



## PROGRAMA

### Martes 22 de octubre

---

*Javier Mariscal*

9 a.m.

#### **Colors**

En poco menos de una hora, se explica la historia del mundo a través de la historia de los colores: primero fue el negro, la nada, después, con el Big Bang, nació el blanco; el negro y el blanco formaron el gris; y con el gris surgen los números y las letras; después nace el azul gas que vive en las nubes; más tarde, con el azul marino, nacen los primeros seres vivos; y, con el verde, las plantas; el amanecer trae el amarillo y el verano; y en verano, cuando atardece, todo se pone naranja y al final todo se funde a rojo pasión.

Los colores muestran el paso de las estaciones y el cambio de la luz que influye sobre nuestras emociones. La poesía le sirve a Mariscal para explicar el mundo a aquellos que son capaces de entender su lenguaje, su particular mirada. La historia del mundo en colores pasa ante nuestros ojos con la mediación de pocos, pero muy efectivos, recursos. *Colors* tiene muchas lecturas, una de ellas es que a través del diseño se puede comunicar lo que se desee. Otra es que las emociones nos hacen evolucionar. Y la más sencilla de todas, y no por eso menos importante, es que todos los colores son bonitos.

*José Miguel Sokoloff*

11 a.m.

#### **Decir no es comunicar**

Soluciones no obvias a problemas comunes.



## PROGRAMA

### Miércoles 23 de octubre

---

*David Cuartielles*  
9 a.m.

#### **Lo digital se vuelve físico - Diseño interactivo en la Universidad de Malmö**

El profesor David Cuartielles, de la Universidad de Malmö en Suecia, dará cuenta de la contribución de dicha institución al campo del diseño interactivo y el modo en que este ha sido allí relacionado con el diseño participativo y orientado a usuarios. Por las especiales características y condición de experticia del conferenciante, será presentada también la plataforma de prototipado Arduino y su utilización en proyectos de todo tipo como sistema democratizador del proceso de diseño.

Asimismo, se hará una revisión de los dos campos fundamentales del laboratorio de prototipado de la School of Arts and Communication (K3): *Internet de las cosas* y *diseño de objetos educativos interactivos*.

*Juan Fernando Herrán*  
11 a.m.

#### **Escalas y Espina Dorsal: Génesis y proceso**

La serie *Escalas* y la Instalación *Espina Dorsal* se conciben inicialmente a partir de un interés por el espacio público y su conformación dentro de los barrios marginales de la ciudad de Medellín. Los trabajos articulan dos conceptos básicos que caracterizan a una buena parte de los habitantes de dichas localidades: la apropiación del territorio y la construcción de la noción de lugar.

En esta dinámica aparecen estructuras que resuelven en primera instancia problemas prácticos como el acceso o el abrigo, pero que simultáneamente, se consolidan como elementos simbólicos que reflejan los imaginarios de los habitantes, su idea de progreso y por último, el lugar desde donde se puede vislumbrar un futuro.



## PROGRAMA

### Jueves 24 de octubre

---

*Riccardo Marzullo*

9 a.m.

#### **Diseño y artesanía: Innovación y autoproducción**

La artesanía y el diseño caminan de la mano en el siglo XXI: el diseño se convierte en una catapulta a la innovación y permite al artesano detectar oportunidades y materializar ideas emergentes, consolidando la eficiencia de su producción. Vivimos además en una época de expansión de la autoproducción en diferentes sectores por lo que, sin duda, el reciente auge de la artesanía supone además otra oportunidad para impulsar el yo creativo y autónomo. Aparece así una artesanía moderna, nexo de unión entre la cultura popular y la tecnológica, que explora nuevas tendencias y que encuentra en el diseño la clave para su futuro.

*Francisco Jarauta*

11 a.m.

#### **Desafíos del diseño frente a los escenarios del futuro.**

Los grandes cambios que se han ido produciendo a lo largo de las últimas décadas han modificado los sistemas de referencia e interpretación del mundo contemporáneo. La innovación tecnológica ha generado nuevos sistemas de comunicación que se hallan en la base de la sociedad de la información y del conocimiento. Paralelamente se han generado nuevos espacios de conexión que han dado lugar a redes que atraviesan todo el tejido social en el que emergen nuevas comunidades que transforman a su vez las relaciones sociales y su representación. Estos cambios han modificado los estilos de vida, la organización de lo social y del trabajo, en definitiva nos sitúan ante un cambio de época que el diseño debe explorar.

Toca al diseño construir un mapa de ideas y proyectos que recorran los escenarios del futuro ayudando a construir las condiciones de un mundo más acorde con las exigencias de la humanidad.

3 p.m.

#### **Conversatorio ¿El diseño para qué?**

Conferencistas invitados:

Francisco Jarauta, Riccardo Marzullo y David Cuartielles

Moderador: Alberto Saldarriaga, Decano Facultad de Artes y Diseño