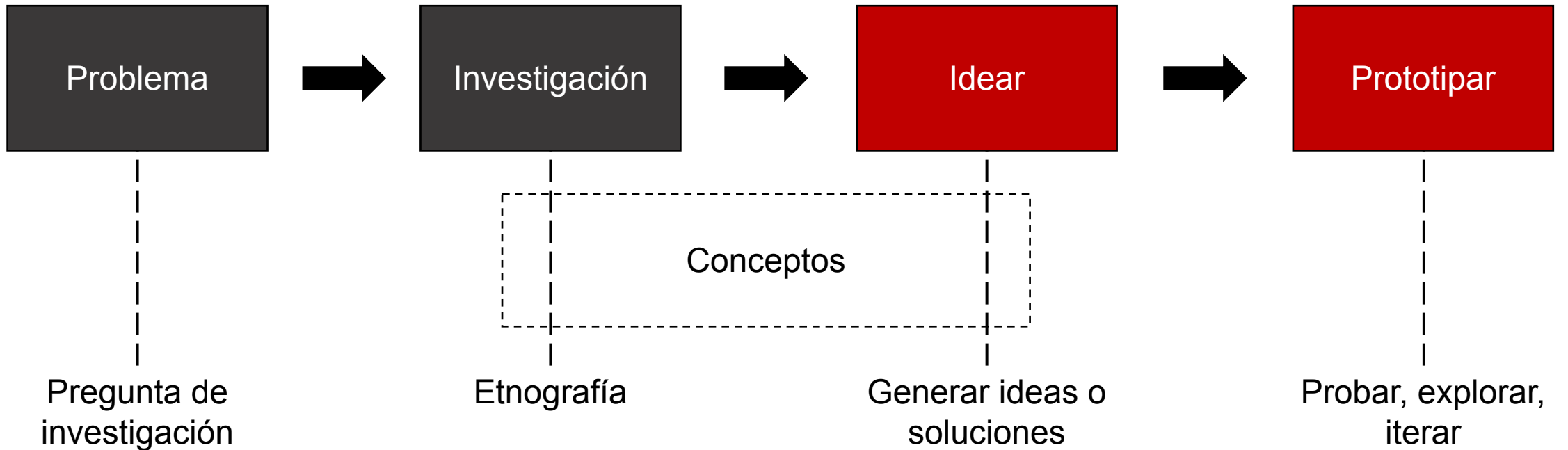


# PROTOTIPADO Y COLABORACIÓN EXPERIMENTAL

Investigación digital y análisis etnográfico

Martín Rodríguez Rocha

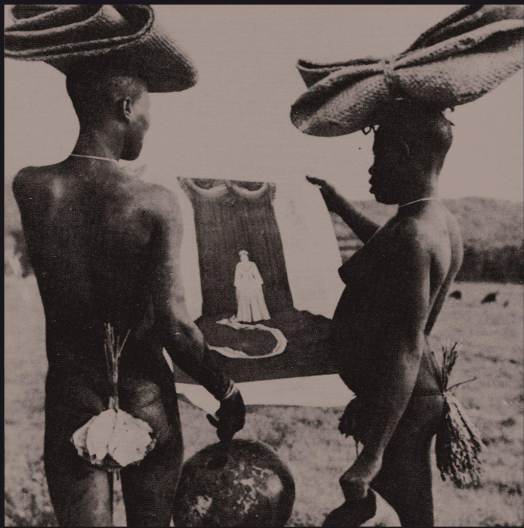
# EJERCICIO DE CREACIÓN



NIGEL BARLEY

# El antropólogo inocente

Prólogo de Alberto Cardín



● crónicas ●  
ANAGRAMA

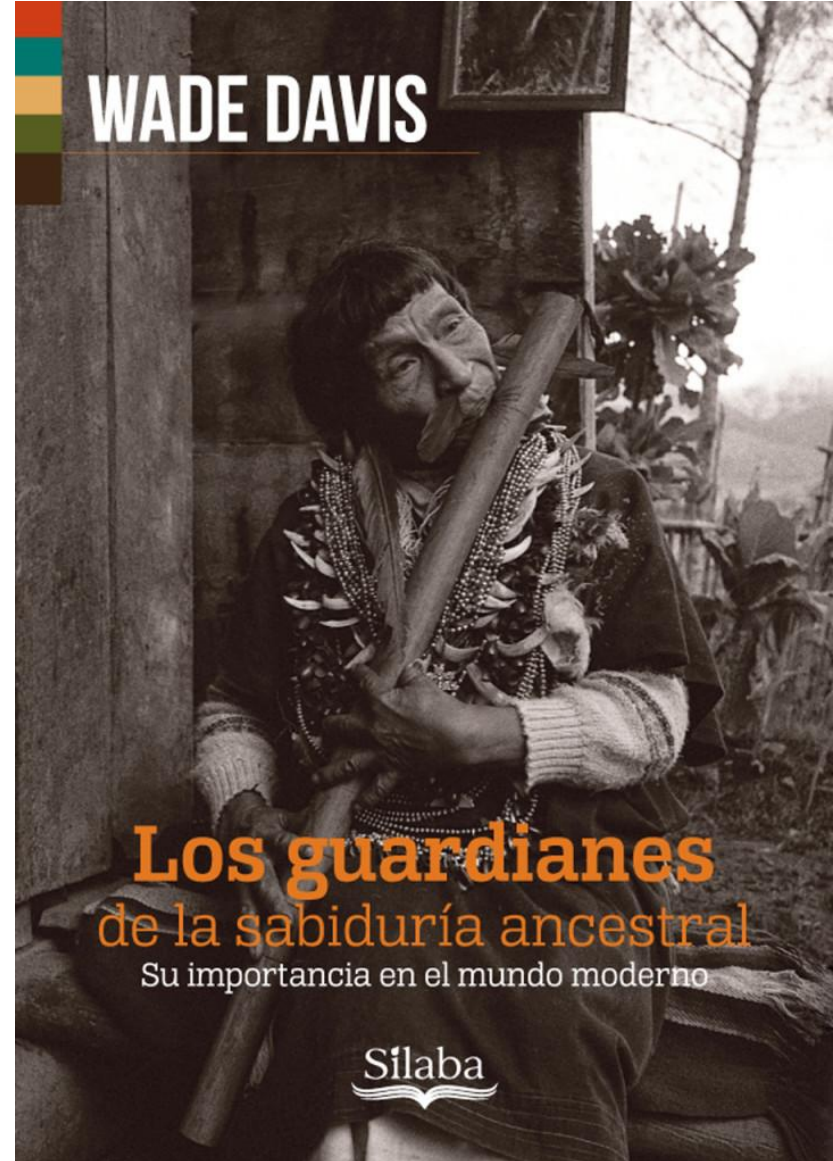


