas que me aportará una a la otra que fortalecieron mi trabajo de cierto modo, de alguna forma con intención de mostrar que para mí, se empezó a crear una relación entre arte y diseño, es claro que en algunas cosas habían diferencias con nociones o enfoques que eran necesarios, ya que partían desde su área de conocimiento correspondiente, pero que, en mi capacidad, intentaba encontrar ventajas dentro de cada área y aplicarlas a su área contraria, permitiendo un aporte extra a cada trabajo, para mi cada entrega fue una obra artística con aplicación de conceptos adquiridos en diseño.

Así que con lo que aprendía continuamente desde lo académico y lo social, me iba creando unas nociones en cuanto a mi proceso creativo para el desarrollo profesional de trabajos o proyectos, como también el entender el medio en el que estoy, para desenvolverme mejor con otras personas. Se podría decir que estos dos campos me permitieron reforzar destrezas que se pueden entrelazar de alguna forma, de cierto modo a mi favor, pues el uso de herramientas y conocimientos desde las dos áreas, me brindaron diferentes puntos de vista, lo que hace que no me conforme con una sola cosa, puesto que estas dos miradas (en el arte y el diseño), permiten abrirse a explorar nuevas posibilidades, donde el crear es algo más llevadero con múltiples ideas, teniendo bases interdisciplinarias que ayudan a un mejor fluir de la conceptualización.

Todo lo anterior lo podría exponer como que encontré el método “perfecto” para la elaboración de proyectos exitosos, pero no voy a negar que cada semestre era un aprendizaje nuevo y un choque con la realidad de las cosas. Desde la parte académica me encontraba con problemas de bloqueo creativo sin importar qué tan avanzada estuviera en cada carrera, y el hecho de estar estudiando dos al mismo tiempo generaba más estrés que soluciones, pues a veces simplemente no surgen ideas, por más conocimientos adquiridos, más la responsabilidad y la carga que uno mismo se pone, hacía que el enfrentarme con una hoja en blanco fuera algo tedioso con lo que aún no he sabido lidiar a primeras, suele ser un enfrentamiento agobiante con el qué hacer y cómo hacer, de donde saco información, cómo inicio. Me veo enfrentada a este tipo de casos en cada momento sin importar la finalidad del proyecto, ya sea algo netamente artístico (arte por el arte), o más funcional. Por parte de lo social era también algo de agobio pues no era desconocimiento que yo realizaba las dos carreras paralelamente, y eso hacía que la gente hiciera comentarios de parte y parte, algunos de que debería saber más por estar en artes o bromas de diseñadores típicas, cosas que hicieron que aprendiera, por decirlo de alguna forma, a defenderme, creando argumentos para responder de forma fundamentada, o que pudiera entrar en discusiones sobre temas donde se involucraron ideas sobre el arte y el diseño.

Todo este proceso me ha permitido desarrollar habilidades como persona y como profesional, dando pie a la búsqueda de implementar los conocimientos adquiridos, el método que he ido forjando, como puede ser de diseñador como autor, realizando un trabajo ligado al producto

artístico contemplativo con reconocimiento, teniendo en cuenta los procesos de conceptualización para así tener productos desde el ámbito de la ilustración o la creación de imagen gráfica.

Dentro de la práctica el enfrentamiento con actividades designadas para este proceso hace que cambien un poco la perspectiva que uno maneja durante el recorrido académico, pues estás cumpliendo con un papel cercano al ámbito laboral preparando nuestras capacidades para enfrentar las exigencias hacia un proyecto, jefe o empresa, las cuales son diferentes, fechas y cumplimientos que se establecen y se deben realizar acorde al flujo determinado. Este tiempo ha sido de un gran crecimiento personal y profesional, adentrándome en prácticas creativas que aportan conocimientos a lo que algún día pretendo desempeñar, el encontrar satisfacción y gusto en lo que hago, me propuse a entrar en este medio donde el arte y el diseño convergen y generan un producto.

ANTES DE LA PASANTÍA ACERCAMIENTO LABORAR

• MONITORIA

Durante mi proceso académico, realice varias monitorias, según la resolución N° 040 de Julio 15 de 2002 del Consejo superior de la Universidad del Valle en el ARTÍCULO 2º. DEFINICIÓN DE MONITORÍAS.- Se denominará Monitorias, a todas las actividades de apoyo a la Universidad, que desarrollen los estudiantes de pregrado en las áreas de Docencia, Investigación, Administrativas o Especiales. En mi caso mencionaré una en específico donde me dediqué a hacer tareas desde el área de diseño, esto me permitió realizar diferentes proyectos de diseño que fortalecieron mi capacidad creativa como también comenzar a experimentar con lo que es el flujo de trabajo dentro de una oficina, donde recibes indicaciones para realizar tareas en ciertos tiempos, fechas límites y cumplir con exigencias.

La monitoria se desarrolló en la Oficina de Extensión de la facultad de Artes Integradas, donde diseñe diferentes contenidos, tanto digital como físico para la variedad de actividades artísticas que ofrecen las diferentes dependencias de la facultad, como también trabajos de diseño para la decanatura y para la oferta académica de postgrados. Todos estos trabajos fueron hechos bajo la revisión de mi jefe directo Sandra Chavarro y atendiendo a diferentes intereses según fuera la necesidad y la finalidad del diseño que estaba realizando.

Desarrollé diferentes habilidades que permitieron responder cada vez más efectivamente con el trabajo, pues en esa experiencia me encontré con diferentes retos, como lo fue, el tiempo de desarrollo y de entrega, los clientes, los cambios, los errores y correcciones, el atender órdenes y realizar tareas con eficiencia. Todo eso hizo que mi crecimiento como profesional estuviera presente en el transcurso de mi proceso académico y me brindó herramientas que me servirían para trabajos posteriores.

Imagen 3. Diseño de afiche para el evento *Blues&Folk*, realizado durante el tiempo de monitoria. Oficina de extensión de la Facultad de Artes Integradas.



