

cation. Art and design will never be the same but both manage the exchange of expressions of spirit between individuals.

Key words: Graphic Design - Visual metaphor - Education - Art - Language.

Resumo: A arte é a mediadora entre o sensível e o razoável, tem tanto valor como as ciências, é a expressão do espírito. O espírito é o conteúdo na criação artística que encontra sua materialização através da forma. O humano cria poesia, permitindo a geração de idéias, faculdade que não é única dos poetas, senão que é adjunta a qualquer disciplina que usa dos conhecimentos teóricos para obter uma aplicação prática. Arte e design nunca serão o mesmo mas logram o intercambio de expressões do espírito entre os indivíduos.

Palavras chave: Design gráfico - Metáfora visual - Educação - Arte - Linguagem.

(*) **Mara Edna Serrano Acuña.** Maestra en Ciencias de la Educación. por la Benémrita Universidad Autónoma de Puebla en México. Docente del Colegio de Diseño Gráfico de la BUAP, dedicada a la investigación en didáctica, pedagogía y creatividad para el Diseño Gráfico.

(**) El presente escrito fue presentado como conferencia dentro del Tercer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (2012). Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Aprendiendo de las huellas de la ciudad

Álvaro Ricardo Herrera (*)

Actas de Diseño (2014, Julio),
Vol. 17, pp. 165-170. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: mayo 2013
Fecha de aceptación: julio 2013
Versión final: diciembre 2013

Resumen: Esta ponencia busca establecer un campo de interacciones entre las huellas urbanas, el arte y el diseño que se concreta al final en una propuesta de taller teórico-práctico transversal, enfocado en el estudio de las ciudades contemporáneas, desde su geografía cultural, sus historias locales y las distintas prácticas creativas. Se esbozan unas bases desde campos teóricos y se dan ejemplos prácticos a partir de la lectura y revisión de experiencias artísticas personales y de otros referentes aplicados al aula de clase.

Palabras clave: Ciudad - Arte - Diseño - Cultura - Geografía - Curso - Taller.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 169-170]

Introducción

Cada ciudad de una u otra manera condensa las particularidades de su región, de la economía, del idioma que predomina en ella, de los efectos del clima y demás características culturales que les corresponde vivir y actuar a sus habitantes. De la misma forma es posible visualizar en estos ecosistemas contemporáneos, una serie de vestigios que corresponden a sus conflictos y violencias, a sus inequidades y contradicciones. En la mayoría de los casos los rasgos culturales mencionados son expresados desde lo visual y en otros están seguidos de variados niveles sensoriales, como el auditivo o el olfativo. Las huellas y trazas urbanas con las que se construye esa la geografía cultural de la ciudad son por lo tanto multisensoriales y hoy en día requieren de variados niveles de lectura y observación. Un habitante activo, que no solo se limite a estar en la ciudad, necesita generar una serie de traducciones de esos rasgos, en miras a ir ajustando sus comportamientos y poder así habitar los espacios de forma efectiva y creativa. En este caso lo creativo no solo se limitaría a un asunto de disciplinas como el arte o el diseño, sino que el valor de la creatividad cotidiana incluye la solución de problemas profesionales, pero

expande su alcance a todas las actividades de los ciudadanos. Muy bien lo analiza Michel de Certeau (2000) y su equipo de trabajo en *La invención de lo cotidiano*, mostrándonos que en el constante uso de los espacios y en las relaciones mismas entre lugares y usuarios, se genera toda una serie de artimañas y tácticas creativas, que se ejercen desde el acto mismo de caminar, cocinar, leer o hablar.

Aprender de la ciudad desde sus huellas y rastros es una propuesta para todos los que quieran profundizar en el entendimiento de un sitio geográfico y conceptual para lograr entenderlo en una magnitud amplia, aportando en el continuo construir cotidiano y en la solución de las problemáticas que allí puedan establecerse. La aplicación inicial que plantea esta ponencia va dirigida a los estudiantes – ciudadanos, artistas y diseñadores, los que a su vez en sus propuestas y acciones puedan expandir sus conocimientos hacia la población no académica. Este escrito inicia marcando un campo teórico básico para luego dar paso a ejemplos en donde he visto aplicada la táctica de lectura de las distintas escrituras urbanas, para finalizar proponiendo un posible curso taller que gire en esta dirección.

