NÚMERO 9, 2026 • ISSN: 2590-7409

APROPIA

CONOCIMIENTO PARA TODOS



Investigación + creación:
soluciones que transforman realidades

ConCiencia
¡Conocimientos que inspiran, acciones que transforman!

Universidad de Medellín
Ciencia y Libertad

APROPIA

Número 9, 2026• ISSN: 2590-7409 • 300 ejemplares

Presidente Honorable Consiliatura
Aura Marlenny Arcila Giraldo

Rector
Néstor Raúl Posada Arboleda

Vicerrectores
Elizabeth Flórez Yepes - Vicerrectora (e) de Investigación y Creación
Nini Johana Marín Rodríguez - Vicerrectora (e) de Formación
Luis Javier Ramírez Vanegas - Vicerrector de Extensión y Proyección Social

Dirección general
Elizabeth Flórez Yepes

Comité Editorial
Margarita Lozano Jiménez
Henry Horacio Chaves Parra
Mauricio Vásquez Rendón
Isabel Cristina Giraldo Arias

Coordinador Sello Editorial
Ricardo Gil Barrera

Asistente de producción editorial
Mayra Johanna Currea Enciso

Periodista y redactor
Henry Horacio Chaves Parra

Corrección de estilo y revisión de prueba diagramada
Juan Manuel Vásquez Vivas

Créditos de las imágenes
Imagen de carátula: Biomateriales en gran formato - Colombiatex, 2025
Mauricio Vásquez Rendón

Imágenes internas en orden de aparición:
Fotografías e ilustraciones internas. Agradecimiento a los profesores:
Carlos Alfonso López Lizarazo, Carlos Andrés Arango Lopera,
Carolina Marroquín Sierra, César Alonso Cardona Cano,
Johana Patricia Ramírez Olier, Juan Camilo Ríos Romero,
Juan David Mira Duque, María Camila Pastas Riascos,
Mauricio Vásquez Rendón, Simón Hurtado Restrepo,
Estudiante: Nicolás Maya Orozco,
Externo: Miguel López Suárez

Diseño y diagramación
Leonardo Sánchez Perea

Impresión
Sandra Celis
Producción Gráfica S.A.S

Correspondencia
Vicerrectoría de Investigación y Creación de la Universidad de Medellín
Carrera 87 N.° 30-65, bloque 18, oficina 203
Teléfono: (+57+4) 5904500, ext. 30734, Medellín, Colombia
Correo: revistaapropia@udemedellin.edu.co
Web: www.udemedellin.edu.co; https://revistas.udem.edu.co/index.php/apropia/es/issue/archive

© Universidad de Medellín
Todos los derechos reservados.
Esta publicación no puede ser reproducida total o parcialmente por ningún medio inventado o por inventarse, sin permiso previo y por escrito de la Universidad de Medellín.

Contenido

Presentación 1
Editorial 3

Memorias del territorio

Tejesueños, la cosmovisión wayuu en clave transmedia 4
Encender la verdad 7
Un álbum que siembra vida 11

Cuerpos que narran

De la mano del reguetón 14
Al filo del camino, la huella de Haydée 17
Cuerpos IA, en buscade la identidad 21

Materialidades que transforman

Biovestidos: diseño vivo, natural y consciente 25
Elásticos transformados: innovación textil y trabajo colectivo 28
Biomateriales a otro nivel: más allá del aula 31
Ecdisis, una historia escrita con Lápiz de Acero 34
Laboratorio colombiano, nuevas artesanías 37
Nuevas luces para el diseño 40

Raíces

Raíces: el evento más importante de I+C 43
Catálogo fotográfico 46

Apropia es la revista de divulgación y apropiación científica de la Universidad de Medellín. Es un punto de encuentro entre el conocimiento generado al interior de la institución y la comunidad en general, y constituye una estrategia que busca poner a circular investigaciones, conceptos y puntos de vista que puedan movilizar a la ciudadanía hacia la búsqueda de soluciones a los problemas colombianos.

Presentación

«Investigación + creación: soluciones que transforman realidades»

La novena edición de la revista **Apropia: conocimiento para todos** representa un hito fundamental en el despliegue del Plan de Desarrollo Institucional 2025–2030 de la Universidad de Medellín. Responde de manera concreta al compromiso estratégico de diseñar e implementar un **modelo de gestión de investigación + creación (I+C)** que potencie la producción artística, cultural y tecnológica en nuestra Institución, consolidando un pensamiento crítico y sensible capaz de transformar el entorno y permear positivamente las dinámicas socioculturales de las comunidades.

Con esta publicación, la Vicerrectoría de Investigación y Creación visibiliza un catálogo vivo de «**Soluciones en Investigación + Creación**», aportando evidencias rigurosas, procesos metodológicos trazables y aprendizajes significativos generados por nuestros profesores y estudiantes. A través de este diálogo deliberado y fecundo entre ciencia, arte, diseño y tecnología, reafirmamos la vocación universitaria de generar conocimiento pertinente, ético y con impacto social transformador.

Esta entrega reúne doce artículos organizados en cuatro capítulos temáticos que dan cuenta de la diversidad, el rigor metodológico y el alcance territorial de la I+C en nuestra casa de estudios:

Capítulo 1: Memorias del territorio

Reúne iniciativas que acuden al diseño, la comunicación y los lenguajes narrativos emergentes para documentar, resignificar y salvaguardar la memoria histórica, la cultura y la identidad viva de diversas comunidades. Este capítulo integra proyectos que visibilizan la memoria y la cosmogonía de la cultura wayúu —fruto del trabajo comprometido de semilleros de investigación que acercan el patrimonio ancestral a nuevos públicos mediante herramientas digitales—. En *Encender la verdad*, se devela cómo el diseño actúa como un catalizador social para la reconstrucción de la memoria histórica y el diálogo ciudadano en el marco del legado de la Comisión de la Verdad. Finalmente, *BIOMA* propone una experiencia de inmersión visual para redescubrir y valorar la riqueza biológica y ambiental que alberga nuestro campus universitario.

Capítulo 2: Cuerpos que narran

Explora el cuerpo como territorio de experimentación conceptual, expresión dramatúrgica e innovación tecnológica, articulando las manifestaciones populares con el patrimonio escénico y el diseño computacional. Incluye artículos como *Perreíto con datos*, que desentraña la estructura sonora, lírica y cultural del reguetón para comprender su impacto en la música contemporánea desde la analítica y los estudios culturales. *El Camino de Haydee* presenta una propuesta escénica disruptiva que hace converger las artes audiovisuales y performativas mediante la denominada «dramaturgia del acontecimiento». Por su parte, *Cuerpos IA* formula una aproximación teórica y experimental de vanguardia sobre la integración de la inteligencia artificial en el diseño, la morfología y el significado del «cuerpo-vestido».

Lee el QR de Apropia



Capítulo 3: Materialidades que transforman

Visibiliza la investigación aplicada al desarrollo de nuevos materiales, la bioeconomía y el diseño regenerativo en articulación directa con la industria textil, del hábitat y de los espacios. Destaca *Biovestidos*, iniciativa interdisciplinaria nacida del proyecto *Siembra Viva* y el *Laboratorio Vivo* de la Universidad de Medellín, cuya propuesta de moda regenerativa fue galardonada con el prestigioso **Premio Lápiz de Acero 2026**. Se documenta la experiencia de transferencia e innovación material presentada en *Colombiatex 2026* (*Biofilia Material* y *Proelásticos*), así como la participación en *Heimtextil*, donde ocho creativos asumieron el reto de transformar biomateriales en luminarias sostenibles alineadas con las tendencias internacionales del interiorismo proyectadas hacia 2027.

Asimismo, se expone el caso *Colombiamoda-Nopal*, enfocado en la valorización y circularidad de los residuos agrícolas del cultivo de nopal en Sonsón (Antioquia) para el desarrollo de biomateriales aplicados al sistema de la moda. El capítulo concluye con el *Laboratorio colombiano de técnicas artesanales*, espacio donde, bajo la curaduría y guía de los diseñadores internacionales Paul Rowland y María Posada, se crearon piezas neoartesanales que elevan las técnicas tradicionales a los más altos estándares del diseño global.

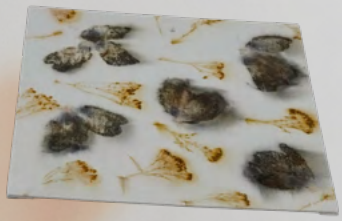


Capítulo 4: Raíces

Sección dedicada al balance crítico y la memoria del evento internacional de Investigación + Creación liderado por la Facultad de Diseño y la Vicerrectoría de Investigación y Creación. Esta plataforma se ha consolidado en la ciudad y el país como un referente para la exhibición, el debate y la circulación de obras académicas y profesionales que articulan el diseño de vanguardia con la ciencia y la innovación.

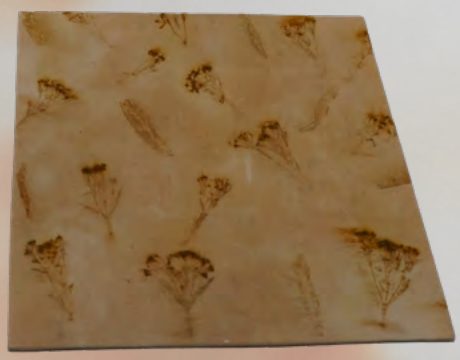
Expresamos un sincero reconocimiento a nuestros profesores investigadores, estudiantes, creadores y aliados del sector empresarial y la academia internacional, cuyos aportes hicieron posible esta novena entrega. Sus proyectos demuestran que la creatividad y la ciencia integradas no son caminos paralelos, sino motores complementarios e indispensables para resolver las problemáticas ambientales, sociales y productivas de Colombia.





En la Universidad de Medellín concebimos la ciencia, el arte y la tecnología como bienes públicos al servicio de la sociedad. Confiamos en que estos resultados no solo sean leídos, sino también apropiados, debatidos e incorporados como fuente de inspiración colectiva. Los invitamos a adentrarse en las páginas de esta edición, a difundir sus hallazgos y a enriquecer la conversación académica a través del correo electrónico **revistaapropia@udemedellin.edu.co**, o acceder a nuestro archivo histórico a través del código QR disponible en esta publicación.

¡Leamos, compartamos y transformemos juntos: democratizando el conocimiento para todos!





Editorial



En la publicación *Dibujo* (2008), el docente y artista colombiano Juan Mejía presentó una libreta de dibujos de lo más inusual que pueda imaginarse. Aunque tiene la apariencia del clásico cuaderno para aprender a dibujar, por dentro, sus hojas blancas solo contienen manuscritos sobre cómo los estudiantes exploraron las diversas posibilidades que les permitieron llegar, finalmente, al dibujo expandido. Por ejemplo: «Una estudiante se maquilló antes de dormir y al día siguiente presentó su almohada como un autorretrato»; «Una estudiante iba tapando con *liquid paper* todo el texto de *El coronel no tiene quien le escriba*, hasta dejar visibles solamente los puntos». Los dibujos no estaban en las páginas; con suerte, aparecían en la mente del lector. Igualmente, lo que importaba para Mejía —reconocido como un gran dibujante— no eran los resultados, sino la experiencia de sus estudiantes con los materiales, el ejercicio gráfico y la capacidad de estos de comprender el dibujo y el arte más allá de las convenciones.

Hay algo potente en que una institución intente medir el peso de un gesto. Durante mucho tiempo, las disciplinas creativas —las artes, el diseño y la arquitectura— operaron en una suerte de clandestinidad metodológica respecto al sistema educativo formal. Ocurrieron en la fricción directa con la calle, los talleres y los territorios, hasta gestar un saber vivo que no pedía permiso para existir. Con la profesionalización de estas prácticas, llegaron los parámetros de evaluación y medición y, con ellos, la necesidad de incluir aquello que se entiende con el cuerpo, con la praxis, con el otro y con lo otro. La llegada de la figura de la «investigación-creación» y su reconocimiento por parte de Minciencias en 2017 no fueron una simple concesión burocrática, sino la victoria de un hecho innegable: el gesto creativo produce conocimiento y ese conocimiento tiene la fuerza suficiente para sacudir las rígidas estructuras de la ciencia tradicional.