Fuente: Archivo Oficina de Extensión

• DOCENCIA

Otra de las experiencias que me he permitido vivir en el campo laboral, ha sido como profesora desde el área de diseño y la creación, dando clases de programas de edición y creación de imagen como lo son Photoshop e Illustrator, como también clases de ilustración digital enfocada en personajes y escenarios. Este ha sido un acercamiento diferente donde trato de emplear recursos aprendidos hasta ahora, aprovechando conocimientos brindados en la carrera de artes visuales como las habilidades adquiridas en diseño gráfico, haciendo que mi experiencia como profesora sea más productiva y ofrecer lo mejor de mis conocimientos a otros de manera asertiva. Ha sido otro proceso de aprendizaje, pues enfrentarse a una o varias personas que esperan de ti, algo nuevo que aprender y poderlo utilizar como parte de su propio crecimiento personal y profesional, es algo que cada día, hasta ahora, sigo trabajando para mejorar y dar resultados más favorables a la hora de enseñar a las personas que me están escuchando, no solo que se lleven conocimientos técnicos sino que también parte de mi como persona y profesional.

Realizar este tipo de capacitaciones me ha ayudado a entender diferentes temas, abordar de manera segura conocimientos y habilidades que ya poseo y adquirido con el tiempo, también me he puesto a aprender más cosas dentro del campo del diseño y arte para mantener una actualización constante de estos saberes. Habilidades blandas que me han ayudado a fortalecer son la paciencia y la colaboración. Este acercamiento desde la parte educativa ha sido beneficioso para aplicar conocimientos y ampliar mis habilidades técnicas y humanas.

• AUTÓNOMO

A parte de estas dos experiencias un poco más formales se podría decir, donde se trabaja bajo la supervisión de un jefe o superior, también he realizado trabajos por cuenta propia, que me han dado como experiencia el interactuar con el cliente de manera directa y responder de forma autónoma en tiempo y trabajo, manteniendo una comunicación constante con la persona. He trabajado con proyectos de diseño como publicidad o marca, pequeñas animaciones digitales y también desde la ilustración haciendo retratos o caricaturas, todas estas diferentes labores, me han potenciado otras fortalezas y me brindan más responsabilidad a la hora de responder ante un trabajo o encargo.

Esta posibilidad de trabajo me ha dejado ver otra perspectiva desde la parte de la autonomía, un proceso que se podría considerar parte del freelance, algo que se ha vuelto normal en la vida laboral de diferentes diseñadores hoy en día, un panorama que cada vez se amplía más lo cual hace cuestionar y reflexionar sobre las formas convencionales de trabajo y como ahora se ha facilitado el trabajo remoto o el freelance como medio para generar empleo.

PROYECTO DE GRADO

Durante mi proceso para optar por el título de Diseñadora Gráfica, tuve la experiencia de enfrentarme en un proyecto de grado con diferentes compañeros los cuales decidimos conformar un equipo de trabajo. Al comenzar este proceso me sentía algo perdida con el resultado que quería entregar, no había enfocado mis ideas para la realización de un proyecto con un tema específico, todo estaba muy ambiguo, pero sí tenía en mente la realización de un libro ilustrado o similar. Quería trabajar en algo que me diera la posibilidad de crear y contar cosas por medio de la ilustración pero no me decidía. Luego dentro de una conversación sobre que hacer de trabajo de grado con unos compañeros que estaban en el proceso conmigo, decidimos unirnos para así crear un proyecto en conjunto, pues nuestros intereses de algún modo estaban direccionados hacia un mismo lado, este proyecto constaba de la realización de un GAME DOCUMENT DESIGN (GDD) y un ARTBOOK, esto permitió que se formarían dos equipos dentro de un proyecto más grande que era la conceptualización de un videojuego. Cada equipo constaba de dos personas, el equipo que me correspondía se encargaba de hacer el concept art, realizando propuestas gráficas para personajes y escenarios con la finalidad de presentar como trabajo final un ArtBook que mostrará todo ese

proceso de conceptualización de manera gráfica. Con mi compañero de trabajo nos dividimos según la experiencia y enfoque de cada uno, por mi parte opté por trabajar el desarrollo de los personajes y objetos con los que se interactúa en el juego, mi compañero se encargaba del desarrollo de fondos donde iba a ocurrir la historia. Mis otros dos compañeros que hacían parte del otro equipo, se encargaron del GDD donde documentaron y desarrollaron la historia, el modo de juego, mecánicas y demás que corresponde a la conceptualización formal de un videojuego, se podría decir que con estos dos libros (GDD, ArtBook), dan base de preproducción para la realización de un videojuego.

Teniendo en cuenta toda la información que iba recopilando el grupo del GDD sobre el como se verían los personajes y los fondos y demás cosas que requería la historia y el desarrollo de la mecánica del juego, tomaba los puntos necesarios y empezaba a trabajar en diferentes propuestas gráficas, la metodología con la que realizaba este proceso de conceptualización estuvo dividida entre los conocimientos adquiridos por ambas carreras y parte de

Imagen 4. Concept art de Ezis en su versión onírica, protagonista de la idea de videojuego con el mismo nombre. Uno de los bocetos realizados para el visual del personaje. Quita exploración de forma.

Fuente: Archivo personal

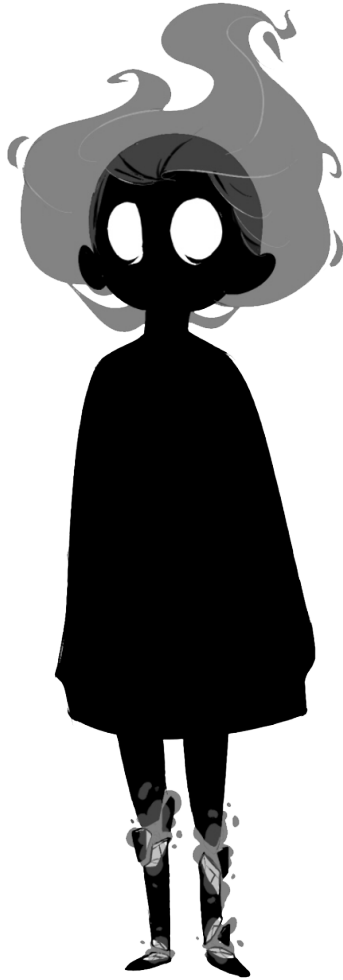
Imagen 5. Concept art de Ezis en su versión humana. Boceto a color, para exploración de luces, sombras y tonos. Cuarta exploración de forma.