Campos de estudio iniciales

El primer gran bloque teórico que no sirve de sustento en esta indagación y propuesta es el del campo de la cultura y en él quiero hacer énfasis en un sub terreno como el de la geografía cultural, que propone un encuentro abierto al estudio de los espacios geográficos desde lo multidisciplinar, combinando aspectos de las ciencias sociales y las metodologías propias de la creación. Paralelamente a la consideración geográfica, pueden estudiarse también los conceptos y los modos de los estudios culturales, los estudios visuales y entre ellos, la cultura visual.

El segundo conjunto teórico que se suma a esta propuesta de indagar las ciudades desde sus huellas es el campo histórico. Aquí el enfoque es doble, por un lado está la historia de la ciudad, sus orígenes, sus evoluciones, sus apuestas urbanísticas, tanto en lo universal como en el caso particular de cada ciudad. Y de otro lado, está la historia del arte y el diseño en el contexto urbano.

De las asignaturas tradicionales sobre este último tema podemos tomar aquellos hitos, humanos, conceptuales y formales, en los que el producto artístico tuvo un impacto en la construcción de la ciudad o en los que la propuesta crítica de la acción creativa, se oponía a la idea establecida de urbanismo, logrando así ampliar y expandir lo que hasta en ese momento era lo urbano en relación al arte y el diseño.

En tercer lugar es fundamental el apoyo de los estudios y conceptos propios de las disciplinas del diseño. Si pensamos, por ejemplo, en el área del diseño gráfico tendríamos inicialmente, la tipografía, la teoría del color, las técnicas gráficas, la animación, la fotografía. Este último listado debe ser visto en su dual condición, tanto como campos teóricos y como herramientas prácticas que forman parte de una especie de kit de intervención y análisis, aplicable en el aula y en el trabajo de en la ciudad.

Esta tercera columna nos ofrece el sustento desde la creación y puede robustecerse hacia vías muy especiales como lo audiovisual y cinematográfico, o girar hacia el estudio humano de comportamientos o acciones, caso en el que lo performativo y lo teatral nos aportan una nueva mirada y forma de comprender y crear.

En resumen, las tres columnas que sustentarían curricularmente un estudio de las ciudades desde sus huellas con miras a poder proponer una asignatura experimental que se dedique a entender y crear diseño desde lo urbano serían: La cultura y sus teorías contemporáneas, las historias de la ciudad y la creación. Esta molécula inicial C-HC-C es completamente orgánica, móvil y expandible según el contexto histórico y el área de diseño que se involucre. La molécula funciona en la macro historia de la cultura oficial como en las micros políticas de las culturas más locales, así como en relación a la arquitectura monumental o a los cortes personalizados de una tendencia de moda de un grupo minoritario. Esto es posible pensarlo por la inevitable interconexión de un sitio con otro, porque una ciudad es la suma de esos lugares con sus fronteras y sus ordenes, donde se negocia la diferencia y donde ese proceso creativo deja permanentemente huellas, rastros y trazas.

Para ejemplificar algunas opciones desde procesos creativos usaré ejemplos artísticos de mi autoría y algunas experiencias áulicas observadas en el programa de diseño

gráfico del que soy docente, en la Fundación Universitaria del Área Andina en la ciudad de Pereira, Colombia. Este es a grandes rasgos el producto de un largo viaje de 15 años en el que ciudades tan cercanas y distantes a la vez, como Bogotá, México DF o Cartagena, Medellín o la Habana han sido algunos de los sitios de exploración que desde la investigación y la producción artística he podido estudiar y comprender.

Quiero centrarme en cuatro proyectos y en dos experiencias de clase realizadas por colegas docentes dentro de la asignatura de Tipografía. Todos ellos buscan una conexión entre los vestigios y los lugares urbanos junto con las historias locales y algunas formas y conceptos del diseño.