Para cumplir con los estándares curriculares, el artista o el diseñador sometía su intuición a la coreografía de la plantilla: llenar formularios de metodologías cuantitativas o cualitativas, inflar justificaciones de impacto y redactar tesis que analizaban el entorno como un agente externo. Las artes, el diseño y las humanidades no producen conocimiento del mismo modo en que lo hacen las ciencias, puesto que las tecnologías afectivas y prácticas son capaces de responder a complejidades que la teoría pura no alcanza a nombrar; el saber encarnado, digestivo, sensible ocurre en la superficie del material y en las capas del contexto. La integración de estos saberes al terreno de la educación superior comenzó a legitimar la existencia de múltiples maneras de pensar el país, en las que el error y el proceso de reflexión sobre el mundo y sobre uno mismo quedan incluidos.

La irrupción de esta categoría ha permitido que la academia afloje sus costuras y se vuelva un espacio poroso. Sin embargo, el valor de esta apertura depende de que la conversación no quede atrapada en la lógica del mero expediente ni en el circuito cerrado del aula. La investigación-creación es un puente de doble vía: alimenta el pensamiento universitario con la fuerza instintiva del afuera y, al mismo tiempo, devuelve a la esfera pública formas de saber sensibles, críticas y transformadoras. Abrirle la puerta a la creación en la universidad es reconocer que el pensamiento también ocurre cuando la materia se desplaza, se ensambla y cobra vida.

Cristina Vasco
Artista y magíster en Estudios Socioespaciales
Curadora del Museo de Arte Moderno de Medellín
Docente de cátedra de Diseño y Gestión de Espacios en la Universidad de Medellín

Tejesueños, la cosmovisión wayuu en clave transmedia



A un par de días de jubilarse, la profesora Sandra Isabel Arango Vásquez habla del semillero de investigación que ha orientado en la Facultad de Comunicación, y le brillan los ojos. Sabe que allí germinan muchas ideas, crece la siguiente generación de investigadores y se incuban metodologías nuevas. Se va satisfecha; no es para menos: ha inspirado a varias generaciones y entrega la posta con un proyecto del que se declara satisfecha porque siente que aprendió hasta el último día.

Se trata de Tejesueños, un universo transmedia que busca reflejar los imaginarios de la cultura wayuu para explorar desde distintas ventanas cómo se tejen sus temas, valores, estructuras narrativas y su concepción del mundo.

Aunque es el proyecto de grado de Nicolás Maya Orozco, estudiante de Comunicación y Entretenimiento Digital, para él, más que un requisito académico, es la posibilidad de conectar a los jóvenes del país con una cultura que admira y respeta: Su intención es: «representar la cultura wayuu de la manera más fiel; sus creencias, cosmogonía, su forma de vivir. Traducirlas y llevarlas a medios más accesibles para los públicos contemporáneos».

El pueblo wayuu es el más grande de las 115 comunidades indígenas reconocidas en el país y su cultura se expresa «a través de distintas fuentes, incluso académicas de mucho rigor, pero no se traslada a unos medios más cómodos para el acceso de las personas en su cotidianidad».

Tiene 21 años, espera graduarse al final de 2026, pero ya ha sido ponente en el Congreso Internacional de Comunicación de la Universidad de Medellín y estará en el próximo, con Tejesueños y con el semillero. Además, ya ganó los premios Huella de la Facultad y aspira a otros. Considera importantes esos escenarios académicos en los que cada vez hay más espacio para otras formas de abordar el conocimiento desde la investigación-creación, con mayor posibilidad de inserción e impacto en la sociedad.



Investigar creando

Tejesueños se convirtió en un revulsivo para el semillero de investigación y para la profesora Arango: «es un reto muy grande, porque yo venía de la investigación tradicional. Digamos que había explorado la investigación-creación, pero de una manera tangencial». Lo hizo como coordinadora del Centro de Investigación en Comunicación, a través de proyectos como los del profesor Carlos López, a quien un día invitó al semillero a presentar su trabajo sobre la fotonovela como alternativa para abordar la investigación y la apropiación social del conocimiento.

Fue un momento clave para Nicolás porque en la exposición del profesor encontró su ruta: «Me llamó mucho la atención porque yo dije: nuestra carrera es creativa, produce cosas, especialmente en el área digital, tenemos habilidades para hacerlo. Me pareció muy interesante y pensé que se podría aplicar en mi trabajo de grado». Aunque no conocía la modalidad de investigación-creación, era sensible frente a las narrativas culturales, así que tomó ese camino.

A la profesora Sandra se le convirtió en reto: «Si empezáramos ese proceso desde tercer o cuarto semestre, en las materias de metodología de investigación, les mostraríamos

alternativas de productos. Con la creatividad que los chicos tienen, si les enseñamos un proceso metodológico sistémico para la investigación, no sentirían que están haciendo investigación, sino un proceso creativo».

Aprender al revés

Es una metodología en la que primero aparece el producto —en este caso un universo transmedia— y se va sistematizando el procedimiento metodológico en diálogo permanente con la teoría. Por eso, para muchos estudiantes es más atractiva que la investigación tradicional, en la que primero se buscan los sustentos teóricos y, luego, los productos aparecen como resultado.

Prueba de ello es que Tejesueños le dio un nuevo impulso al semillero luego de una crisis derivada de la graduación de varios estudiantes y la falta de incentivos para atraer a otros. «Nos dimos cuenta de que trabajábamos muy teóricamente», dice Nicolás. «Y somos un semillero de programación y de videojuegos; lo que nos gusta es crear. Lo que estábamos haciendo era escribir artículos científicos, cosas muy formales».

La investigación-creación apareció como alternativa para trabajar con el mismo rigor, pero de forma más entretenida.

Cosmogonía y convergencia

La cultura siempre es transmedia: la vivimos desde las diversas capas del mismo relato que reflejan nuestra cosmogonía. Mirar la cultura wayuu desde lo transmedia, a través de sus tejidos, como forma de expresión de su realidad, ha sido una aventura que ya muestra resultados:



«Tenemos una biblia transmedia que recoge los mitos, *topos* y *ethos*; un mapa de medios; un videojuego para celular y computador, otro exclusivamente para computador; una experiencia en realidad virtual (que se está construyendo en el semillero); tres microrrelatos sonoros tipo podcast; una animación que se convierte en una experiencia interactiva cuando utilizamos técnicas de *mapping* y hologramas; algunos relatos cortos escritos en la página web, que funciona como una wiki. Es universo transmedia con una animación en 360 grados, que se puede explorar con gafas de realidad virtual sencillas o también moviendo la pantalla con los dispositivos . Y, por último, un mapa interactivo, que cuando lo montamos en la instalación real se convierte en un mapa de realidad aumentada en el que las personas pueden escanear los diferentes puntos y obtener información».

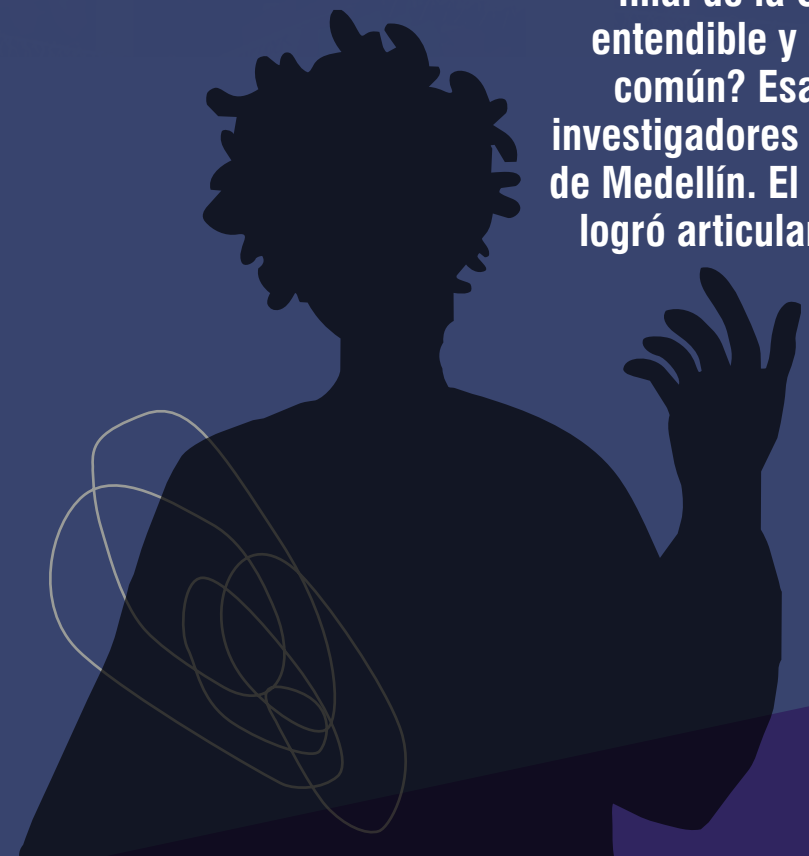
Se trata de todo un universo que ha sido alimentado por teorías de diversos autores, experiencias y testimonios, como los de la profesora Valkis Bernier, licenciada en Artes Escénicas de la Universidad de Antioquia, quien hace parte de la comunidad wayuu y se ha convertido en fuente para productos específicos como asesora temática del proyecto y cuyo apoyo «cambió el horizonte inicial, abrió el panorama, trajo nuevos textos y mucha información», reconoce Nicolás. «Ahora entendemos que no es lo mismo la alta Guajira que la media o la baja, ni las interpretaciones que hacemos de ellos».

Es un proyecto de convergencias con un componente tecnológico importante que busca atraer a los jóvenes de bachillerato y de la universidad, y a la par avanzar en la sistematización y la documentación. «Es distinto sistematizar para la investigación que escribir un proceso o un procedimiento para un producto», explica la profesora Sandra. Ella se va tranquila porque siente que le abrió el mundo de la investigación-creación al semillero. Su relevo es una nueva generación de investigadores en comunicación que teje sueños.

Origen:	Semillero de Investigación
Participantes UdeMedellín:	Profesora Sandra Isabel Arango Vásquez y estudiante Nicolás Maya Orozco
Entidades participantes:	Universidad de Medellín
Artículo escrito por	Henry Horacio Chaves Parra
Ilustraciones compartidas por:	Nicolás Maya Orozco



¿Cómo hacer que el larguísimo y duro Informe final de la Comisión de la Verdad fuera más entendible y cercano para los ciudadanos del común? Esa era la inquietud de un grupo de investigadores del ITM, la UPB y la Universidad de Medellín. El resultado fue una propuesta que logró articular el diseño, el arte y la memoria.



Asumieron como desafío poner el diseño y el arte al servicio de la reconciliación a partir de reflexiones descentradas sobre la paz, el conflicto, la verdad, la democracia y la movilización social, dice la profesora Carolina Marroquín Sierra, ingeniera de diseño de producto y magíster en ingeniería, actual coordinadora del proyecto en la Universidad de Medellín: «El diseño se puede vincular al ciudadano del común en la búsqueda de verdad sobre un conflicto que nos ha pasado a todos. Pensar estos temas más allá de las ciencias sociales y humanas, desde donde siempre se han abordado».

La tercera cultura

Como el arte siempre encuentra maneras distintas de plantear reflexiones y ayudar a entender, Encender la Verdad utiliza la creatividad del diseño para movilizar a la ciudadanía y vincular a personas corrientes en diálogos difíciles: «Desbloquear ciertas formas de ver y proponer reflexiones reparadoras en las que temas como la paz, la no repetición y la valoración de la verdad como bien público se vuelvan cotidianos y cobren otra dimensión política que favorezca una postura social más allá de la defensiva».

Es el arte como motor para involucrar y movilizar, que parte de corrientes como el diseño participativo y el diseño crítico; que se inspira en autores como Nigel Cross para quien el diseño tiene una cultura propia basada en el hacer, modelar e inventar. Habla de la *tercera cultura*, una especie de tercera vía o un modo propio de generación de conocimiento que toma distancia de los tradicionales: las ciencias naturales con métodos cuantitativos y cualitativos, por un lado; y las ciencias sociales o humanas por el otro, aunque se nutre de ambas.

Talleres para hacer y reconocer

Con esos marcos conceptuales y la intención clara, el grupo de investigación diseñó una serie de talleres participativos en los que el Informe final se hizo más cercano. En lugar de tomar las cerca de once mil páginas que parecen inabordables, y con la idea de ayudar a entender que los hechos de violencia, por muy frecuentes o repetidos que sean, no son normales, se abordó el diseño crítico desde una mirada experiencial que involucra a los ciudadanos.