Fuente: Archivo personal

experimentación de formas y texturas. Algo que tuve muy en cuenta fue traer varios referentes planteados desde la historia del arte para sustentar diferentes decisiones de diseño a la hora de crear los bocetos de los diferentes personajes de la historia. También trabajé con retrato al natural, dibujos hechos en la calle, dibujo basado en imágenes y desarrollo de ideas tomadas de diferentes referentes de la industria del videojuego y de la ilustración como también revisar filmografía, ya sea de películas, series o animados, para así abordar varios campos, generando un moodboard que me permitiera tener un gran panorama y encontrar la forma más asertiva para el desarrollo de cada concepto de personajes.

Sin embargo el proceso por parte de mi equipo llegó hasta cierto parte, alcancé a desarrollar diferentes piezas gráficas donde se mostraba por medio de la bocetación, una exploración de formas y texturas que daban una previzualización como propuesta de un posible resultado final para los personajes de la historia. Lamentablemente el desarrollo se había estancado, no avanzaba por frustraciones propias a la hora de realizar propuestas y justificaciones de diseño que no terminaban de convencer a los directivos del proyecto, más el hecho que mi compañero, al ser un trabajo en equipo, no estaba en la misma sintonía que mi persona, pues tenía ocupaciones personales que dejaban en segundo plano nuestro trabajo de grado, dejándome el mayor peso a la hora de responder como equipo, lo que generó más estrés y ansiedad a la hora de abordar este trabajo. Los avances logrados desde el concept art en el diseño de personaje sirvió como imágenes de apoyo para el equipo del GDD que logró finalizar y sustentar, donde se mostraron los diferentes conceptos y posibles acercamientos a lo que podría ser el visual final de algunos personajes.

Lastimosamente tome la decisión de retirarme de la modalidad de proyecto de grado, entregando un documento con cierta cantidad de información sobre el desarrollo de los diferentes personajes y cómo fue su proceso de creación, imágenes casi finales y bocetos del proceso con la metodología correspondiente, proyecto que retomare a futuro como proyecto personal de creación. Hablé con mi compañero y le comenté mi estado anímico y mental, más lo que pensaba de nuestro trabajo como equipo, fue una conversación madura que finalizó con buenos términos y comprensión



por ambas partes. Cada uno se encargó de entregar lo que correspondía de su parte pero individualmente, dando paso a una continuación de grado. Este proyecto que claramente no finalizó pero sí dio pie para continuar mi proceso de grado, el cual decidí continuar y finalizar con la modalidad de Práctica profesional, dándome una oportunidad desde esta experiencia, para encontrar la forma de mostrar mis habilidades y adquirir nuevas.

- **OBSERVACIONES**

Puedo decir que no fue una experiencia grata el enfrentarme en el proyecto de grado realizado en diseño gráfico, no sentí apoyo o acercamiento por parte de mi tutor, y lastimosamente hice paralelos y comparaciones a mi experiencia previa con el desarrollo de la tesis para el programa de Licenciatura en Artes Visuales, donde el acompañamiento de mi directora de tesis ayudó a que el proyecto saliera adelante con un buen recibimiento por parte de los directivos y jueces. Un proyecto del cual estoy orgullosa y que gracias a él, porto el título de Licenciada en Artes Visuales.

Considero que el hecho de que yo esté realizando este texto, en lugar de hacer un proyecto de creación como proyecto de grado, es consecuencia de las acciones de las personas que se supone deben ser nuestro apoyo, sin embargo, también considero que hay una porción de responsabilidad de parte mía al no terminar de asumir el proyecto hasta el final, pero preferí sobre poner mi estado mental que en ese momento había decaído totalmente, dejándome sin motivación para continuar con cualquier cosa derivada al proyecto o al campo artístico. Fue una decisión que me costó tomar pues cae en mi la responsabilidad con el peso de no continuar algo que ya había empezado, el hecho también de que fuera mi proyecto de grado, pero la inestabilidad mental por la que estaba pasando no me dejaba rendir de la mejor manera. El alejarme del proceso me ayudó a recuperarme y calentar motores nuevamente para empezar con motivación el proceso de grado por medio de la práctica profesional.

El apoyo y el acompañamiento positivo del tutor o director, es crucial para el buen desarrollo del estudiante. Claro está que no se trata de no aplicar exigencias y debidos procesos que requiere la asesoría del tutor-estudiante, pero tampoco es el hecho de encontrarse con problemas constantes sin soluciones ni aprobaciones por parte del tutor donde se cancela el proceso del estudiante, invalidando análisis e investigaciones o avances, lo cual terminan perjudicando mentalmente a la persona generador inseguridad y rechazo hacia su propio trabajo.

MI PASANTÍA

Las pasantías o prácticas profesionales ahora hacen parte del proceso educativo y modalidad opcional de grado en el Departamento de diseño, permitiendo así que nosotros los estudiantes comencemos a ver el panorama laboral al cual vamos a salir a la hora de obtener nuestro título, esto nos permite como estudiantes adquirir habilidades que serán necesarias a la hora de ejercer en alguno de los campos que nos ofrece nuestra área de estudio, experiencias y conocimientos ajenos al ámbito educativo, como también que seamos reconocidos o vistos por empresas del sector, lo que hace que crezcan las posibilidades de hacer parte de alguna de estas en el futuro.