Aproximaciones desde la creación

Hotel en caída

A partir de la búsqueda de la memoria urbana y cómo puede ser leída en viejos edificios, objetos en desuso y en residuos de distintas actividades humanas, localicé y registré fotográficamente varios conjuntos de imágenes que fueron agrupadas siguiendo la idea de cuatro momentos o edades en la historia de cualquier ciudad: Su florecimiento (Primavera), su apogeo intenso (Verano), el deterioro y la caída (Otoño) y su letargo estático (Invierno). Aunque todo se trataba de huellas ruinosas, si eran leídas sus intenciones en el contexto de localización y su actual condición y exposición, era posible escudriñar historias actuales e ideas de uso, construcción, progreso y diseño urbano. *Hotel en caída*, es una composición fotográfica de 69 partes, que como un rompecabezas, duplica a escala la imagen de uno de los muros principales del que en otra época fuera ejemplo de los hoteles más lujosos de la capital colombiana. El Hotel Continental, activo y en esplendor en la primera mitad del siglo XX, poco a poco se fue convirtiendo en la ruina urbana moderna más famosa y visible del centro histórico. Durante años su abandono, deterioro y la imposibilidad de acceder a sus pasillos, aun en medio del auge de las renovaciones de calles, andenes y nuevos medios de transporte, lo instituyeron en un símbolo de un proyecto de ciudad fracasado y desconectado de los nuevos usos y ritmos económicos y sociales.

El mural fotográfico transportado desde el espacio público hacia el campo del arte, enfatizaba la extrañeza. El muro - piel, límite entre edificio ruinoso y mundo urbano en renovación, era el sitio de contacto, la superficie donde se inscribieron los textos de la historia que el edificio no pudo seguir. Sobre la letra tallada en piedra, con una tipografía sólida, perfectamente construida, encontramos la fluidez del grafiti, la descolocación de la letra que no respeta retícula, ni formato. Sobre la pared, consignas políticas y religiosas, publicidad pegada en carteles masivos y desechables, manchas de humo de fogatas realizadas noche tras noche por los habitantes de la calle. Visto en conjunto y en el diálogo de su palimpsesto, este muro es espacio gráfico para gestos pensados o involuntarios de orden espiritual, comercial, ideológico y de lo cotidiano.

La espontaneidad, misterio y diversidad para superponer en el tiempo y en el espacio tantos gestos gráficos y de tan diversos autores y valores simbólicos, nos recuerda a uno de los primeros capítulos de los textos de historia del arte y el diseño, el de las pinturas en los muros de las cavernas.

Proyecto CAI y Desplazamientos Urbanos

En ocasiones la huella urbana lleva una carga política por sí misma y en otras puede inferirse dicho significado desde el señalamiento creativo sobre dicha huella. El primer caso es el de las obras del *Proyecto CAI*, trabajo que inicia con la catalogación fotográfica realizada por toda Bogotá a partir de recorridos de detección de los vestigios arquitectónico - gráficos resultantes de la demolición de unas pequeñas estaciones de policía barriales. De la proliferación de la arquitectura de vigilancia y control, la ciudad pasó en el transcurso de uno a dos años, a la múltiple visibilidad de los terrenos baldíos con señales de lo que eran paredes y baños policiales. Estos suelos arqueológicos, de lo cotidiano y lo cercano, eran la metáfora urbana de lo que estaba sucediendo en el conflicto armado a lo largo de gran parte del territorio rural colombiano.

El siguiente paso del proyecto fue la construcción de una propuesta de intervención gráfica directa sobre estos sitios. Los signos diseñados para la cartografía militar eran las marcas idóneas para “minar” los terrenos que habían sido abandonados por la autoridad. La técnica del estencil, la repetición del signo, el señalamiento seriado sobre el sitio, funcionaba como el impulsor de la idea y ataba historias urbanas, también violentas, con historias políticas de lucha por el poder. El gesto simbólico apropiado de los mapas militares, esta vez puesto en el terreno mismo, elevaba el espacio urbano a mapa expandido, recordándonos el cuento de Borges donde el reino y el mapa llegaron a ser uno mismo y los dos finalmente ruinas y girones.