«Abordamos cinco tomos de la Comisión enfocados en la guerra urbana, en Antioquia, como el de los testimonios: cuando los pájaros no cantaban, que es muy duro» —recuerda Carolina—, «y a partir de ese ejercicio de lectura, hicimos una extracción de elementos movilizadores en términos de creación, para saber qué nos había pasado y cómo podía inspirar».

Con el diseño como campo y herramienta de investigación, implementaron una serie de talleres de cocreación y dispositivos creativos que aplicaron en diversos espacios públicos. En ellos participaron personas de diferentes edades y con historias diversas: estudiantes universitarios, madres cabeza de hogar,



comunidades LGBTIQ+, quienes a partir de reconocer la violencia se preguntaron también cómo sanar, cómo rehacer la vida.

«No nos interesaba tanto encontrar la verdad, sino movilizar al ciudadano, ayudarlo a reconocerse e identificar otras realidades», dice Carolina, y explica que, aunque adelantaron el proyecto con una mirada ciento por ciento desde el diseño, en algunos momentos consultaron otros saberes como la psicología social para tener mejores herramientas. De hecho, reconoce que en algunos talleres hubo momentos difíciles porque alguien del equipo o alguno de los participantes estuvo a punto de perder el control. Sin embargo, mantuvieron la precaución de no hacer intervenciones que pudieran causar daño y durante la experiencia fueron aprendiendo en qué momentos desacelerar o incluso parar.

Los talleres se hicieron en parques biblioteca, universidades, grupos de adultos mayores, grupos de lectura, con elementos sencillos pero creativos, a través de juegos conocidos que fueron adaptados al tema, todo ello con el fin de identificar los imaginarios. De ello nació un inventario de palabras y registros de dibujos que hablan de la otredad de manera única.

Uno de los ejercicios más llamativos es el de las Corpografías del conflicto, a partir de lo que los participantes expresaron en dibujos: «Hay un dibujo de alguien del ejército con un perrito; la figura de un guerrillero es un niño con un arma… Son las imágenes que muchos tienen de la violencia y el conflicto. Unos coloreaban, otros no. Hubo gente que sentía la violencia en la cabeza, otros en el estómago».

«No citamos a víctimas directas del conflicto a los talleres, citamos ciudadanos no seleccionados, pero sabíamos que la probabilidad de que aparecieran víctimas era altísima y pasó». No siempre fue sencillo, pero siempre se pudo gestionar y los aportes fueron valiosos.

El espiral de la creación

El equipo de investigación convirtió el arte en vehículo y el diseño, en excusa: «Nos hacíamos muchas preguntas metodológicas. Estamos escribiendo el proceso para entender desde las nuevas preguntas del diseño, con elementos metodológicos atravesados por lo social, lo antropológico, lo psicológico... Uno se transforma en el rol de diseñador y se convierte en un sujeto al que le pasan las cosas», reconoce Carolina.

Los talleres fueron el germen de otras intervenciones: «Tenemos mucha información, tabulaciones, datos cuantitativos, palabras, relaciones, mapa de participantes, lecturas cruzadas, interpretaciones semióticas, lectura de símbolos y colores, métricas diversas. Elementos que decidimos llevar a artefactos o dispositivos de experiencias crítico–creativas para emplazar en el espacio público».









Así, en la práctica, los resultados de los talleres y la co-creación de participantes e investigadores se convirtieron en insumo de nuevos dispositivos que se ubicaron en diversos espacios públicos como el Parque Biblioteca de Belén, el Estadio, el Carlos E. Restrepo y algunas universidades, entre otros. La muestra más grande fue en la Fiesta del Libro y la Cultura de Medellín: «Allí hicimos una mesa con las doce violaciones de los derechos humanos que trabaja la Comisión de la Verdad. Cada persona podía poner un testimonio anónimo sobre lo que le pasó o supo que le pasó a otro, poner un sello, ubicar un lugar, un año». Gracias a su interacción en ese espacio, personas de diversas edades nos permitieron entender que «a todos nos ha pasado algo, y eso no es normal».

El Informe se hizo útil y cercano; con él se logró que personas de diversas edades y géneros se expresaran. Ahora, el equipo está dedicado a escribir, sistematizar y documentar el proceso, pero es fácil intuir que habrá nuevos dispositivos.

Origen:	Proyecto de Investigación
Participantes UdeMedellín:	Profesora Carolina Marroquín Sierra
Entidades participantes:	Universidad de Medellín, Universidad Pontificia Bolivariana e Institución Universitaria – ITM
Artículo escrito por	Henry Horacio Chaves Parra
Fotografías compartidas por	Carolina Marroquín Sierra

Un álbum que siembra vida

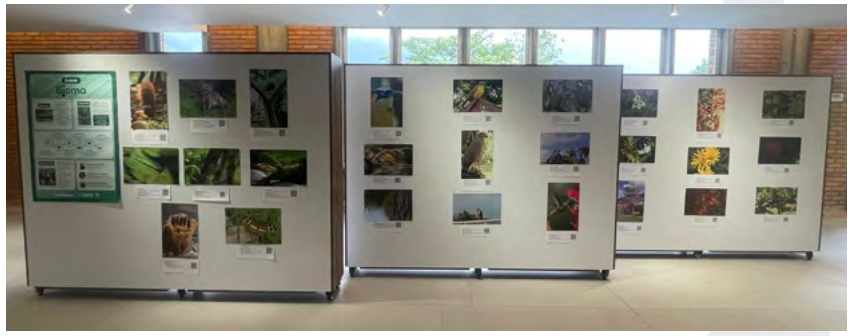


Cuando Johana Ramírez Olier entró por primera vez a la Universidad de Medellín, se maravilló. «Desde la portería me encantó el campus. Comencé a pensar en estrategias para hacer que la gente conociera su biodiversidad y viera su potencial». Llegó como bióloga y profesora de cátedra; ahora es magíster, doctora en Ingeniería y docente de tiempo completo.

Es la coordinadora del proyecto *Siembra Vida*, que promueve la apropiación social del conocimiento y la conciencia ambiental desde el campus, con incidencia en la sociedad. El producto de este trabajo fue la elaboración de un inventario de flora y fauna que permitió conocer las especies diversas que habitan las cerca de cuarenta hectáreas del campus.

El proceso contó con dos capítulos: uno enfocado en la zona de edificios, facultades y equipamientos, que es la más habitada y conocida; otro, en la reserva ambiental del lote La Ortega, ubicado en la parte posterior del campus, el cual funciona como un laboratorio vivo.





Un contenedor ambiental y de apropiación del conocimiento

A partir del inventario, Siembra Vida se fue convirtiendo en un proyecto que permitía articular las iniciativas de varias facultades en torno a la economía circular, temas ambientales y de sostenibilidad. Este ejercicio de apropiación se vinculó al colectivo Comuna Project, de la Comuna 13, para que los diversos componentes de la investigación pudieran aplicarse y tener alcance en espacios reales. Esta transformación permitió, además, la reactivación de la ecohuerta universitaria.

Con temáticas y metodologías variadas, se abordan diversos públicos. En el barrio Independencias II, se trabaja con niños de 4 a 13 años, en clases sabatinas de inglés, a partir de temáticas acopladas sobre la naturaleza, la biodiversidad, la sostenibilidad y la economía circular, para que se apropien del vocabulario y de los conceptos de una manera útil. También se gestiona una pequeña ecohuerta con diferentes actividades de siembra, preparación de abono y limpieza del espacio. «Les enseñamos de abejas, lumbricultura, producción de alimentos (tanto de forma orgánica como convencional), sobre la diversidad de plantas que pueden encontrar en cualquier ecosistema y cómo se siembra», explica Johana.

Dice orgullosa que es un grupo gigante, pues, a los integrantes de Comuna Project, se suman muchos profesores expertos en diversos saberes. Entre todos aprenden sobre la valorización y la gestión de residuos, así como sobre el uso de las cáscaras de frutas en la fabricación del abono; proyectos como la creación de bio-vestidos, producción de alimentos, la reactivación de la ecohuerta y diversos temas de comunicación.

Bioma, un álbum de reconocimiento y memoria.



Investigar de una manera distinta permitió que el inventario no solo sirviera para identificar a los animales y las plantas de diversos tipos que habitan el campus y determinar qué especies son endémicas y cuáles no, si están amenazadas o no, sino que también motivó el deseo de fotografiarlas y revivió una idea que los estudiantes de Comunicación Manuela Jorge Agudelo y Jerónimo Rincón Sánchez habían incubado en un proyecto de aula: un álbum.

Para materializarlo, hicieron un concurso de fotografía que involucró a la comunidad universitaria: estudiantes, profesores, empleados administrativos y egresados. Después de un proceso de juzgamiento y curaduría por parte de expertos, se escogieron las 34 mejores fotografías entre las más de 130 que recibieron, se organizaron por categorías y se premiaron.

El álbum fue un producto de investigación-creación. Adicionalmente, las fotos se exhibieron en gran formato en la biblioteca y se realizó una exposición interactiva: se entregó un álbum y, para conseguir las láminas, había que recorrer el campus, llegar a unas bases, hacer preguntas y descubrir la riqueza natural de la universidad.

Bioma es un producto a todo color, de gran calidad y en un formato novedoso: 10,5 x 15,5 centímetros. «Queríamos un álbum con formato de bolsillo, pero láminas de tamaño universal, que facilitara su manejo y fuera fácil de entender», explica la profesora. «Buscamos que se integrara a Prometeo como el símbolo de la universidad en la portada, mientras que las primeras láminas son fotos de diversos ítems del proyecto de investigación: la ecohuerta, la gestión y valorización de residuos, los bio-vestidos, para documentar las diferentes aristas del proyecto».

De ahí en adelante, el álbum está dividido temáticamente: aves, flora, mamíferos, insectos. También aporta información sobre el nivel de riesgo de extinción, el tipo de crecimiento de la flora o el tipo de dieta de la fauna. Además, están marcadas las fotos ganadoras del concurso. Se trata de un producto de formato pequeño, pero de gran valor e inmensa calidad editorial.

Una estrategia viva

Como la entrega de las láminas implicó recorrer y reconocer la universidad, algunos estudiantes descubrieron «que, si ven tres materias en inglés, les reconocen el segundo idioma, que pueden hacer parte de un grupo de investigación, que la oferta de cursos y semilleros es bastante amplia o que no todas las abejas pican», comenta la profesora Johana. «Buscamos que las personas se apropien del conocimiento, llevar el saber a otras esferas, que se expanda, que genere nuevas preguntas».

Es un modelo de investigación que cambia las formas y acerca a la gente: «Con la comunidad hicimos compostaje en la huerta, porque era más llamativo para ellos. Hicimos intervención en tres jardines y en la huerta de la comuna: limpieza y siembra, diversas actividades lúdicas con metodologías que se fueron transformando en la integración. Con los niños y las mujeres tejedoras de la tercera edad, algunas de ellas desplazadas, a partir del diálogo de saberes, se hicieron mermeladas y otros productos».

Al final de cuentas, más que crear artículos de investigación y ponencias, les interesaba tejer con la comunidad hilos que ahora permiten hablar de temas como la sostenibilidad, la economía circular y la biodiversidad, ampliar conceptos y vivir emociones.

Así como se hizo el álbum *Bioma* para la comunidad universitaria, con los habitantes de la Comuna 13 se elaboró una cartilla de valorización de residuos y una guía de trabajo bilingüe para los niños. Son productos para adentro y para afuera, semillas que germinan.

Origen:	Producto de Investigación + Creación
Participantes UdeMedellín:	Profesora Johana Patricia Ramírez Olier y estudiantes Manuela Jorge Agudelo y Jerónimo Rincón Sánchez
Entidades participantes:	Universidad de Medellín
Artículo escrito por	Henry Horacio Chaves Parra
Fotografías compartidas por:	Johana Ramírez Olier

De la mano del reguetón



Una canción de reguetón como resultado de un proyecto de investigación académica era impensable hasta hace poco. Hoy es posible gracias a las actualizaciones normativas y la experimentación con otra serie de productos como inventarios, interfaces, artículos, conferencias, diversas puestas en escena y muchas horas de investigación.

Contra todo prejuicio, hacer la canción *«De la mano»,* tomó mucho tiempo, necesitó investigación académica, pero, fundamentalmente, exigió superar sesgos. Entre ellos estaban los de los profesores de Comunicación Carlos Arango Lopera y César Cardona Cano, quienes han hecho un largo recorrido estudiando el reguetón y dándole un estatus académico al «perreito, pero con datos».