Mi proceso comenzó teniendo una conversación con la profesora Diana Valero sobre esta nueva modalidad de grado en el Departamento de diseño, como se estaba implementando y los procesos correspondientes, le comente que me interesaba terminar mi proceso de grado y si había posibilidad dentro de esta modalidad. A varios de mis compañeros, incluyéndome, se nos dio la oportunidad de culminar con nuestro proceso académico por medio de las prácticas profesionales. Esto es algo nuevo que se está implementando así que pues ha sido un proceso algo catastrófico pero que de algún modo se ha sacado adelante. También se aclara que esta forma en que procedimos a cambiar la manera en cómo abordamos el terminar nuestro estudios, pasando de modalidad de trabajo de grado a práctica profesional, no será la forma correcta de decidirse en futuras generaciones, si no que, esa decisión será tomada con antelación antes de empezar con todo el proceso. En nuestro caso se ha hecho una excepción la cual ha sido algo experimental para nosotros los estudiantes como para los profesores.

A grandes rasgos, la práctica me ha permitido ver la realidad de uno de los medios en el que me puedo desempeñar como profesional, mostrando los procesos, las competencias y los organismos vinculados que hacen posible el alcance de la actividad que se esté desarrollando, en mi caso particular, el campo de práctica que opte se mueve por la parte de la literatura e ilustración infantil, en pro a la creación de libros y cuentos ilustrados para niños.

Al comenzar este proceso, siendo este un primer acercamiento a esta área en específico, tuve el primer contacto desde la parte de talleres y charlas, donde se visualiza el panorama del medio, como es su proceso y que se debe tener en consideración a la hora de crear libros enfocados a un público infantil. El esquema de pasos a considerar, contiene los tiempos, las etapas, las diferentes personas que están implicadas dentro del proyecto (los editores, escritores, ilustradores), como también pensar en la rentabilidad, la inversión y el gasto que puede generar el crear este tipo de contenido, la distribución, cuántos ejemplares, no solo es sentarse a crear sino que es necesario tener en cuenta diferentes factores que nos ayudarán a tomar decisiones a la hora de empezar con la producción de un libro.

Después de este acercamiento desde la parte editorial y más esquemática del proceso de creación de un libro, empecé a trabajar en el proyecto de investigación y creación como ilustradora y diseñadora, el libro está basado en el trabajo realizado por Diana Valero como tesis para el Programa de Doctorado en Historia y Arte. Las tareas que me tocó realizar durante este proceso fueron, el investigar, generar propuestas, asistir a talleres y reuniones sobre el tema, la mayor parte de la pasantía la trabaje de manera remota, con sesiones virtuales donde se organizaba y se mantenía el contacto, también hubo encuentros presenciales esporádicos con la profesora Diana donde se analizaba el avance y se corregía o se planteaban nuevas ideas.

He de decir que el proyecto aún se encuentra en desarrollo, por ahora se ha avanzado desde la parte de centrar ideas, plantear y organizar lo que va a contener cada proyecto, propuestas de diagramación e ilustración que sirven como base para continuar trabajando en un producto final más adelante.

PROYECTO CHIVAS

El proyecto de investigación y creación en el que me encuentro trabajando de la mano con la Profesora *Diana Valero*, está ligado con la tesis trabajada por ella como proyecto de grado de doctorado, nombre de la investigación *Chivas de Colombia. Análisis iconográfico de la decoración de los buses escalera en Andes. Antioquia: El maestro Alejandro Serna*, trabajo muy minucioso, donde se encuentra recopilada bastante información acerca de la decoración y pintura de las chivas, vehículo utilizado en diferentes zonas de Colombia como medio de carga y de transporte.

La chiva es un vehículo de transporte en Colombia. También recibe el nombre de «bus» o «camión escalera». Además de llevar pasajeros puede transportar cargas sorprendentes. Es común verla movilizandobultos de café, ladrillos o animales grandes, como terneros y marranos [...] puede recorrer montañas y zonas de ladera [...]. En el decorado de este vehículo se amalgama una serie de contenidos culturales y artísticos. (Valero. 2022. pág. 22)

Esta investigación tiene un enfoque especial en el trabajo de *Alejandro Serna* que se desempeñó como pintor, creando diferentes decoraciones con un estilo que caracterizó su trabajo y que hoy en día su hijo conserva como legado. El documento contiene información recopilada por la profesora Diana, muestra antecedentes históricos, definición y contextualización del que es una Chiva, evidencia el estilo de la formas pintadas por el maestro Serna, la historia narrada por Alejandro Serna hijo y la influencia de estilo en la región, un análisis iconográfico de las diferentes formas encontradas en la pintura de los buses y su estética.

Todo este despliegue de análisis, historia e investigación, dio como inspiración, la creación de un libro ilustrado basado en la historia narrada por el hijo del maestro Serna, llamado *Las chivas de papá*. Este proyecto se inició antes de yo entrar a participar en el, pero con mi llegada empezamos

a tener diferentes reuniones donde analizamos y trabajamos con el desarrollo del proyecto. En las diferentes sesiones o reuniones se abordaba el tema de la chivas, la historia, algunos referentes más ideas de cómo podría verse gráficamente. Durante el proceso en uno de los encuentros decidimos reunirnos en *IMAGINARIO, librería y taller de libros*, lugar a cargo de *Jose García* fundador con *Nathali Sarria*, el cual crearon un espacio dedicado a la literatura en Cali. Con el apoyo de Jose, encarrilamos un poco más el proyecto que estábamos trabajando desde la parte de guión hasta el resultado pensado, resultó en la posibilidad de crear dos libros, cada uno con una función específica desde un tema central que son la Chivas.

El segundo libro por decirlo así, que resultó de este encuentro con el profesor Jose, se trata de crear una propuesta en la cual los niños aprendan sobre las chivas de manera divertida creativa y didáctica, esto con el fin de no generar saturación en el primer libro pensado como historia, sino más bien que sea una manera de que la narración de Alejandro Serna hijo brille y que también nos encontremos con otro libro capaz de mostrarnos esa maravilla cultural que la profesora Diana vio al investigar sobre este tipo de expresión artística, todo pensado para que los niños aprendan

Imagen 5. Participación durante el taller *Cómo crear y publicar un libro ilustrado para niños y jóvenes* realizado en IMAGINARIO.