En la serie *Desplazamientos Urbanos*, el asunto también era la lectura gráfica del suelo encontrado. La piel de la ciudad, superficie y suelo soporte, es un prolífico contenedor de trazos efímeros o permanentes. Dentro de tantos, el dibujo en cuestión de este proyecto eran las líneas de señalización de las ciclo rutas, cada vez más abundantes en las ciudades contemporáneas. Mi labor sobre los signos gráficos, ya no era la del productor de los mismos sino la del observador de cómo otros modifican y generan dibujos nuevos con los dibujos ya hechos. La serie inició con recorrer la ciudad a pie y en bicicleta, deteniéndome a fotografiar cada tapa de alcantarillado movida y desplazada de su posición original, lo cual generaba líneas de discontinuidad que hacían evidente un conjunto repetido de intervenciones humanas no intencionales pero sí con un valor transformador en la imagen de la ciudad.

Darse cuenta que esa mutación se visualiza y se concreta con los movimientos de los grafismos del suelo es un punto de partida para entender que nada en la urbe es estático y que existe una constante relación de intercambio entre planos de acción ciudadana. El sub suelo y la exterioridad mediaos por el asfalto y las alcantarillas, son el escenario de lo visible y lo oculto que regula gran parte

de la actividad de los ciudadanos. Pensar en aquello que se desplaza en la ciudad y que nunca vuelve a quedar en orden, es pensar también en la gente que se ve forzada a movilizarse contra su propia voluntad.

Oferta de Empleo

Como producto de vivir dos años y recorrer la Ciudad de México, recolecté cerca de 900 pequeños volantes de ofrecimiento de empleo, muchos de ellos con diseños simples, tipografías escogidas sin mayor criterio, frases comunes y sobre todo falsas promesas de prosperidad. Pude detectar todo un proceso repetitivo y continuo que se recicla y actualiza día a día, en donde el volante, pieza de información visual, es la ficha clave que inicia y termina la cadena. Sin mayores retos estilísticos, estéticos o de propuesta visual específica, estos volantes actúan y generan acciones en relación a las olas migratorias y al sub empleo en la ciudad, ofreciendo una incursión en el nicho de mercado donde el desempleado incauto quisiera estar contratado. Estos pequeños papeles, bombardean visualmente postes y cabinas telefónicas, conscientes de que mañana serán basura. Son como un virus que se disfraza de diseño gráfico, son también gráfica popular en su escala más primaria. Litografía anzuelo esperando a que alguien caiga para iniciar de nuevo el ciclo y lanzar otra vez sus redes.

Todo esto y algunas otras inferencias pudieron obtenerse de recolectar estos rastros. El siguiente paso era insertarme en la trama, contaminar el virus y sub diseñar mi propio volante para ofrecer empleo desde mi postura como artista que buscaba desempleados para que trabajaran en un proyecto de arte. Luego vino una etapa de realización de pinturas por parte de los contratados, una transformación cromática y en escala de los volantes originales, que llevó el proyecto de lo popular al campo de lo artístico académico. El gesto de calle fue llevado así al espacio expositivo.

Las pirámides del subempleo usan con gran efectividad los medios de impresión, así como también en otros contextos lo hacen los chamanes, brujos, adivinos o tarotistas que ofrecen devolver y atar al ser querido. Iguales estrategias de comunicación rápida usan los políticos cada vez que quieren conseguir ser elegidos. Este es sin duda un espacio de tensión para el diseño gráfico y un lugar para preguntarse por cuál es su ubicación y compromiso en estas circunstancias. Lo que equivaldría en un sentido más amplio, a preguntarse por ¿Cómo están siendo usadas las técnicas y los medios de producción del diseño y el arte en relación a la ética, la estética y la política?