La canción es uno de los productos del proceso de investigación-creación que han asumido después de años de trabajos académicos más tradicionales, como el de la serie «Imaginarios de ciudad», que lideró Armando Silva, al tiempo que hacían rock en diferentes bandas. Ambos comparten la doble afición por la música y la academia. Era cuestión de tiempo que juntaran las dos pasiones en la investigación.

De la música ligera al objeto de estudio

Más cercanos a los sonidos del rock, hoy admiten que llegaron al reguetón desde el prejuicio compartido de entenderlo como «música fácil», producto de la moda y la transgresión. Sin embargo, empezaron a preguntarse por su permanencia en el tiempo más allá de las expectativas, y por su capacidad para incorporar a artistas de otros géneros a su musicalidad, así como de llevar la industria de Medellín a ese escenario, y lograr generar oportunidades para músicos, cantantes, productores, mánagers, técnicos y modelos.

Entonces apareció la necesidad del método, porque su formación académica les imponía el rigor. Querían un trabajo académico pertinente que pudieran disfrutar. Como había hecho cada uno en su tesis doctoral, quisieron acompasar academia y sonoridad para entender el fenómeno. Como explica Carlos, querían hablar del reguetón y su relación con lo cotidiano. «Terminé convencido de que había que trabajar con la música, sin pena. Porque siempre hay algo de reticencia por trabajar temas que no suenan serios ni trascendentales».

Para superar los prejuicios propios y ajenos, acudieron a los datos. Hicieron un inventario de más de quinientas canciones en busca de la clave de su éxito. Experimentaron con herramientas que permitían asignarles valores sonoros a las canciones para medir catorce variables y analizar datos del *perreito*. Crearon una interfaz web para la identificación de tipologías estilísticas del género. Luego elaboraron la Agencia del Perreito, una plataforma con carácter de agencia de publicidad y mercadeo que usa los datos de la investigación y ayuda a predecir el éxito que puede tener o no una canción. Estas son herramientas para orientar desde estrategias de comunicación hasta decisiones musicales, letras y marketing.

Al ritmo de la academia

En paralelo a los productos de investigación-creación, fueron produciendo artículos académicos y ponencias. Encontraron que eran pocas las publicaciones sobre el reguetón. De hecho, hoy deben ser los autores con más artículos académicos sobre ese fenómeno musical, de acuerdo con el estado del arte que levantaron como parte de su investigación.

Después apareció un nuevo desafío: escribir un artículo científico que no se quedara en ese ámbito. «Estamos hablando de reguetón, de gente que suda, transpira y vibra». Durante la búsqueda del tono se les ocurrió hacer una conferencia: «le ponemos un nombre atractivo y le hacemos un branding, que la conferencia sea bacana y que podamos mirar las reacciones de la gente», cuenta el profesor Carlos y argumenta que «como comunicador y filósofo



me hacía falta probar, o sea, aprobar mis datos frente a la gente y mirar dónde se suscitaba el interés para tener una pauta y luego escribir».

Como es típico en las obras creativas, la conferencia se fue ajustando de acuerdo con los auditorios y los momentos. En Cali, por ejemplo, en donde el reguetón tuvo menos auge que en Medellín, el impacto de los datos parecía menor. El análisis allá se centró más en el videoclip y la perspectiva de género.

Allí los debates fueron otros, «*porque había un hallazgo que mostraba la narrativa audiovisual de las mujeres artistas de reguetón, porque en sus videos hay más sexualización de los cuerpos y más cuerpos femeninos*». De eso se tratan la creación y la investigación: de poner los temas en debate, de mostrar otros ángulos y abordarlos de maneras diversas.

Un álbum con muchos éxitos

El trabajo de investigación-creación les ha permitido explorar varias obras y formatos. Ahora están terminando el videoclip de la canción «De la mano», que también apareció en el camino como un medio para probar los hallazgos sobre las variables y las emocionalidades del reguetón.

La producción del video avanza con el apoyo de la academia que alguna vez los miraba con desconfianza. Un día, en una reunión en la Vicerrectoría de Investigación-creación, el profesor César mostró parte de una sesión de grabación en la que un par de estudiantes le ponían la voz a la canción mientras ellos, como cuenta el profesor, le daban el *flow* y la producción. A todos les sonó la propuesta.

Seguramente la canción será un éxito e irá *de la mano* con nuevos productos, porque, al igual que el reguetón, Carlos y César han logrado conectar con los estudiantes: «No solo los chicos del semillero y los estudiantes de maestría quieren investigar la construcción de marca en el reguetón, los de audiovisuales quieren investigar sobre el videoclip, sobre las letras, las características sonoras, las estrategias de construcción de carreras exitosas musicalmente», una extensión de línea, una provocación constante.





Origen:	Producto de Investigación + Creación
Participantes UdeMedellín:	Profesores César Alonso Cardona Cano y Carlos Andrés Arango Lopera
Entidades participantes:	Universidad de Medellín
Artículo escrito por	Henry Horacio Chaves Parra
Fotografías compartidas por:	César Alonso Cardona Cano

Al filo del camino, la huella de Haydée



Para el profesor Carlos Alfonso López Lizarazo, la investigación-creación no es nueva. Casi una década antes de que fuera reconocida con estatus académico por Minciencias, consiguió el apoyo de la Facultad de Comunicación para hacer un mediometraje como resultado de una investigación.

Hizo «Dos caras», un mediometraje que contó la historia del secuestro de los periodistas Jesús Abad Colorado y Jorge Horacio Arango en el Oriente antioqueño. Este proyecto le permitió unir los métodos periodísticos con la investigación académica. «Yo salgo y aplico entrevista, hago encuestas, puedo tomar datos estadísticos, utilizo una perspectiva metodológica, como la hermenéutica, la fenomenología, hago etnografía, métodos de la investigación cualitativa que aplicamos al proceso de creación y los reflejamos en una obra».

Faltaba tiempo para el reconocimiento normativo de la modalidad y para que se convirtiera en una práctica cotidiana en la Universidad, donde la primera convocatoria de investigación-creación ocurrió en 2025.

El dato enriquece el relato

Como licenciado en Arte Dramático y comunicador, no le suena aquello de «dato mata relato». Él cree que lo enriquece. «Uno lo que está haciendo es poner en escena una situación que el público no conocía y que, a partir de ese efecto de goce estético, de la impresión que le significó estar ahí en ese momento, le permite aprender cosas».

Es un proceso que demanda rigor, leer, investigar, comparar, hacerse preguntas y explorar respuestas sobre las problemáticas: «La investigación-creación le hace preguntas no solo a un problema social concreto, sino incluso al propio medio en el cual va a crear».

Con esa convicción, hace unos años abordó la violencia sexual contra las mujeres en el conflicto armado colombiano a partir de la construcción de una fotonovela. Esta fue un vehículo para mostrar una cruda realidad sin revictimizar a las protagonistas: personas reales, cuyas historias tuvo que investigar, contextualizar y documentar.



Rastreó datos para alimentar los relatos que la universidad le proponía al mundo académico como alternativa. «Todos los productos de industrias culturales y creativas estaban asociados a procesos de investigación-creación. El producto creativo se tiene que poner en circulación con una audiencia concreta. Entonces, claramente, nuestras obras creativas pasan por la triple hélice: el autor, la obra y el público». Proceso que el reconocimiento de Minciencias ayuda a fortalecer.

Paso a paso se hace camino

La investigación para llevar a cabo la fotonovela reveló otras historias y otros contextos. «Para hablar de Haydée, hay que hablar de Carmen», dice el profe López y explica que la historia de Carmen, una lideresa liberal de los Montes de María, y la de tantas otras mujeres, fue la ventana para asomarse a otras épocas y a otras realidades.







Conoció la figura descomunal e inspiradora de las sufragistas, quienes pelearon por el derecho al voto femenino. Entre ellas, había dos mujeres ligadas a la fundación de la Universidad de Medellín: Haydée Eastman Calderón y Bertha Zapata Casas, las primeras abogadas en Antioquia.

Doctor en Estudios Latinoamericanos, el profe Carlos se enamoró de esas emblemáticas figuras históricas que han sido ignoradas por la historia. Decidió seguir su huella: «Haydée fue la primera defensora de oficio que asumió la defensa de un hombre acusado de homicidio… ¡y logró la absolución!», cuenta emocionado al imaginar la novelería de la Medellín de mediados del siglo XX acudiendo a los juzgados del Palacio Nacional para ver a una mujer abogada.

Así nació «Al filo del camino», un proyecto de investigación-creación cuyo producto es un espectáculo escénico disruptivo, en el que convergen las artes audiovisuales, el teatro desde la dramaturgia del acontecimiento, el cine y la radio. «Una parte del relato está inspirada en lo transmedia, pero no es un transmedia, sino que está inspirada en ese estilo narrativo, en el que en una plataforma pasa una cosa, en la otra pasa otra cosa y al final el espectador organiza una imagen final que llamamos caleidoscópica, porque al inicio el público decide el orden de la obra. Por eso nunca es igual».

Un espectáculo a varias voces

Contar con justicia histórica, rigor jurídico y creatividad artística el camino de Haydée implicó buscar voces y saberes diversos. En esa lógica, se sumaron al proyecto la profesora Marleny Carvajal, doctora en Arte Dramático de la Universidad de Antioquia; el profesor Alejandro Ruiz, del Tecnológico Débora Arango; el profesor Oliver Tabares del Instituto de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad de Medellín; y los integrantes del semillero de investigación en pedagogía y creación escénica, teatral y audiovisual, de la Universidad de Antioquia. Así se unieron voces y miradas diversas.

La investigación se ocupó de conocer y recrear los temas y ambientes del siglo XX, para entender las coyunturas históricas que Haydée afrontó, al igual que muchas otras mujeres: «A través su vida nos vamos ocupando de varios momentos de la vida del país y, especialmente, de hacer visibles a las mujeres».

El montaje en el Centro de Innovación del bloque 9 tuvo un público de cien personas en cada jornada, durante tres días. Los asistentes eligieron el orden de las escenas: «La obra es una un día y al día siguiente es otra, porque cambia el orden». El espectador es parte del espectáculo. Difícilmente un artículo sobre una investigación académica encuentre trescientos lectores en menos de una semana.

Carlos López sabe que lo suyo es la creación, la sensibilidad y el trabajo con otros creadores. Ahora sueña con otros escenarios para contar la historia de doña Haydée Eastman y, a través de ella, la de muchas otras mujeres que fueron pioneras. No quiere que las sigan presentando como actrices de reparto, porque fueron protagonistas en la historia de la conquista de los derechos.

El espectáculo «Al filo del camino» constituye un desafío de reconocimiento histórico y simbólico. Por eso, el profesor López lo imagina en otras salas, en los circuitos de festivales, en otros formatos y con alcances mayores. Siente que faltan escenas porque queda mucho de este camino por recorrer y muchas huellas por seguir.



Origen:	Producto de Investigación + Creación
Participantes UdeMedellín:	Profesor Carlos Alfonso López Lizarazo
Entidades participantes:	Universidad de Medellín, Escuela Superior Tecnológica de Artes Débora Arango y Universidad de Antioquia
Artículo escrito por	Henry Horacio Chaves Parra
Fotógrafo:	Miguel López Suárez



Cuerpos IA, en busca de la identidad

¿Qué pasaría si en un futuro la IA se vuelve la enciclopedia de consulta y las comunidades indígenas, que son vulnerables debido a la desigualdad y a la brecha tecnológica, no lograron cargar su información? ¿Cuál es la pérdida cultural que estamos avizorando si no atendemos a ello? Estas y otras preguntas similares motivaron a la profesora Camila Pastás, diseñadora e integrante de una comunidad indígena del sur del país, y a un grupo de colegas a abordar un trabajo sobre el uso de la IA en la recuperación del patrimonio.

Se trata de una mirada desde el diseño especulativo y de futuro, en contraposición a la mirada clásica del diseño que lo ubica como respuesta o solución a un problema. Este es un proyecto que entiende el vestido como un medio para la especulación o para hacerse preguntas, un dispositivo para la crítica. Por eso, usa la inteligencia artificial para replicar códigos y patrones culturales en productos modernos resignificados, con el propósito de generar y fortalecer la noción de identidad.