Fuente: Foto tomada por Sharon Parra

y creen su propia versión de chiva contando su propia historia. Como el proyecto tomó dos direcciones de desarrollo, por un lado un libro ilustrado para la historia narrada por el maestro Serna hijo y por otro lado un libro interactivo e informativo donde se muestre las chivas y se hable de sobre ellas, agrandando nuestro equipo de trabajo en lo que terminó uniéndose *Juan Manuel Madrid*, compañero de la carrera, como ilustrador, permitiendo así que cada uno se enfoque en uno de los libros resultantes. El libro ilustrado será trabajado por Juan Manuel y el libro informativo fue asignado a mi para su desarrollo.

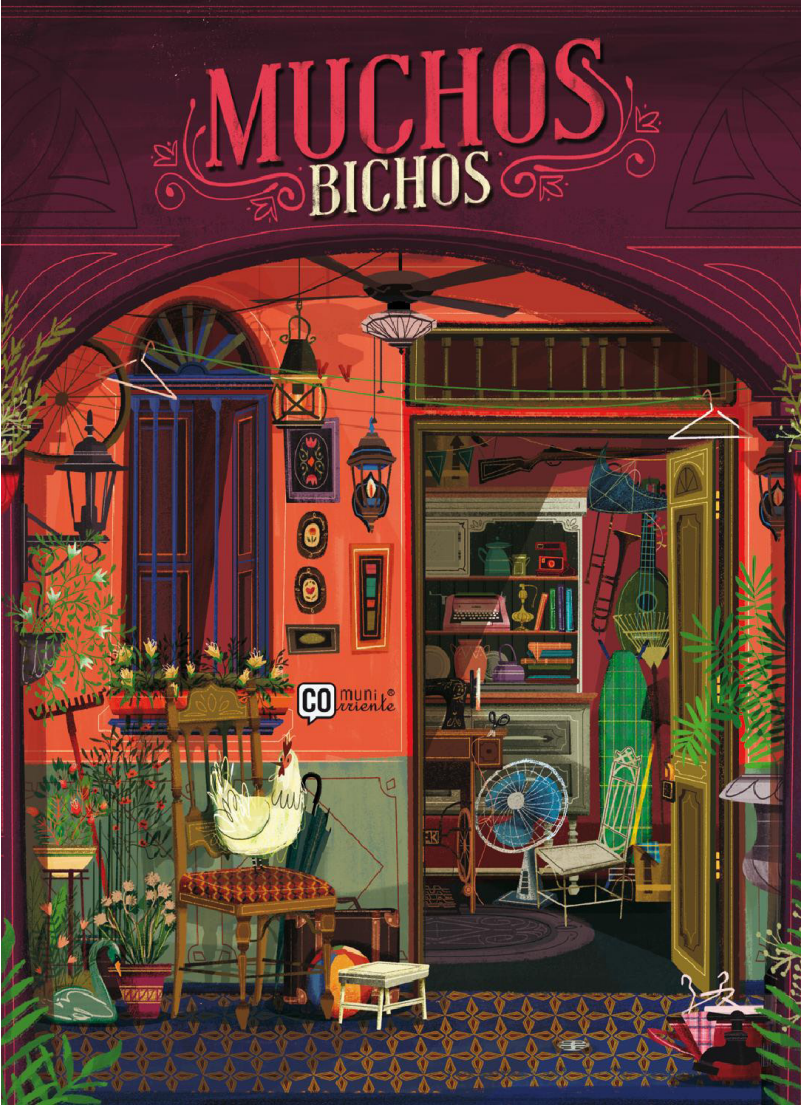
Antes de seguir avanzando en la creación del libro, asistí al *Taller: edición y publicación de libros ilustrados* de *Juan Sebastian Montoya* editor en la *Editorial Siete Gatos*, que abarcaba una master class llamada *Panorama de la edición y de la literatura infantil en Colombia* y un taller que fue realizada en el espacio de IMAGINARIO llamado *Cómo crear y publicar un libro ilustrado para niños y jóvenes*, donde nos mostró y habló sobre el panorama de trabajar

en una editorial, como es el proceso a la hora de crear un libro y que se debe tener en cuenta, también de la parte financiera y como cada punto del proceso editorial tiene un costo para poder llegar a un producto final, se fue dando espacio también a las preguntas e interacciones de la diferentes personas ahí presentes, muchas de ellas con proyectos editoriales personales que ya estaban empezando a desarrollar. En mi caso, como el proyecto aún se encontraba en remojo, tome la oportunidad para que Juan Sebastian me brindara recomendaciones y referentes que me sirvieran para el libro que ahora me corresponde. Varios de estos referentes son ilustradores que trabajaron en libros ilustrados e informativos o sus ilustraciones dan pie a un estilo que se consideró para la parte gráfica del libro, unos de ellos son: Paola Escobar, Alejandro Mesa, Paula ortiz y Manu Montoya.

La intención con el libro informativo es enseñar de manera creativa, vistosa e interactiva, qué son las chivas, sus partes, de donde vienen y más, a los niños y niñas de Colombia, para mantener esta tradiciones y saberes culturales en la memoria de los colombianos, la idea también es que al final del libro haya una actividad tipo rompecabezas, donde los que tengan en libro en nuestro caso específico los niños, puedan pintar recortar y armar una chivita para decorar algún espacio y que quede de recuerdo, en esta actividad los niños por medio del color y los trazos pueden contar alguna historia, o plasmar algo que les guste o los represente, como se suelen hacer en algunos de estos buses con los territorios, fauna y flora de Colombia, donde se ve reflejado colores de la naturaleza o de los pueblos colombianos.