Un año en el metro - 12 horas 12 minutos

Siguiendo algunos postulados situacionistas, y algunas reglas de acción me propuse contestar desde la creación mis inquietudes sobre la relación entre el arte de performance, el dibujo y los medios de transporte. Para esto llevé a cabo un conjunto de acciones en el Sistema de Transporte Colectivo de México DF. Una de ellas me permitió vivir 12 horas y 12 minutos dentro del sistema, recorriendo todas las estaciones y líneas posibles, llevando una bitácora de viaje en la que consignaba tanto

texto como dibujo. En el STC todo era posible, comer, dormir, ir al baño, ver arte, conocer de historia, observar la ciudad y su gente, hablar con otras personas, entrar a internet, comprar, vender y viajar. Como registro de este aprendizaje condensado sobre una de las ciudades más grandes del mundo, desde su subsuelo, quedaron unas paginas y unas fotos, donde los valores compositivos o de alta resolución técnica fueron a un segundo plano para dar paso a la rapidez y clandestinidad de la toma fotográfica. La bitácora funcionó como la memoria escrita de un recorrido que muy rápidamente se cargaba de afectos, recordando en sus apuntes, los postulados sobre psicogeografía y deriva situacionistas. La metodología de trabajo de campo, etnográfica y participativa se encuentra en un primer plano y sigue la forma en la que hoy se desarrollan gran parte de las investigaciones en diseño. En *Un año en el metro*, la duración se expandió en el tiempo pero no se restringió en lo geográfico. ¿Cuál es el dibujo que mi cuerpo inscribe en la ciudad, al cabo de usar un año su metro? La pregunta fue contestada en 12 impresiones digitales, de fondo blanco y trazos mínimos. Doce mapas que se produjeron al sumar sobre el mapa oficial del STC, el trazo que mi cuerpo en movimiento, señalaba dentro del sistema, día a día, mes a mes. La huella de la que aprendí era entonces mi propia huella. La ciudad que conocía era la misma que unía punto a punto el trazo de mi cuerpo sobre el trazo del metro.

Dos referentes pedagógicos en la clase de Tipografía

La primera experiencia que resulta relevante para nuestro recorrido, es la propuesta por el profesor Juan Manuel Mesa, quien ha venido perfeccionando una metodología de trabajo para la clase de tipografía de la Fundación Universitaria del Área Andina, que consistente básicamente en tres etapas: El trabajo de campo a nivel de la ciudad, el desarrollo tipográfico de un alfabeto completo y la realización de un modelo prototipo de objeto tipo mueble. En la primera etapa, luego de un previo desarrollo de los conceptos básicos de la tipografía y sus explicaciones históricas, se le propone al estudiante que salga a la calle y comience a detectar los usos cotidianos de la tipografía, en carteles, publicidad, avisos comerciales, medios de transporte, periódicos, revistas y demás elementos del mundo donde esta pueda encontrarse. Con unas pautas de chequeo, se le da paso a un proceso de selección de las imágenes y dibujos tomados por el estudiante en sus visitas de campo, revisión a partir de la cual se comienzan a configurar tipos, estilos, modos de hacer y conjuntos de similitudes.

La segunda etapa se desarrolla a partir de lo aprendido y recolectado en ese contacto directo con la vida urbana de la tipografía. Se inicia con bocetos de desarrollo a mano alzada, con distintas pruebas y opciones letra por letra, hasta que resulte aprobado el conjunto alfabético por parte del docente. El siguiente paso es construir el alfabeto digitalmente, en programas de computador especializados para esta labor.

El tercer momento también comienza con el bocetado a mano alzada, pero esta vez teniendo como objetivo

un desarrollo de producto que por sus características tridimensionales tiene relación con el diseño industrial. El objeto que se deja de tarea es la producción de un mueble, cruzando elementos estéticos y conceptuales de la tipografía desarrollada que son traducidos a las tres dimensiones y a lo utilitario. El resultado final de todo el proceso del curso es un recorrer desde las metodologías del diseñador como etnógrafo hasta el productor de un prototipo industrial. Aquí la tipografía transita desde su uso cotidiano callejero hasta las aulas académicas y finalmente se expande en objeto que puede incluso regresar a lo cotidiano y a la calle.

La segunda experiencia de aula que quiero mencionar también refiere a otro momento de la clase de tipografía, en este caso dictada por el profesor Camilo Martínez. Aprovechando coyunturas conmemorativas, el profesor les propuso a los estudiantes, la elaboración de una solución tipográfica, que pudiera ser susceptible de llevarse al espacio público en donde se insertara como un elemento conmemorativo de los 150 años de fundación de la ciudad de Pereira.