Porque si la fuente no son las comunidades indígenas, «tendríamos una pérdida cultural, un bache histórico. Las nuevas generaciones no conocerían cómo se ve un tejido en guanga, cómo se ve un sol de los pastos, cómo se ve una mujer indígena», advierte la investigadora frente a los riesgos que buscan prevenir.

Sin temor a la tecnología

María Camila comparte la asignatura de diseño de futuros y futuro especulativo con el actual decano de Diseño, Juan David Mira Duque, a quien le emociona saber que han ampliado el horizonte para la investigación, en clase y en los eventos académicos: «Nos dimos cuenta de que casi no había proyectos de diseño de futuros o especulativo que pensaran en las desigualdades. Cuando uno se pregunta por ese tipo de diseño, siempre se habla de la tecnología o de la relación con el medio ambiente, pero nunca se habla del diseño especulativo al servicio de la desigualdad social».

Les preocupaba la posibilidad que la única fuente de consulta sobre el patrimonio cultural fuera lo que hubiera en la IA. Por eso prefieren que la información se construya con el respaldo de las comunidades, porque, de otra forma «habría un problema de opacidad, no sabríamos de dónde sale la información. No sería información fiel







Chumbes, Fotografia - María Camila Pastás Riascos

de la comunidad, sino una información sesgada, predeterminada por quien la haya montado», explica María Camila.

Puesto que las brechas sociales y tecnológicas son cada vez más grandes, el diseño de futuros es menos optimista. De allí que los investigadores optaran por utilizar las mismas herramientas tecnológicas para optimizar el proceso de creación y evitar sesgos derivados de las decisiones de quienes suelen alimentar la IA.

Un tejido colectivo

El trabajo tenía que hacerse con la comunidad. La puerta de entrada fue María Camila, quien hace parte de ella: «Les dijimos: Queremos hacer esto, miren los ensayos que hemos hecho. Y les encantó, nos abrieron las puertas. Al principio eran muy tímidos, porque en Nariño todos somos muy tímidos, muy calladitos. Pero cuando cogemos confianza abrimos los brazos a las nuevas iniciativas. Entonces fueron bien recibidos los investigadores paisas por allá».

El decano Juan David reconoce que la investigación-creación obliga a los investigadores a involucrarse: «Es una cocreación en la que la comunidad participa, dice qué está bien, qué no lo está, cómo se ven las imágenes, las réplicas. Alguien dice: "no, esa imagen que replicó la IA no es". Entonces, finalmente, por eso es tan importante la investigación-creación, porque nosotros hemos creado imágenes en movimiento y estáticas de los tejidos, los cuerpos y la comunidad, pero en cocreación con ellos».

Ponerle cara al futuro

El diseño de futuros busca enfrentar la realidad y actuar ante la inminencia de los hechos: «Nuestras obras no solo van a advertir, sino a proponer nuevas maneras de resignificar, de comunicar y conectar a los jóvenes con el patrimonio», dice María Camila. «No es solo la preservación digital, sino también hacer algo que se llama "versación digital", que busca generar nuevas versiones en la digitalidad, de algo que está en físico o análogo, un poquito obsoleto».

Es la manera de llegar a personas que no consumen tejidos artesanales, por falta de sensibilidad o porque les parece costoso, y que nunca verían los símbolos que solo están en los tejidos, en el territorio: «La versación



digital propone volver esos símbolos, objetos digitales u objetos "fidigitales", un híbrido entre lo físico y lo digital, que conversen con los nuevos lenguajes del siglo XXI», explica.

Para preservar los vestuarios patrimoniales, desarrollan otras obras con técnicas modernas. En un taller, reunieron a los estudiantes de la UPB y la Universidad de Medellín para que aprendieran «a hacer marcaciones textiles que imitan la simbología con *pixel art*, y les encantó. Preguntaban por el significado del sol de los pastos o cómo se representaba la Luna. Entonces, claro, un estudiante puede que nunca compre o consuma un tejido en guanga, pero sí sabe qué es un píxel, si ha visto el *pixel art*, sabe qué es el arte digital y es más sensible a eso».

Estas alternativas académicas desde la investigación-creación permite enfrentar amenazas reales sobre el patrimonio y la cultura. En su condición de investigadora indígena, María Camila reconoce que «hay muchas implicaciones en que la gente lo use, lo apropie y le dé un significado incorrecto. A veces es muy triste, a veces da rabia, pero es mejor tener esa discusión —que es un poquito más educativa— a que nunca nadie lo haga; que solo sea yo en Medellín y la gente de mi comunidad la que sepa eso, y que no haya cómo difundirlo o hacerlo cercano a las personas».

Juan David explica que, mientras las tecnologías más imiten la mano del hombre, más se va a desdibujar el ser humano. Por eso, Cuerpos IA se pregunta por la desigualdad desde la tecnología, no con un tono fatalista, sino como una opción de futuro porque: «El diseño busca no dejar el mundo tal cual, sino hacer otro mundo distinto, mejor». Y puntualiza que los diseñadores viven en el mundo de la investigación-creación, pues, «es la manera en la que creamos».

Origen:	Producto de Investigación + Creación
Participantes UdeMedellín:	Profesores María Camila Pastas Riascos y Juan David Mira Duque
Entidades participantes:	Universidad de Medellín y Universidad Pontificia Bolivariana
Artículo escrito por	Henry Horacio Chaves Parra
Fotografías compartidas por	María Camila Pastás Riascos y Juan David Mira Duque

Biovestidos: diseño vivo, natural y consciente



Entender que la única alternativa para la producción de vestuario no es un proceso industrial forma parte de las reflexiones que posibilita el diseño desde una óptica crítica de fututo. Los profesores María Camila Pastás y Juan David Duque han investigado juntos por más de una década y han explorado diversas formas de producción y relación con la naturaleza. Así que, cuando coincidieron con la profesora Johana Ramírez en una jornada académica en la que habló del laboratorio vivo, se les ocurrió que las materias primas del vestuario se podrían «cultivar».

En lugar de un taller industrial o una fábrica textil, los profesores llevaron a sus estudiantes a la Ecohuerta para que empezaran a producir allí sus telas. Esto implicó cambiar la mirada y los procesos. Menos corte, patronajes, ensambles o máquinas; más naturaleza, cultivo y experimentación. Hacer que el vestido, como las plantas, crezca en la cobertura vegetal de la Universidad.

Un proceso desde la perspectiva regenerativa para producir vestidos vivos, o como ellos lo llaman, «biovestidos»: «Textiles que crecen en la naturaleza y también mueren, que necesitan cuidado y atención», explica Camila Pastás y detalla: «Hemos sembrado chía, fríjol, lenteja y otros alimentos. Básicamente con eso construimos textiles. Los biovestidos crecen acá en la Universidad, con ellos buscamos respuestas a preguntas sobre el futuro que tienen que ver con la desigualdad tecnológica, por ejemplo».

Una investigación que parte del diseño y navega en la creación desde la naturaleza implica «desprenderse



de ese paradigma productivo y consumista de que el vestido es algo que se crea, se usa y se tira. Que está por fuera de la lógica natural de la vida de nacer, crecer, reproducirse y morir. Es volver a la tierra», dice Camila.

Por supuesto, el eje no está en el diseñador, sino en la naturaleza, un diálogo que sorprende y desafía, porque la naturaleza no siempre se comporta como el investigador cree o desea, como explica el profesor Juan David: «Uno recibe sorpresas, a veces hay que volver a sembrar, regar más o regar menos porque la semilla se muere o el clima la afecta. Los biovestidos los mostramos vivos, pero es interesante observarlos cuando están muriendo. Ahí uno logra entender lo vivos que están».

Es una mirada que nace de otro tipo de preguntas de investigación, de formas distintas de concebir la creación, los objetos y sin duda, de comprender el diseño de una manera distinta, centrada en la vida: «Es necesario entender que el diseño no siempre está centrado en las personas, en el ser humano o en el bienestar del ser humano, sino que también hay un diseño que está ahí por y para la vida; para entenderla de otra manera, para darle prioridad, no solo a la vida humana, sino a la vida de todo tipo», apunta Camila.

«Lo interesante es que se empieza a hablar de ciclos y del proceso de ensayo y error, que siempre pone a prueba la creación, eso es lo interesante de la investigación-creación, que la hipótesis está en el mismo prototipo que uno crea y siempre se pone a prueba», agrega Juan David.



Así se producen textiles que superan la voluntad del creador, como explica Camila: «Uno como diseñador es caprichoso: tiene que ser de este color, con esta silueta, con esta tela, de este largo; y si no le gusta, vuelve y empieza, mientras que en biovestidos, si la chía no quiso germinar, no germinó; si la hojita salió más verde, me tengo que acomodar a lo que quiso hacer la naturaleza. Entonces el diseñador no es el único creador, sino que es una conversación constante de ida y vuelta entre el creador o el diseñador y la naturaleza misma. Al final, el biovestido es una obra, yo creería, en el sentido más amplio, de cocreación de ser humano-naturaleza».

La cocreación no solo involucra a los diseñadores, pues, en la ecohuerta donde se cultivan los biovestidos, hay otras voces, reconoce Juan David: «Nosotros somos buenos haciendo vestidos y reflexiones de diseño, pero al final Johana es quien nos dice "esta semilla no se puede regar tres veces al día", ella es la conexión con la naturaleza. Ella es bióloga, nos ayuda con la selección de la semilla, con el regado, con el invernadero, con lo técnico».



Al final, el resultado es una obra, un biovestido, «pero parte de la obra es también el proceso. Entender que fue con estudiantes, que se redefinió en la ecohuerta como un laboratorio vivo, que los chicos sembraron, que tuvimos que hacer adecuaciones, ir a regar varias veces al día… Yo siento que en investigación-creación, tanto la obra como el proceso generan nuevas maneras de conocimiento», comenta Camila.

Juan David advierte que también es un mensaje para cuestionar nuestra relación con la naturaleza: «El biovestido se transforma en una metáfora de que la naturaleza es lo más lejano, mientras el vestido es lo más cercano que tenemos al cuerpo, nosotros traemos la naturaleza al cuerpo».

En buena medida el éxito del proyecto de Biovestidos está en el trabajo colectivo de dieciséis estudiantes, tres profesores y la producción de, por lo menos, veinte vestidos para poder tener al final una muestra de cuatro. Un esfuerzo plural que fue recompensado con el premio Lápiz de Acero 2026 al mejor proyecto sostenible de diseño a nivel nacional, el premio por el que todos compiten en diseño y que en esta oportunidad celebró el trabajo colectivo, la relación con la naturaleza y la reflexión sobre el sentido de la vida.

Origen:	Producto de Investigación + Creación - Ganador Premio Lápiz de Acero
Participantes UdeMedellín:	Profesores María Camila Pastas Riascos, Juan David Mira Duque y Johana Patricia Ramírez Olier
Entidades participantes:	Universidad de Medellín
Artículo escrito por	Henry Horacio Chaves Parra
Fotografías compartidas por:	María Camila Pastás Riascos





Elásticos transformados: innovación textil y trabajo colectivo

Una preocupación frecuente en algunas empresas es cómo desarrollar nuevos materiales o darles otro uso a los que producen. Así comenzó la relación de la Universidad de Medellín con la compañía Proelásticos, especializada en la producción de elásticos funcionales, que le ha dado siempre importancia a la innovación. Por eso, hicieron contacto con la profesora Susana Hoyos, para una materia en la que los estudiantes exploran el universo de la ropa interior, los vestidos de baño y las prendas deportivas, cuya esencia es el material que ellos producen.

Publicista y sociólogo de formación, el profesor Juan Camilo Ríos ha trabajado dos décadas en la industria de la moda. De hecho, antes de llegar a la universidad tuvo un emprendimiento en el que trabajaba junto a empresas del sector textil para desarrollar colecciones con sus materias primas, y que luego presentaban en Colombiatex. Así que le propuso a la profesora Susana y a la empresa un proyecto de investigación-creación que pudiera darle otra vida a los elásticos.

Un ejercicio de articulación del afán empresarial por la innovación y la búsqueda estética de la academia para lograr la evolución de los materiales. «Nos entregaron alrededor de dos mil metros de diferentes tipos de materiales y nosotros hicimos el proceso creativo y de conceptualización para darle un nuevo uso, alrededor del vestido», cuenta Juan Camilo.

