

# Líneas de Investigación

## Grupo de Investigación en historia y teoría del diseño

Universidad de Nariño /// Departamento de diseño /// miembros actuales: Hugo Plazas, Omar Franco, Alejandra Castellanos /// email: hugoalonsoplazas@udenar.edu.co

El grupo de investigación en historia y teoría del diseño nació en el año 2006 como la confluencia de los intereses e inquietudes de un grupo de profesores interesados en profundizar en el estudio del diseño en sus diferentes vertientes (gráfico, industrial, etc.) y su práctica en la región sur de Colombia, visto desde una perspectiva teórica, histórica y crítica. A pesar de la multiplicidad de miradas y perspectivas de abordaje, en los últimos años se han consolidado cuatro líneas de trabajo que han brindado frutos en la construcción de conocimiento, así como han permitido vincular a varios miembros de la comunidad académica en el desarrollo de proyectos.

### Historia de la imprenta en Pasto en el s. XIX

El estudio de los fundamentos históricos de la imprenta en la ciudad de Pasto se concibe como una línea de estudio que permite entender las particularidades del proceso de adopción de recursos simbólicos del orden de los visual especialmente destinados a la comunicación y la construcción de opinión pública en la ciudadanía. De la misma forma la adopción de la imprenta en el siglo XIX implicó la apropiación de recursos, procesos y mecanismos materiales que sirvieron para la implantación de procesos industriales en la sociedad regional. El acercamiento a las prácticas y modos de producción de las primeras imprentas de la ciudad ha servido para comprender aspectos de importancia como la apropiación tecnológica, el uso de la tipografía en la alfabetización de la población y la conformación de comunidades y agentes sociales que dieron apoyo al desarrollo de los procesos de reproducción de la palabra escrita.



Detalle del periódico El Duende, 1838, Pasto.

### Registro de los oficios gráficos de Pasto

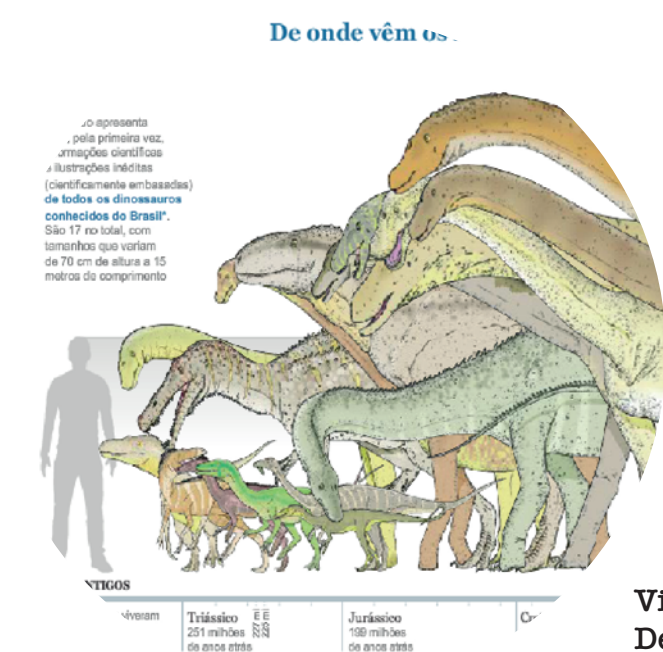
Esta línea se nutre principalmente de las actividades de formación investigativa de los estudiantes de sexto semestre del programa de diseño gráfico y tiene como propósito hacer el registro documental y analítico de los agentes locales que ejecutan y mantienen vivo oficios gráficos que por la invasión de la tecnología digital se encuentran en proceso de transformación, incluso en algunos casos, en riesgo de desaparecer. Algunos de los oficios registrados son: tipografía, litografía, serigrafía, rotulación, aerografía, filmación, fotografía, ilustración, tatuaje, grafiti, grabado en piedra, escribanos, publicidad y avisos, impresión digital, entre otros. En esta línea se recurre al uso de técnicas de investigación como la encuesta y la entrevista y técnicas de exploración como la visualización de información y el documental.



Cartel evento Tipógrafos del suroccidente Colombiano.

### Estudios de diseño y experiencias lúdicas

Esta línea, incorporada recientemente al grupo de investigación, busca aprovechar las experiencias en el desarrollo de pedagogías para la creación de artefactos lúdicos para profundizar en la lógica del juego y la lúdica en el mundo contemporáneo y la sociedad local. En esta perspectiva se pretende construir un conocimiento amplio en torno a la lúdica que permita aprovechar sus potencialidades en el desarrollo de habilidades cognitivas y conceptuales en sujetos de diversas características de edad, género, procedencia, accesibilidad. Esto con el fin de promover los mecanismos de apropiación de estrategias lúdicas en la vida cotidiana.



Visualización de información: De onde vêm os nomes dos dinossauros.

### Estudios visuales de la visualización de información

En esta línea se ha buscado abordar el fenómeno de la visualización de información (*Big Data*) desde una perspectiva crítica que permita profundizar en los mecanismos de la práctica comunicativa de estos artefactos culturales basados en lo más avanzado de la técnica digital de la actualidad. En esta línea se ha considerado los diferentes ámbitos de aplicación de la visualización de información en campos como el arte, el diseño, el periodismo, las ciencias, la educación, entre otras para considerar los modelos de visualidad impuestos, creados y acordados en el marco de su práctica social.

Juego de cartas ? Wonders