El desarrollo metodológico incluía también tres etapas. La primera de trabajo de campo en los sitios específicos seleccionados a partir de su interés dentro de la ciudad, en relación a su memoria y a su historia. Dicha labor etnográfica, implicó el uso de bitácoras para dibujos in situ, fotografía, registro de entrevistas e investigación documental previa. De las imágenes base obtenidas en la ciudad, donde se mostraban los sitios y todas sus particularidades, espaciales, de luz, de uso, de estructura, de estado o deterioro, se pasaba a la etapa dos, donde se proponía paralelamente un cierto tipo de intervención posible y un alfabeto nuevo para dicha intervención.

El alfabeto desarrollado y formalizado digitalmente era la materia prima para construir textos, frases, anotaciones en el espacio o simplemente palabras, con las que se proponía intervenir los sitios históricos de la ciudad permitiendo una nueva visibilidad de dichos espacios y una activación en el transeúnte local o extranjero. La tercera etapa iniciaba con la construcción de los montajes digitales que simulaban la implementación de la solución en el espacio urbano, los cuales se exponían al público y a jurados externos a la universidad en un intento de retroalimentación y corrección de los detalles finales. El proceso aun sigue abierto, en espera de que los mejores trabajos, sean acogidos económicamente por la alcaldía local u otra institución interesada y puedan ser llevados en toda su magnitud, al espacio público, en el marco de las celebraciones de Agosto de 2013.

La ciudad en este último caso actuaba como inicio y final. La tipografía era un puente que uniría un estado primario del sitio con un deseado estado final producto de la intervención y el señalamiento. La letra, el texto real aplicado sobre muros, esculturas, ventanas, pisos, paraderos de bus, o el aire mismo, vivía una expansión de su inicial sentido editorial y convertía la urbe en soporte para ser literalmente leído. El público, estaría allí para leer el texto propuesto y seguidamente el subtexto que implica renovar dichos sitios históricos a la luz del diseño gráfico.

Proyecto para un curso

El postular un proyecto pedagógico de aula, como el que se ha venido delineando es una total aventura y como tal implica grandes retos y al final múltiples satisfacciones. La primera pregunta es ¿Dónde se ubica algo que no es teórico, pero que no puede ser práctico totalmente, algo que debe estar institucionalmente en un aula de clase pero que su parte sólida sucede en la calle?

Esa posición intermedia que tampoco permitiría localización fija en uno u otro nivel de avance de la carrera y que no se asocia al tronco básico, ni es una especie de profundización o especialización, es quizás lo que me resulta más interesante. Un posible curso para *Aprender diseño desde las huellas de la ciudad* puede postularse como una electiva taller, teórico / práctica, totalmente transversal para estudiantes de primero a último semestre, lo cual permitirá visiones desde las más expertas hasta las miradas más jóvenes.

En un sentido amplio de la transversalidad, el curso puede ofertarse dentro de toda una Facultad de diseño, permitiendo que estudiantes de todas las áreas del mismo como gráfico, modas, audiovisual, de espectáculos, etc., puedan tener acceso a él.

Los temas que pueden marcar los ejes teóricos, siguiendo lo esbozado al principio, serían:

- La cultura, la geografía cultural y la cultura visual.
- La historia de la ciudad y la historia local.
- Las Metodologías de la investigación - creación.

En cuanto a la preparación de la práctica, se debe involucrar al estudiante en la revisión de:

- Referentes creativos locales e internacionales.
- Recorridos y derivas en la ciudad real.
- Distintas modalidades y niveles de registro. Fotografía, bitácora, diario. Archivos.

Como producto de la práctica misma y en un regreso al aula taller:

- Revisión y catalogación del material recolectado.
- Bocetación y construcción de una propuesta creativa.
- Presentación final.

Este es un marco en construcción, abierto a sugerencias y a revisiones, en el que me encuentro en continua experimentación desde mi observación de la labor de otros y desde mi propia práctica docente y profesional.