Un laboratorio intensivo

Conseguido el sí de la empresa que aportaba el material para la experimentación, se requerían estudiantes para hacer viable el proyecto. El momento no parecía el más oportuno, estaban en noviembre y la meta era participar en Colombiatex, la feria de la industria textil que tiene lugar durante la última semana de enero: «Hicimos una convocatoria, esperábamos que llegaran ocho o nueve estudiantes y llegaron veinte. Fue muy impactante. Dudábamos de que los chicos quisieran involucrarse en una tarea adicional porque el proyecto comenzó finalizando el semestre, cerca de los finales y las entregas, estaban atareadísimos y, sin embargo, se involucraron en el proyecto».

Así en la época menos acostumbrada, diecisiete estudiantes de Moda, tres de Espacios y tres profesores de la Facultad, convirtieron el laboratorio de transformación textil de la Facultad, en escenario y metodología. En un trabajo de experimentación intensiva, trabajaron durante noviembre, diciembre y enero, para exponer en la feria: lo consiguieron con lujo de detalles.

El profesor Juan Camilo sabe que con frecuencia a la industria se le dificulta dar a conocer sus productos porque se queda en catálogos poco atractivos. Por eso su apuesta es ayudar a desarrollar propuestas más creativas. De modo que además de buscar otros usos y maneras de trabajar con los elásticos, le propuso a la empresa desarrollar el diseño de su *stand* en Colombiatex, con los estudiantes de Diseño y Gestión de Espacios, que trabajaron al lado de los de Moda en el laboratorio intensivo. Fueron dos *stands*: el de siempre de Proelásticos y el del proyecto.

Hablamos de un laboratorio intensivo de transformación textil como espacio físico y metodología, porque a partir de la experimentación cada uno encuentra su camino. Se aprovechó la experiencia del laboratorio de







la Facultad en técnicas como teñidos, estampados, sublimación, impresión, procesos de lavandería y diversas formas de transformación textil, «como herramienta metodológica para el proceso de creación en el que el punto central fueron los procesos de transformación textil. El laboratorio se convirtió en la base de operaciones para esta experimentación».

Nuevas formas del material

El elástico es un tejido hecho de una manera especifica para que pueda tener elongación, con una fibra sintética de gran elasticidad y capacidad para volver a su forma original. «Es un tejido de algodón o poliéster con elastano, al cual tomamos y convertimos en otros tejidos. Algunos estudiantes exploraron con tejido, hicieron tela tejida de elásticos; otros, piezas elásticas unidas con costura; otros enrollaron. En todos los casos hubo transformación de tejido, pigmentación, estampado, sublimación, bordados, obtuvimos texturas muy bonitas. Estamparon flores, utilizaron café, té verde, achote, logramos colores».

Con el apoyo de la profesora Cristina Henao, el proyecto que se configuró como un dispositivo de investigación-creación en diseño de moda y espacio. De modo que en los *stands* utilizaron elásticos para construir los paneles, recubriendo la madera con elásticos estampados y teñidos. «De manera paralela los de Moda trabajaban en la creación de vestidos y los de espacio hacían lo mismo con los *stands*. Una utilización del laboratorio desde la creación colectiva, en trabajo asociativo y alternativo», explica Juan Camilo.

Fue un proceso de investigación-creación que epermitió transformar materiales y convertirlos en otros productos, es decir, un proyecto de aprendizaje experiencial e investigación aplicada, que involucró a estudiantes de las áreas de espacio, moda y materiales, y en el que el conocimiento surgió como resultado de la práctica, la iteración y la reflexión sobre el proceso mismo. Además, el momento de divulgación en Colombiatex 2026 fue un éxito: «Logramos una buena convocatoria. Siempre hubo afluencia permanente en el *stand*. Para los estudiantes fue maravilloso, porque muchos diseñadores famosos fueron a ver lo que estábamos haciendo».

Nuevos desafíos

Como suele ocurrir, el éxito de hoy es la invitación para encarar nuevos desafíos. Por eso, los profesores piensan desde ya en la próxima versión de Colombiatex: quieren trabajar con más tiempo, empezar desde antes para que los estudiantes no estén tan ocupados y puedan vincularse más, explorar otras técnicas e incluso otros materiales: herrajes, botones, cierres, diversos accesorios que se complementen con los insumos funcionales de Proelásticos.

«Además, trabajamos con la sostenibilidad como telón de fondo. Que a la materia que se descarta se le dé otro uso, otra vida. Usar pigmentos y otros materiales biodegradables. La industria sabe poco de los pigmentos elaborados con plantas, por eso usan químicos, que es lo que más contamina en los teñidos», puntualiza Ríos Romero.

Origen:	Producto de Investigación + Creación
Participantes UdeMedellín:	Profesor Mauricio Vásquez Rendón
Entidades participantes:	Universidad de Medellín
Artículo escrito por	Henry Horacio Chaves Parra
Fotografías compartidas por:	Juan Camilo Ríos Romero

Biomateriales a otro nivel: más allá del aula



La presencia de Biofilia Material en Colombiatex 2026 era casi obligada. Tras el éxito que esta propuesta obtuvo en las versiones anteriores gracias a sus telas desarrolladas a partir de materiales como el nopal, el profesor Mauricio Vásquez siguió explorando la utilización de otros residuos del agro colombiano; hasta tal punto que este año quiso arriesgarse a proponer un gran formato.

Esta vez se trató de la jagua, un fruto tropical tintoreo usado por algunas comunidades indígenas en la pigmentación de la piel. Los creadores de la Universidad lo tomaron y decidieron extraerle el pigmento para elaborar biomateriales azules:

«Nos dimos cuenta de que este pigmento tiene una variación cromática. O sea, cambia de color dependiendo de la fuente de luz con la que interactúe. Es un pigmento azul, pero el material se ve morado con luz cálida y azul si la luz es fría. Este proceso de investigación a partir de tintes naturales nos llevó a un proceso científico con el que tratamos de entender por qué este material adopta diferentes tonos según la luz. Finalmente, decidimos llevarlo a un formato grandote».

El tamaño no es lo de menos

Construyeron paneles de 2,40 metros x 80 centímetros, un tamaño considerado normal cuando se usan materiales tradicionales, pero que cuando se trata de biomateriales se considera un desafío enorme, porque suelen trabajarse en otro tamaño: «Uno de los grandes avances del proyecto fue que nos permitieran venir a un escenario tan monstruoso como







Colombiatex, en donde se habla en kilómetros, pues hay un rollo que tiene mil metros de tela. Traer estos materiales de dos metros y hablar de gran formato…», dice Mauricio.

Ya no solo se trata de ampliar el tamaño de la tela, sino también el de la conversación: «Permite que en ese espacio de tanto consumo y de dimensiones abrumadoras se puedan encontrar opciones un poco más lentas, ambientalmente amigables, biodegradables, que hacen cuestionarse a mucha gente y procurar colaboraciones importantes con diseñadores y empresas».

Este trabajo toma tiempo y esfuerzo, pero demuestra que los procesos de investigación-creación propuestos por el Laboratorio de Materiales, que ha logrado participar durante tres años consecutivos en la feria, conquistan espacios y marcan agenda: «El mensaje que se quiere llevar con los biomateriales desde la sostenibilidad gana terreno». Esta reflexión va más allá del diseño y adquiere connotaciones éticas porque propone una relación distinta con la naturaleza y con el entorno.

El producto que llevaron a esta versión de Colombiatex fue un tríptico conformado por un panel de tela hecha con base de jagua, uno con base en residuos de flor de Jamaica y, en el centro, uno con mayor trabajo de diseño, pues implicó coser retazos hechos a base de fríjol con otros a base de cáscara de plátano. Un proceso que nació en la Universidad y se robó la atención de los asistentes



a la feria: «Este fue el resultado de la entrega de aula de unas estudiantes de segundo semestre. Hicieron una muestra chiquita y las invité a que lo hiciéramos grande: eso fue lo que llevamos», explica Mauricio.

Un proceso que germina

El producto de un trabajo que va creciendo, ideas que se van sumando y resultados que llevan a nuevos desafíos. Obras que surgen a partir de un proceso juicioso de selección y curaduría, que encuentran su culmen, su verdadera dimensión, en la posibilidad de exhibición en una feria con más de treinta años de trayectoria, eso es lo que verdaderamente le da la categoría de obra a un proceso de investigación-creación, al trabajo que nace en el aula y se exhibe en la feria.

Pero no ocurre de la noche a la mañana, previamente hay mucho trabajo, muchas preguntas, ensayos, reflexiones, sensibilidades distintas, un largo proceso que implica darle nueva vida a materiales que se consideran residuos, una expresión particular que da cuenta de cómo nos relacionamos con el entorno, como cuenta el profesor Mauricio:

«Los biomateriales para mí eran una opción para sustituir el plástico de un solo uso, en empaques, en bolsas, pero a medida que fui avanzando en la facultad, se me abrió una posibilidad enorme de llegar a otra tipología de público, otras formas de expresar a través de los materiales y encontrar un nicho en el que me siento cómodo, donde se relacionan la ingeniería, el diseño, el arte a través de los materiales y el hecho de que fabriquemos nuestros propios materiales genera una conexión mayor con el entorno y el territorio».

Fruto del trabajo

En su proceso de transformación, estos materiales cambian también la óptica y la manera de entender el territorio. Este es el fruto de una investigación basada en preguntas académicas sobre los procesos de producción, a las que, en clave de sostenibilidad y respeto por el entorno, se sumó la sensibilidad necesaria en los trabajos de creación.

No en vano, la exploración permanente de los productos naturales de Colombia busca lograr nuevas texturas, materialidades novedosas, al tiempo que nacen reflexiones que tocan temas como el diseño o la identidad, y trascienden las preguntas sobre la calidad, la durabilidad, la usabilidad o el tamaño de los materiales que surgen como resultado del proceso.

Un beneficio adicional de participar en ferias como Colombiatex es que se abren escenarios y temas de conversación. Eventos que motivan nuevas propuestas y oportunidades de trabajo con otros diseñadores, con empresas y con otros grupos de investigación de distintas universidades. Se tejen redes y se abren más ventanas para la creación.

Origen:	Producto de Investigación + Creación
Participantes UdeMedellín:	Profesor Mauricio Vásquez Rendón
Entidades participantes:	Universidad de Medellín
Artículo escrito por	Henry Horacio Chaves Parra
Fotografías compartidas por:	Mauricio Vásquez Rendón

Ecdisis, una historia escrita con Lápiz de Acero







El premio Lápiz de Acero es el sueño de los diseñadores. La trayectoria, el impacto en el gremio y la legitimidad que ha alcanzado en el ecosistema del diseño nacional, lo consolidan como el más importante reconocimiento para diseñadores en Colombia. Así que alcanzar dos Lápices y otras nominaciones en la versión 2026 da cuenta del liderazgo de la Facultad de Diseño de la Universidad de Medellín, ya no solo en la región, sino en el país.

Además del Lápiz de Acero verde con los Biovestidos, en la categoría Materiales-Nuevos Talentos el primer lugar lo obtuvo Ecdisis, una obra que es el resultado de la transformación de los residuos del nopal en biomateriales para la moda sostenible. Un proceso de investigación-creación con recorrido que le da otra dimensión al trabajo que comenzó de la mano de los campesinos de Sonsón y ahora se viste de gala para escribir nuevas historias.

Escrito a varias manos

En la categoría Nuevos Talentos, la Fundación Lápiz de Acero busca cada año proyectos que no hayan sido lanzados al mercado, trabajos de estudiantes de pregrado o posgrado que se miden con el mismo rigor de las categorías profesionales, pero se miran con la certeza de estar frente a los referentes del futuro.

Un proceso que cuesta, en el que hay que dejar la piel y muchas horas de trabajo, ensayando, probando, investigando y creando. Así como algunos insectos o arácnidos cambian de piel, Ecdisis hace su propia transformación desde la creación de biomateriales a partir de residuos del nopal, que se han aplicado al diseño y a la moda, con un componente social y territorial muy fuerte: «Trabajamos desde hace varios años con comunidades de Sonsón en procesos de identidad, sensibilización y apropiación del territorio. Esa conexión entre investigación, creación y comunidad fue una de las fortalezas de nuestra propuesta», explica Mauricio Vásquez

El premio es, entonces, resultado de un proceso que los ha llevado a las pasarelas de Colombiamoda desde 2024 y que reúne varios saberes y talentos. El desarrollo de la moda y el concepto estuvieron a cargo del joven y talentoso Juan Esteban Pinillos, integrado desde el comienzo al proyecto de Biofilia Material y Biblioteca de Materiales que dirige el

profesor Mauricio y al que se suma el profesor Juan Camilio Ríos para definir el uso del material.