Como el libro sigue siendo trabajado y va evolucionando cada vez que avanzan los días, posiblemente se planteen otras actividades o medios interactivos que fortalezcan al libro y llegue

Imagen 6. Ilustración hecha por Paola Escobar. Portada de *Muchos Bichos Vol 2*, Medellín. Despliegue de este y mas trabajos de su autoría en <https://www.behance.net/pesdesign>.



Fuente: Issuu de Proyectos ComuniCorriente

a más públicos, una opción también que se llegó a considerar, es que los niños puedan subir sus creaciones en una galería llena de Chivas armadas y decoradas por los mismos niños, creo que este proyecto tiene muchas posibilidades y se puede sacar mucho provecho a nivel creativo y también como un buen material informativo desde la parte cultural de nuestro país.

PROCESOS Y MÉTODOS PARA ABORDAR PROYECTOS CREATIVOS

Para el proyecto de chivas me inspire principalmente en el trabajo de la profesora Diana el cual también es la fuente principal de la investigación, pero, además de eso, me decidí a salir y caminar, fotografiar y conocer diferentes partes, lastimosamente cercanas, de lugares donde el folclor y los colores vivos en sus fachadas, o diferentes ornamentaciones que representan al país siguen intactos, también, fotografías propias de las chivas y las que fueron tomadas por la profesora, como medio de referencia. La actividad de caminar y conocer está más ligada a romper con el estancamiento creativo, tanto en el dibujo como a la hora de escribir, siento que es una forma de liberar la mente y que lleguen nuevas ideas. pero no solo eso es lo que suelo hacer pues en varias ocasiones me encuentro con bloqueos y no se como continuar con el proyecto que me encuentre desarrollando.

Creo que muchos hemos caído en el problema de tener la mente en blanco o no saber cómo empezar a crear algo. Muchas veces en mi caso, el enfrentarme a una hoja en blanco es abrumador y me suelo desesperar un poco por no encontrar cómo empezar con un boceto o texto, sin importar el recorrido académico que haya tenido desde las dos carreras, este conflicto interno siempre aparece. En muchas ocasiones el depender de actividades externas o ajenas a el proyecto en el que me encuentre trabajando, permite el surgimiento ideas creativas, pues mi frustración se disipa y da como resultado que la mente se despeje y permita la llegada de soluciones o ideas, considero que esto es muy usual en mi forma de trabajo que considero ha sido una debilidad y a la vez, una fortaleza. El mencionar que es una debilidad radica en que muchas ocasiones cuando hago alguna actividad ajena al proyecto, la palabra ideal o que se acerca a esas actividades que hago veces es procrastinación, pues suelo distraerme con diferentes tipos de entretenimiento donde mi foco pasa a ser más de diversión y ocio, pero una parte de mi mente sigue trabajando en ese pendiente que tengo y de un momento a otro llegan soluciones o ideas con los diferentes conocimientos que he adquirido durante todo mi tiempo académico dentro de artes y paralelamente con diseño los cuales ya están permeados.

Podría decir también que no solo el entretenimiento o el ocio, sirven como una forma de calmar la frustración o permitir que lleguen ideas, sino que también las acciones cotidianas hacen que no nos encasillemos en una cosa y nos despejemos de algún modo para dejar fluir la creatividad, como ya lo mencionaba antes, salir a caminar o despejar la mente con alguna otra actividad que esté ligada ligeramente a lo que esté trabajando en el momento también me suele ayudar mucho como también actividades que no tienen nada que ver. Puedo decir que partes de este escrito se construyeron mientras realizaba alguna actividad cotidiana, como por ejemplo, en las pausas

que debía hacer para realizar algo de comer, mientras voy preparando los diferentes alimentos, cortando, lavando, hirviendo, mi cerebro no para de pensar posibles argumentos que podrían aparecer en este texto, se arman oraciones que en mi mente las cuales procedo a escribir y luego voy corrigiendo, esta parte casualmente la estoy escribiendo acostada mientras acaricio mi gato, lo qué quiero expresar es que muchas veces las actividades cotidianas sirven como un método de inspiración para el proyecto que me encuentre realizando, ayuda a cambiar un poco ese estado de bloqueo en el que se suele estar al comenzar a crear algo, esto se debe a que mi mente sigue trabajando de manera inconsciente buscando cómo avanzar en el trabajo mientras voy realizando actividades que suelen relajar mi cuerpo y mente.

Otras formas más comunes que suelo tener en cuenta, es la búsqueda de referentes visuales para comprender un poco en lo que estoy trabajando, como lo han resuelto otros artistas o diseñadores, si lo que estoy pensando ya está hecho, cómo lo cambio o lo mejoro. El buscar referentes se ha convertido en algo necesario para cualquier trabajo que yo realice y es algo que normalmente nos ponen a hacer cuando estamos estudiando, se ha convertido parte del proceso de manera esencial y que ayuda un poco a esclarecer ideas que se tienen en la mente. Los artistas que mencioné en la sesión anterior me han servido bastante pues he podido encaminar el estilo un poco mejor para lograr buenos detalles y acabados agradables en las propuestas gráficas para lo que será el final de este libro.

28



Imagen 7. Ilustración de una chiva o bus escalera visto de frente como ejercicio creativo, realizada durante la exploración y la observación de referentes de dicho vehículo. Materiales usados: lápices de colores y marcadores.

Fuente: Archivo personal

REFLEXIÓN PERSONAL

La experiencia que he adquirido a lo largo de estos años, ha sido fundamental para mi desarrollo personal y profesional que me ha permitido llegar hasta este punto de mi vida. Durante este tiempo he logrado cumplir con varias metas y expectativas que me había propuesto desde un comienzo, tanto en lo educativo como en lo laboral. Además, todas estas experiencias han contribuido a borrar estigmas preconcebidos y aprender a ver el mundo de nuevas maneras.