Conclusión abierta

El centro de esta propuesta fue la idea de una ciudad soporte, texto y campo de acción humana, territorio de luchas y definiciones culturales, las cuales dejan múltiples trazas y vestigios, relacionados con lo gráfico, lo audiovisual, lo plurisensorial, y de donde se puede leer lo político, lo estético, lo ético, lo económico y lo social. Dicho marco de investigación y referencia posibilitará al diseñador proponer de forma crítica y contextual sus pro-

yectos creativos o nutrirse de la experiencia para producir otro tipo de productos útiles en otros espacios de acción. Si la ciudad es el ecosistema que nos ha correspondido vivir, es sin duda el espacio donde desde la investigación en creación podemos y tenemos el deber de intervenir. El arte y el diseño han tenido esa gran posibilidad desde sus inicios, solo que en momentos de la historia han predominado otros intereses, de índole político y económico fundamentalmente. Estas líneas que analizaron posibles encuentros teóricos y prácticos, buscan motivar el pensamiento crítico, factor fundamental en la formación del diseñador de hoy y para el mañana. No se trata solo de enseñar un largo pensum universitario, en donde se adquieren múltiples herramientas, sino de abrir espacios de puesta en práctica y de experimentación transversal entre esas teorías y esas herramientas. Las culturas hoy en día se analizan desde las acciones que estas implican y cómo están construidas desde un conjunto de actividades que se ponen en juego en cada momento y no como algo estático que se adquirió por herencia, o que tan solo están allí para ser interpretadas sin mayor rango de cambio. Ser latinoamericano, participar de un encuentro y congreso sobre diseño, es actuar dentro de la cultura que nos corresponde construir: una cultura de la academia, del arte y el diseño, una cultura del ciudadano que conoce su entorno y por esto mismo lo respeta y quiere que cada vez sea mejor.

Bibliografía

- Anderson, J. (2010). *Understanding Cultural Geography*. New York: Routledge.
- Careri, F. (2002). *El andar como practica estética*. Barcelona: Gustavo Gili.
- De Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano*. México, DF: Universidad Iberoamericana.
- Andreotti, L. y Costa X. (1996). *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*. Barcelona: MACBA - Actar.
- Mesa, C. (2010). *Superficies de contacto*. Medellín: Mesa Editores.
- Mirzoeff, N. (2003). *Una intromisión a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.
- Potrc, M. (2003) *Urban negotiation*. Valencia: IVAM.
- Sarlo, B. (2009). *La ciudad visita*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Thompson, N. y Sholette, G. (2004). *The Interventionist. Users' Manual for the Creative Disruption of Every Day Life*. North Adams, Massachusetts: MASS MOCA.

Abstract: This paper seeks to establish a field of interactions between urban prints, art and design that is specific to the end in a given cross-theoretical-practical workshop focused on the study of contemporary cities, from cultural geography, local histories and the various creative practices. Bases are outlined fields from theoretical and practical examples are given from reading and reviewing personal artistic experiences and other references applied to the classroom.

Key words: City - Art - Design - Fashion - Geography - Course - Workshop.

Resumo: Esta apresentação procura estabelecer um campo de interações entre as marcas urbanas, a arte e o design que se concretiza ao final numa proposta de oficina teórico-prática transversal, enfocado

no estudo das cidades contemporâneas, desde sua geografia cultural, suas históricas locais e as diferentes práticas criativas. Se esboçarem umas bases desde campos teóricos e se dão exemplos práticos a partir da leitura e revisão de experiências artísticas pessoais e de outros referentes aplicados à aula.

Palavras chave: Cidade - Arte - Design - Cultura - Geografia - Curso - Oficina.

(*) **Alvaro Ricardo Herrera.** Maestro en artes plásticas. Universidad de los Andes, Bogotá Colombia. Maestro en Artes visuales, con énfasis

en Arte Urbano. UNAM, México DF. Maestro en Interdisciplinar en Teatro y artes vivas. UNAL, Bogotá, Colombia. Docente del programa de Diseño gráfico. Fundación Universitaria del área andina, Pereira. Colombia.

(**) El presente escrito fue presentado como conferencia dentro del Cuarto Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (2013). Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.