«Mauricio desarrolla el material y cuando está listo yo entro en la utilización del nuevo material en la moda, para volverlo usable. Tiene muchos retos, se comporta distinto a los textiles tradicionales, desde la aplicación al cuerpo, pero también en términos técnicos, de diseño, confección, corte, poner aplicaciones, cierres, hay que entender el material y crear con él», dice el profesor Juan Camilo.

Así se ha ido consolidando un equipo que va ganando terreno y reconocimiento, con participaciones cada vez más frecuentes en las ferias del sector textil, confección y moda, en un proceso que, además, participó en el Festival de Cortos Audiovisuales, que integra el trabajo de varias universidades.

Cada momento un desafío

Un proceso de creación que siempre abre nuevas aristas, como la posibilidad de incorporar bioluminiscencia al material. Así, con Ecdisis llegaron otros saberes y otros desafíos, investigadores de la Facultad de Ingeniería que exploraban nanopartículas fotoluminiscentes les dieron a las prendas la posibilidad de emitir luz propia bajo condiciones específicas: «Entonces desarrollamos también una puesta en escena donde se viera cómo el material podía generar un reflejo de luz», explica el profesor Juan Camilo.

También se aplicó una especie de resina para recubrir el biomaterial, para afrontar los desafíos y «darle alma textil. Podemos hacer pantalones, camisas, chaquetas u otras tipologías de producto, con cierres y otras aplicaciones», explica Juan Camilo.

Ecdisis es, después de todo, un producto de la observación detallada y cuidadosa de criaturas silenciosas, que se inspira en la capacidad de desprenderse de la piel, regenerarse y adaptarse al entorno. Es el reflejo de un proceso de creación colectivo y experimental en el que cada vez creen más diseñadores e investigadores, «hay muchos que están permitiéndose cruzar las fronteras de la investigación tradicional. Han visto que es distinto, pero no más fácil, que es igual de riguroso, solo que las herramientas pueden variar un poco», explica Mauricio.

Un trabajo que nace en las montañas del Oriente antioqueño, en los cultivos de nopal, con el impacto social que implica en términos de reconocimiento y fortalecimiento de la identidad territorial y que al mismo tiempo busca el fortalecimiento de una economía sostenible; que llega a desafiar el conocimiento tanto en los campos de los materiales como del diseño, pero que, sobre todo, inspira a dejarlo todo y más, para seguir avanzando y escribir la historia con la sensibilidad de la piel y la firmeza del acero.



Origen:	Producto de Investigación + Creación
Ganadores UdeMedellín:	Profesores: Mauricio Vásquez Rendón, Juan Camilo Ríos Romero y estudiante Juan Esteban Pinillos
Artículo escrito por	Henry Horacio Chaves Parra
Fotografías compartidas por:	Mauricio Vásquez Rendón

Laboratorio colombiano, nuevas artesanías



Llevar lo tradicional a lo contemporáneo y resignificarlo sin que pierda su esencia es el desafío del laboratorio colombiano que lidera el profesor Simón Hurtado. Es un proceso de investigación sobre culturas, materiales y procesos artesanales de tradición que implica tanto una exploración profunda como conocer cada uno de ellos a fondo para poder traducirlos al entorno actual.

En el laboratorio participan «estudiantes de los tres programas de Diseño: Moda, Espacios y Producto. Aunque en él se utilizan técnicas actuales, como la impresión 3D, o el empleo de materiales contemporáneos, se intentan conservar las imprescindibles raíces de la cultura colombiana», explica el profesor Hurtado.

Este trabajo que tomó tiempo, en el que es tan importante lo que se hace como la manera en la que se produce, es «en realidad un ejercicio de planeación que se realizó en la Facultad durante seis meses y luego se ejecutó en tres, con los estudiantes de los tres programas y con unos invitados externos», comenta Simón.

Los invitados fueron la arquitecta y diseñadora colombiana de talla mundial María Posada y Paul Rowan, reconocido diseñador y cofundador de Umbra, una famosa marca canadiense de artículos para el hogar. Ellos guiaron el proceso de creación de objetos neoartesanales e hicieron el papel de curadores.

Un desafío personal y colectivo

El laboratorio colombiano se hace mediante convocatoria abierta en la Facultad. No corresponde a una obligación académica, puesto que



ellos aplican al llamado por voluntad propia y legítimo interés, a sabiendas de que es un proceso intensivo y bastante exigente: «Contamos con muchachos desde tercero hasta séptimo semestre», confirma Simón.

Una vez pasan al laboratorio, se reúnen en grupos de tres a cinco personas dos veces por semana, en jornadas de cuatro horas para abordar el trabajo, «se hacen ejercicios intensivos de generación de ideas, de investigación; se les muestra qué hay en el mercado y cómo se puede alcanzar esos resultados, se hacen talleres de hibridación de materiales y de impresión 3D», comenta el docente.

Primero, se unifican conceptos y se refuerzan conocimientos básicos, ya que entre los estudiantes se presentan algunas asimetrías dado que son de semestres diversos. Después, se avanza en la ideación y en la experimentación. Es un proceso exigente, no solo por el tiempo que demanda: «Terminaron veintiocho, en la inscripción inicial fueron cuarenta», puntualiza Simón.

Artesanías contemporáneas

El laboratorio explora la creación neoartesanal, que combina el diseño y las técnicas modernas con el arte y la tradición con el fin de crear productos nuevos, más competitivos y sostenibles, sin que la obra manual pierda su esencia. Como explica el profesor Simón: «Es un proceso investigativo que hace que los estudiantes trasladen el lenguaje de la artesanía a un producto contemporáneo, con materiales y técnicas constructivas modernas, como el uso de la impresión 3D en cerámica para hacer vasijas y piezas contemporáneas».

Se trata de un trabajo que le da valor a la tradición y se inspira en los oficios manuales, pero que, mediante el uso de la tecnología, permite crear formas y productos que de otra manera no podrían lograrse. Aquí es fundamental el trabajo colectivo: «Cada participante tiene algo que aportar desde su propia carrera y sus inquietudes», dice Simón.







Apoyándose en su experiencia profesional, que lo ha llevado por diversos campos, Simón Hurtado les insiste a las nuevas generaciones que «hay que dejar de encasillarse o limitarse como diseñador en una sola cosa».

El ejemplo que inspira

Su paso por Italia, durante la maestría y luego como trabajador, le permitió a Simón Hurtado dimensionar el valor de la tradición que hoy inspira el laboratorio colombiano: «Me gusta mucho el tema de las artesanías, siempre he estado muy ligado a eso, volver a los orígenes y representar la cultura y la tradición de mi país. En Milán me parecía muy lindo lo orgullosos que están ellos de conservar sus tradiciones, el vidrio soplado, la carpintería son los productos más famosos que tiene Italia en el mundo del diseño».

Por eso le hizo eco el consejo que escuchó en Medellín del famoso Claudio Larcher. La autoridad internacional estuvo en la Feria de Diseño, donde le preguntaron qué le faltaba a Colombia para ser una potencia en el diseño como lo es Italia. Simón recuerda que la respuesta fue contundente: «Dejar de mirar hacia afuera y mirar hacia adentro, dejar de copiar el diseño del norte y empezar a trabajar con el diseño del sur, con lo que tienen, las artesanías, los colores, abandonar las escalas de grises de los escandinavos. Colombia es color».

Por eso el laboratorio junta dos mundos diferentes, el diseño y la artesanía, con el reto de «conservar el patrimonio artesanal llevándolo a productos que tengan estilo moderno, que la gente quiera tener en la casa».

Después de nueve meses de trabajo, los equipos lograron seis prototipos funcionales de mesas, lámparas, butacos y un tapiz retroiluminado tejido a mano, todos hechos con biomateriales y cada producto como una obra en sí mismo.

El premio al esfuerzo

Al final, María y Paul escogieron dos proyectos ganadores de todo el proceso. Fueron premiados uno elaborado por los equipos de Moda y otro, de Producto y Espacio. Sin embargo, el mayor premio fue la respuesta de los estudiantes, por eso ya piensan en la segunda versión: «Estoy confirmando aliados y definiendo bien el ejercicio que se va a realizar. Seguirá siendo sobre neoartesanía, pero vamos a ver si lo ajustamos un poquito para incluir arquitectura y vestuario también. En todo caso, esto continúa», dice con la fe del carbonero.

Origen:	Caso de innovación
Participantes UdeMedellín:	Profesor Simón Hurtado Restrepo
Entidades participantes:	Universidad de Medellín
Artículo escrito por	Henry Horacio Chaves Parra
Fotografías compartidas por:	Simón Hurtado Restrepo

Nuevas luces para el diseño



Uno de los ejes de trabajo de la tercera versión de Heimtextil en Colombia fue la sostenibilidad. Se quiso mostrar el avance que ha habido en la fabricación de materiales, en los procesos o en los modelos productivos con énfasis en la durabilidad, la eficiencia y la reducción del impacto ambiental y social. Por eso, no podía pasar desapercibida para Inexmoda la propuesta de Biofilia Material, con los paneles traslúcidos elaborados a partir de productos como la jagua o la flor de Jamaica.

Heimtextil es una feria internacional impulsada por los sectores de vivienda, turismo y hospitalidad. Nació en Frankfurt, Alemania, con un concepto global y llegó a Colombia en 2020 de la mano de Inexmoda. En 2026 contó con más de 120 expositores y superó los 4 300 compradores y visitantes, en Plaza Mayor, Medellín.

En esta feria se materializaron los desafíos propuestos en Colombiatex, a partir de los paneles de Biofilia material. Allí surgió un reto: utilizar esos materiales para fabricar luminarias en consonancia con las tendencias propuestas para Heimtextil 2027.

Una fantasía iluminada

El desafío propuesto por Biofilia Material, Inexmoda y Heimtextil hizo eco en ocho diseñadores que reinterpretaron esos materiales y los transformaron en objetos lumínicos. Hicieron lámparas con flor de Jamaica, hojas de plátano o jagua, diseños novedosos, llamativos que dan nuevas luces sobre el diseño y el uso de biomateriales.





«A estos diseñadores les dijimos: "Aquí están estos materiales", y surgieron estas obras maravillosas en las que cada diseñador hizo una luminaria», explica el profesor Mauricio Vásquez, director de Biofilia Material.

La importancia del reto propuesto es que, como en todas las ferias, lo que se marca es el futuro: «Las personas que trabajan con análisis de tendencias y moda hablan de las tendencias del año siguiente. En estas ferias se expone lo que se va a usar el año entrante, colores, patrones, estampado, texturas, materiales. Entonces trabajamos bajo las seis tendencias que planteó Heimtextil para el año entrante», comenta Mauricio.

La mirada académica al futuro

En diseño es obligatoria tener una mirada prospectiva, con los anclajes teóricos necesarios y, sobre todo, basada en una reflexión permanente, la cual resulta útil en el proceso de creación. Por eso, desde las clases, los talleres y los laboratorios se fomentan proyectos en esa dirección.

Así surgió Biofilia Material, de un proyecto de investigación a partir del uso del nopal en la creación de biomateriales, que ha permitido ampliar la exploración a otros productos y abrir otros espacios: «No ha sido fácil. Ha habido mucho trabajo para poder abrir





caminos y espacios de ciudad y dentro de la Universidad. Ahora Biofilia Material ya es una marca Universidad de Medellín», comenta Maurico y explica que además de marca, «Biofilia Material es un producto que nos facilita el relacionamiento con el sector externo, hacer alianzas con empresas, con diseñadores y otras universidades».

Este fue el resultado de un proyecto académico que comenzó como una investigación tradicional y fue cobrando otra dimensión, porque, como ocurre con frecuencia en la investigación, se sabe dónde comienza, pero no hasta dónde puede llegar. Hoy, ese proceso además inspira y motiva nuevos procesos de investigación-creación dentro y fuera del ámbito de la Universidad.

De la exploración a la exposición

La constante experimentación con biomateriales y diseños hizo que aparecieran nuevos productos, otras dimensiones y una comprensión más allá de la sustitución de productos en clave de sostenibilidad. Fue el germen de un proceso de creación que «ha permitido explorar obras que se han exhibido en museos, residencias artísticas. Además, también hemos elaborado conexiones de moda, hemos elaborado luminarias, accesorios, empaques», confiesa el profesor Vásquez.