A lo largo de mi trayectoria, puedo decir que he tenido la oportunidad de aplicar con éxito los conocimientos que se requieren en el campo como profesional en diseño gráfico, en las diversas oportunidades laborales dentro y fuera de la academia, como en la misma práctica profesional, la cual tuvo un desarrollo más desde el ámbito de investigación y creación, dejándome como aprendizaje que nuestra profesión tiene un alcance amplio y versátil, que nosotros como profesionales podemos ejercer en diferentes entornos laborales, gran parte de ello en diferentes empresas, ya sean de diseño o otras como también otras maneras que no necesariamente están ligadas a una empresa, permitiendo diseñadores con roles relacionados la parte de producción, la creación, la investigación, freelancer o creadores de contenido digital.

También quiero adicionar que el tener preparación desde el campo artístico me ha permitido ver otros horizontes que me ha consolidado en mi trabajo como diseñadora, este crecimiento educativo ha fortalecido fuertemente mis habilidades y destrezas ayudándome a culminar diferentes procesos de manera exitosa, como también enfrentarme a un ambiente laboral y cumplir a cavidad con lo encomendado. Mi experiencia educativa y profesional en el ámbito del diseño gráfico me ha brindado una base sólida de conocimientos y así la oportunidad de aplicarlos en diversos contextos laborales. He aprendido que ser un diseñador no se limita, sino que implica el adaptarse y encontrar oportunidades en diferentes áreas y roles dentro de la industria. Puedo terminar de concluir que me he permitido cumplir con el perfil profesional pensado y descrito en la página de la universidad por el programa académico y que espero continuar creciendo de manera íntegra y seguir explorando nuevas posibilidades en este campo.

El panorama interno en el que me encuentro actualmente es muy confuso, pero he de decir que es necesario el enfocarme en propósitos a alcanzar, proponer metas las cuales comience a cumplir para ir desarrollando ciertos logros personales que aun creo me faltan por desarrollar. Siento necesaria la creación de portafolio con proyectos propios donde muestro mi capacidad como artista y como diseñadora, evidenciando destrezas que he adquirido durante todo este proceso de aprendizaje académico y profesional que tomó años, acercándome a los campos laborales que en mi pensar son los ideales para mi desarrollo creativo.

Actualmente he tenido aciertos y desaciertos en la parte laboral, desde no encontrar un trabajo, hasta tener algo de ocupación pero no ser lo indicado. Mi pensar es seguir trabajando y mejorando

29

en mis habilidades personales y creativas, para optar por mejores opciones de empleo. Me gusto vivir la experiencia de trabajar desde el ámbito editorial, en la parte de la literatura infantil, pues me permitió desarrollar desde la pedagogía y la creación un producto que muestra parte del aprendizaje adquirido durante mi proceso académico.

Aun sigo trabajando en mi crecimiento personal siento que me falta muchas cosas para lograr objetivos a nivel profesional pero he avanzado en otras cosas que me han resultado de manera favorable y he aprovechado en cada oportunidad que he tenido para mostrar mis capacidades. Espero lograr terminar con éxito esta carrera, claramente mucho de este proceso es para la llegada de esta gran meta que es graduarme y obtener el título como Diseñadora Gráfica, que a ciencia cierta es uno de los objetivos que muchos tenemos en mente a la hora de sentarnos a redactar todas estas experiencias y reflexiones que nos ha dejado este gran camino hasta este punto.

En cuanto a lo vivido con el trabajo de investigación y trabajar de la mano con la profesora Valero, puedo decir que nos queda mucho camino para terminar este bonito trabajo que estamos creando, que hubo varios obstáculos que nos pausaron el proceso pero que aun así, le estamos metiendo todo nuestro empeño para sacar adelante un buen producto con un gran propósito.

EXPERIENCIA CON LA PASANTÍA EN EL ÁMBITO ACADÉMICO

Desde esta experiencia personal, me sentí agobiada por la manera en como se manejo la entrega de los requisitos que tenía esta modalidad. Entiendo que al ser algo nuevo dentro del departamento de diseño, hay varias cosas que se van ajustando mientras estamos dentro de proceso, pues somos los primeros estudiantes del programa en realizar su proceso de grado con esta modalidad, sin embargo hubo detalles que a la hora de abordar y tratar con los estudiantes no se sintió de la mejor manera y no se brindó la información en el respectivo tiempo, con los ajustes y requisitos necesario para la entrega de los informes que se debían redactar sobre la práctica realizada, surgiendo diferentes anuncios no oficiales, que fueron más bien de un voz a voz, de cómo debía ser el trabajo, dejándonos de alguna manera, desorientados a la hora de crear el texto. Varios tuvimos que alargar nuestra estadía dentro de la institución pues a última hora, ya para finalizar el semestre, no cumplimos con los requisitos del texto o informe de pasantias, pautas que no habían sido informadas oficialmente con anticipación, así que debimos matricular un semestre más para la correcta finalización del texto, cumpliendo con los requisitos, que, dentro del semestre nuevo que matriculamos apenas nos comunicaron de manera oficial las pautas y puntos a tratar en el documento y su debida entrega.

A pesar de todo este corre corre, disgusto y malestar, se pudo lograr sacar adelante un texto donde cuento en primera persona mi experiencia total, pues se me hacía necesario, porque lo que ahora soy como estudiante y como próxima profesional, viene desde los primeros pasos en la academia hasta los últimos momentos donde reflexiono un poco con lo vivido y aprendido. De igual forma también doy gracias porque se nos dio la oportunidad de terminar nuestro proceso de grado con esta modalidad, pues nos ayudó a empaparnos un poco del ámbito laboral y también a fortalecer otras habilidades que son fundamentales para nosotros. Es claro que al ser una implementación nueva, se debe ir trabajando en el proceso de favorecer a ambas partes tanto estudiantes como profesores y directivos del programa. Espero que nuestra experiencia al ser los primeros en terminar esta modalidad, ayude a futuras generaciones que decidan tomar la práctica profesional como proceso de grado, aprender de errores, tomar recomendaciones y aprovechar tiempos y procesos para el desarrollo y entrega óptima de cada estudiante.