Así, sigue trabajando desde la investigación, en alianza con otras facultades, otras instituciones y universidades, desde una preocupación distinta por la relación con el entorno: «Llevar esto a un público distinto que no sea solamente el que consume producción científica tradicional, sino que consume también producción científica desde las áreas creativas».

Este proceso de investigación estrecha los lazos con la comunidad y acerca a nuevos públicos los temas y las reflexiones, expande sus preguntas a otros escenarios desde las inmensas posibilidades de la creación.

Del laboratorio al campo

Poder estar en ferias como Colombiatex o Heimtextil es el resultado de arriesgarse en el diseño, en la propuesta creativa y en la exploración de materiales. Para Mauricio este proceso ha implicado también otros aprendizajes: «Este conocimiento surge de entender que detrás del nopal, la remolacha, el fríjol, la flor de Jamaica, el café o la jagua hay personas. Detrás de todos esos recursos hay historias, comunidades y culturas, propiedades identitarias que me han permitido enlazar la narrativa de la investigación más allá de las propiedades técnicas del material».

Así las preguntas tradicionales del diseño por el uso o la duración de los materiales cambian de dimensión, «porque hay cosas más relevantes en estos procesos creativos de investigación que conectan mucho más con la tipología pública».

De modo que los resultados de esas investigaciones llaman la atención en eventos académicos, en museos o en las ferias que marcan las tendencias. Esto representa una manera de acercar el conocimiento a la sociedad e iluminar el futuro gracias al uso de materiales alternativos o la creación de nuevos diseños, como se hizo en Heimtextil 2026, en donde se exploró la luz como medio para que los biomateriales se pudieran expresar.

Origen:	Caso de innovación
Participantes UdeMedellín:	Profesor Mauricio Vásquez Rendón
Entidades participantes:	Universidad de Medellín en alianza con Inexmoda y Heimtextil
Artículo escrito por	Henry Horacio Chaves Parra
Fotografías compartidas por:	Mauricio Vásquez Rendón

Raíces: el evento más importante de I+C





Aunque nació en la Facultad de Diseño, con el concurso de la Vicerrectoría de Investigación y Creación, ha crecido y se está posicionando nacional e internacionalmente como una gran oportunidad para la exposición de obras académicas y profesionales.

«Convocamos a todos los profesores de la Universidad que estén dispuestos a entender un poco más sobre cómo pueden transformar sus productos de investigación en otras representaciones que puedan ser exhibidas en la muestra», explica Mauricio Vásquez.

En las dos versiones anteriores se ha logrado la participación de proyectos de ingeniería, de ciencias sociales y de comunicaciones. «También invitamos a gente de afuera, porque hay muchas personas que hacen investigación-creación en la calle; artistas, diseñadores, arquitectos no saben qué es un producto de investigación, creen que tienen un prototipo, una maqueta, un edificio, un atuendo, pero no le dan el valor que tiene en la academia y que estamos tratando de reconocer», explica el profesor Vásquez Rendón.

Así, Raíces busca incentivar el diálogo entre artistas y diseñadores consolidados con creadores que están en diversas áreas de la academia. Incluso sueñan que este año, en noviembre, haya postulaciones de áreas que todavía no han participado, como el derecho. La idea es que el espacio crezca cada vez más y ayude a impulsar proyectos de investigación-creación desde diversas áreas.

Este año Raíces se volverá a tomar el Centro de Producción Multimedial del bloque 9 entre el 30 de octubre y el 13 de noviembre. Incluso coincidirá algunos días con el X Congreso Internacional de Comunicación, en una alianza de convocatoria conjunta que permitirá que algunos de sus expositores tengan un espacio en el Congreso y que quienes asistan a este encuentro, que se ha consolidado durante más de dos décadas como el más importante sobre la comunicación en el país, puedan dimensionar la importancia de la investigación-creación a través de una muestra museográfica.

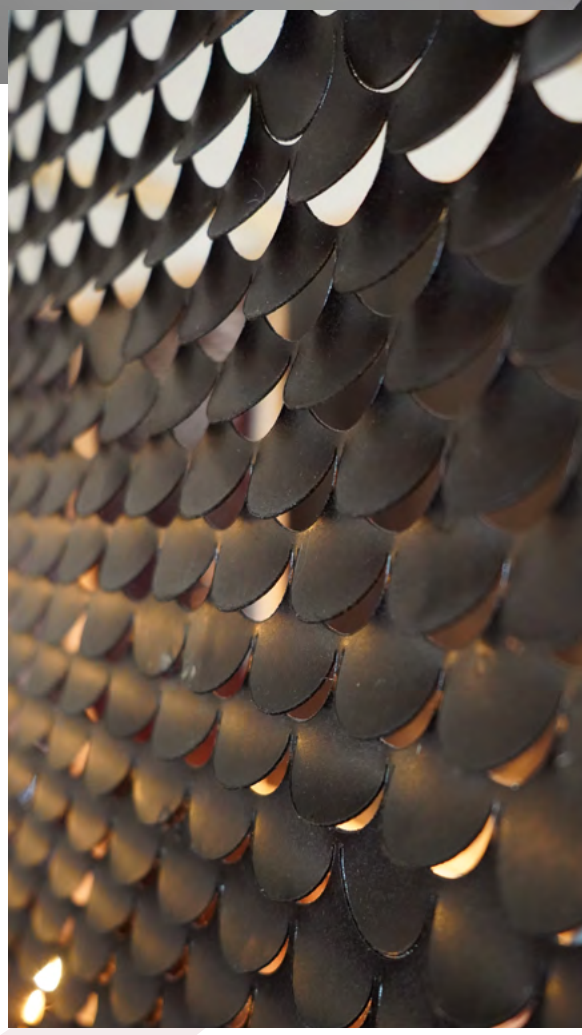
Raíces está anclado a la visión del diseño latinoamericano. La primera versión, realizada en 2024, se llamó Identidad y Futuros; en 2025, Arte, Memoria y Tecnología para Reconectar; este año su nombre será Archivo Latinoamericano. Es una convocatoria a diseñadores, arquitectos y creadores de América Latina con la intención clara de separarse de la influencia europea y anglosajona, mirar más hacia el sur y valorar los procesos de identidad que propone en la creación.

Al frente de Raíces han estado los profesores Carolina Marroquín, Mauricio Vásquez y el actual decano de diseño, Juan David Mira, quien explica que el comité organizador hace la convocatoria, «pero la selección









la hacen tres curadoras, una internacional y dos nacionales, quienes se encargan de escoger las cerca de veinte obras que se expondrán, para que nosotros nos encarguemos de la museología».

Se han postulado obras de Chile, México, Costa Rica, Perú y Colombia. Proyectos multimedia, audiovisuales, esculturas, fotografías, cuadernos de artistas, obras en proceso e instalaciones. Obras diversas que hablan de las muchas posibilidades de la creación con una mirada latinoamericana. «Un evento que nació grande y que se ha ido consolidando», comenta Mauricio.

Raíces implica un gran montaje, más que una muestra académica, es un evento en el que los creadores quieren estar. Es un evento «con un gran nivel expositivo y curatorial. Raíces recibió muy buenos comentarios de personas que vinieron del Museo de Arte Moderno, un diseñador que acaba de llegar de Dinamarca lo ponderó muy bien. Las obras que se exhiben son muy bellas, y en la forma expositiva se aprovecha lo que hemos ganado en la facultad de diseño en las muestras académicas y visitas a museos», explica el profesor Vásquez.

Sin duda, Raíces es actualmente un evento marca Universidad de Medellín, el cual podría convertirse en un evento de ciudad, pues su vocación internacional y la rápida respuesta de los creadores latinoamericanos permiten soñar con una muestra cada vez más exigente, disruptiva y llamativa. Un evento que nadie puede perderse.

Origen:	Evento de Investigación + Creación
Organizadores:	Facultad de Diseño – Universidad de Medellín
Artículo escrito por	Henry Horacio Chaves Parra
Fotografías compartidas por:	Juan David Mira Duque

Catálogo fotográfico Evento Raíces

Fotografías aportadas por el Profesor Juan David Mira Duque - Decano (e) de la Facultad de Diseño de la Universidad de Medellín.











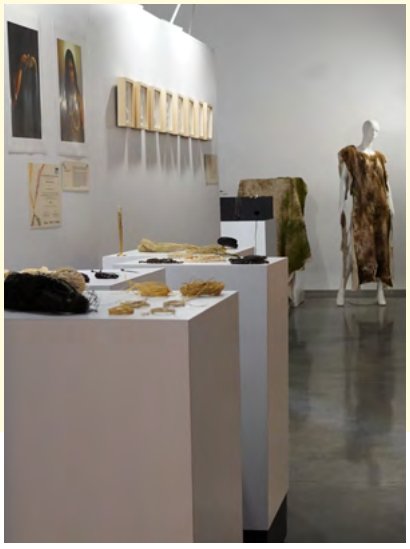




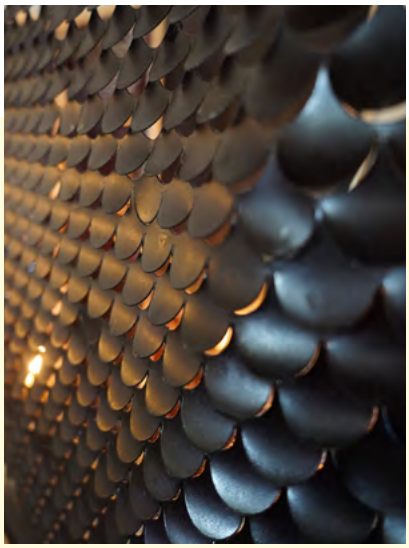
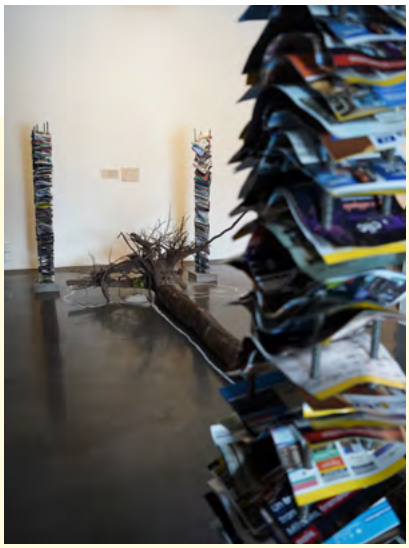


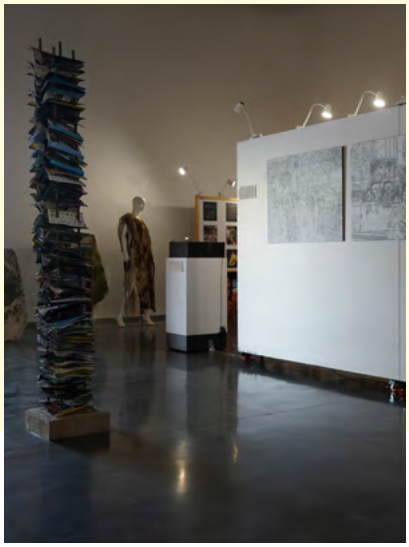







niebla


Biofilia *material*
Universidad de Medellín - Mauricio Vásquez Rendón

Mauricio Vásquez-Rendón
mvasquez@udemedellin.edu.co
biofilia.material@udemedellin.edu.co
@biofilia.material

Nuevas materialidades desde la naturaleza

Laboratorio de co-creación de nuevas materialidades desde las abundancias biológicas latinoamericanas.



Materia prima - Nopal

Creamos a través de residuos orgánicos



Biomateriales de conchas de ostras de mar

Artefactos
Materialidades transformadas en objetos, cuerpos y espacios.



Heimtextil 2026. Co-creación con 8 diseñadores para creación de luminarias

Encuentros
Espacios para experimentar, aprender y crear con la materia.



Taller biomateriales de nopal

Inmersiones
Activación de experiencias con nuevas materialidades.

Nuestros aliados

FACULTAD DE DISEÑO · Universidad de Medellín Ciencia y Libertad · Vélez Sarsfield · parque explora · inexmoda CONOCE, CONECTA Y TRANSFORMA · ITESO · ITM Institución Universitaria Reacreditada en Alta Calidad · PROQUINAL MIEMBRO DE SPRADLING GROUP

MAREA LAB · cartama · Tecnológico de Monterrey · Universidad del Rosario



Memoria visual: Exposición Raíces 2025 – «Memoria y regeneración». Sala de exposiciones Universidad de Medellín.