CONCLUSIONES

A lo largo de este recorrido, he reflexionado sobre todo lo que me ha aportado cada evento particular vivido durante todo mi viaje tanto educativo como a nivel laboral. Puedo afirmar que este proceso ha sido crucial para formarme y brindarme fuertes herramientas para enfrentarme a mi vida como profesional. La formación interdisciplinar me permite poder visualizar ideas desde diferentes perspectivas y fusionar habilidades que cada carrera ha aportado a su modo, cada acto y suceso académico que de alguna manera me ha afectado positiva o negativamente, me a hecho trabajar en mi crecimiento personal, a nivel de toma de decisiones y soluciones como también en mejorar mis capacidades teórico- prácticas, abriendome un espacio en la sociedad como una persona íntegra.

En principio las nociones y conocimientos que tenía acerca de arte y diseño, se mantenían flotando en una superficie. El adentrarme y conocer cada carrera, mis compañeros, profesores y las diferentes opiniones, ha hecho que absorba diferentes saberes, varios de ellos con tropiezos, (prueba y error) como también aciertos, lo que me ha permitido avanzar y llegar a este punto. He de decir que mi formación de cierta forma accidental, me permitió pasar por dos procesos de aprendizaje, un poco diferentes en enfoque pero que de alguna manera están entrelazados metódicamente. Esto me ayudó a desarrollar diferentes proyectos dentro y fuera de la academia, trabajos que a nivel académico en ambas carreras, abordaron temas personales o de gusto propio y a nivel laboral, el fuerte estuvo en la base de conocimientos adquiridos durante mi formación, aplicándolos de manera asertiva en las diferentes experiencias y acercamientos laborales que hasta el día de hoy tengo el gusto de poner en práctica.

Por otra parte, cabe mencionar la relevancia que tuvo la práctica profesional dentro de mi desarrollo como estudiante y como profesional, brindándome un perspectiva diferente de cómo desarrollar mi vocación desde la parte de la investigación y la creación, lo que permitió también aplicar mis conocimientos adquiridos en ambas carreras para el buen desarrollo de un producto con fines educativos. Considero que el tener la posibilidad de realizar una práctica profesional, permite ver una parte del panorama que nos espera cuando acabemos la vida académica, es una buena manera de enfrentarnos a responsabilidades y experiencias que dentro de un aula de clases no se vive a totalidad, es un recorrido que puede llegar a ser tedioso por no tener la costumbre pero que al final te deja un nuevo aprendizaje.

Para concluir, reconozco que cada proceso ha sido necesario y que aun me queda mucho más por aprender y trabajar, pues este recorrido es solo un arduo comienzo que me ha dado bases para afrontar los nuevos retos que han de venir pero que seguramente gracias a mi formación y a mi práctica lograré adaptarme de la mejor forma y potenciar mis habilidades y conocimientos cada vez más, cumpliendo a cabalidad los proyectos y tareas que de aquí en adelante surjan a nivel laboral y de manera personal como una profesional.

BIBLIOGRAFÍA

Alanís, J. J. R., & González, E. M. R. El Diseño Gráfico visto desde la definición de Retórica de Helena Beristáin. Imagen Tecnológica, Proceso y Representación en el Arte y el Diseño D.R. © Universidad de Guanajuato Primera Edición, 2014 .p 143 - 157

Andreo, P. K. T. M. C., & TAKAHASHI, P. K. (2011). Desenvolvimento de concept art para personagens. Universidade Estadual de Londrina, Dept. de Design, Brasil. SBGames Salvador, BH.

Anónimo. (25 septiembre, 2018). LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL. El libro álbum y el libro ilustrado. Galimatazo. Recuperado de <https://www.galimatazo.com/blog/el-libro-album-y-el-libro-ilustrado>

Britannica (27 de abril de 2023). Arte. Recuperado de <https://www.britannica.com/art/visual-arts>

Cabrera Caselles, A. (2021). El aprendizaje a través de la lectura. El libro informativo en Educación Infantil (Bachelor’s thesis). Universidad Católica de Valencia. San Vicente Martín.

Calvera, A. (2003). Arte ¿? Diseño. Editorial Gustavo Gili. SA.

Chacón, Z. P. (2009). Panorama histórico del libro ilustrado y el libro-álbum en la literatura infantil colombiana. Ensayos: Historia y Teoría del Arte, (16), 81-114.

Eco, H. (1985). La definición del Arte (R. de la Iglesia, Trans.). Ediciones Martínez Roca, S. A.

Gombrich, E. H. (1999). La historia del arte (Editorial Diana S.A de C.V., Ed.; 16th ed.). Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. Conaculta.

Motta, R. L., & JUNIOR, J. T. (2013). Short game design document (SGDD). Proceedings of SBGames, 2013, 115-121.

Suárez Coffey, M. (2020). Concept Art para un cortometraje animado (Bachelor’s thesis, Universitat Politècnica de Catalunya).

Tamayo y Tamayo, M. (2011). La interdisciplinariedad. Icesi. Feriva.

Universidad del Valle. Departamento de Artes Visuales y Estética. Recuperado de <https://artesvisualesyestetica.univalle.edu.co/programa-academico>

Universidad del Valle. (2002). Consejo superior de la Universidad del Valle. Resolución No. 040. Recuperado de <http://proxse16.univalle.edu.co/~secretariageneral/consejo-superior/resoluciones/2002/CS-040.pdf>

Valero R, Diana. Chivas de Colombia. Análisis iconográfico de la decoración de los buses escalera en Andes. Antioquia: El maestro Alejandro Serna. Granada: Universidad de Granada, 2021. [<http://hdl.handle.net/10481/68566>]

Wong, W. (1995). Fundamentos del diseño (H. Alsina Thevenet & E. Rosell i Miralles, Eds.; H. Alsina Thevenet & E. Rosell i Miralles, Trans.). Gustavo Gili.

ANEXOS







Fachada Colombiana ilustrada en photoshop

40

41





42



43