## ENTRE LAS CUERDAS

Cuadernos de un  
aprendiz de boxeador

LOÏC WACQUANT

WADE DAVIS



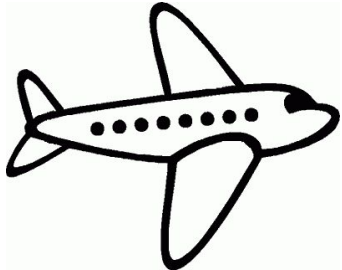
**Los guardianes**  
de la sabiduría ancestral  
Su importancia en el mundo moderno

Sílaba

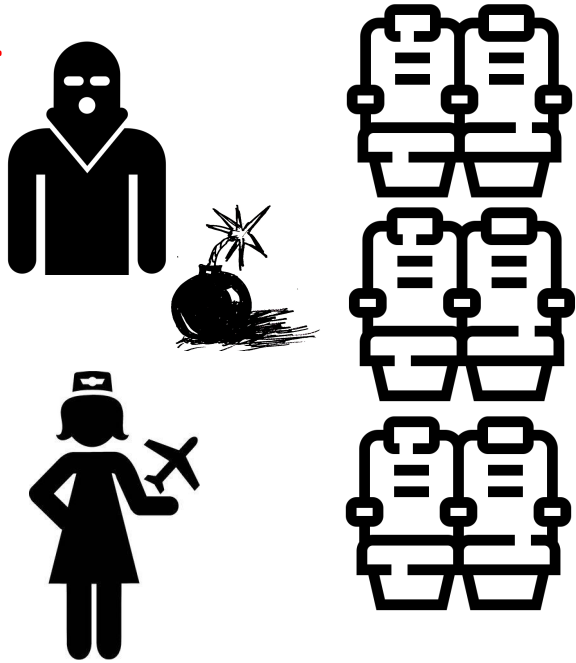


Pirata del Aire

1



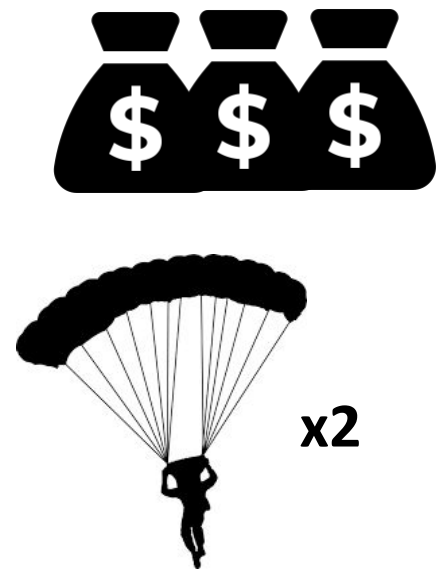
2



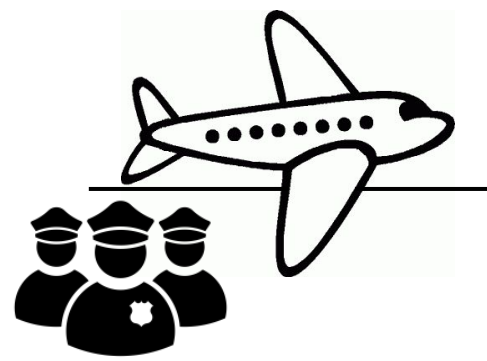
3



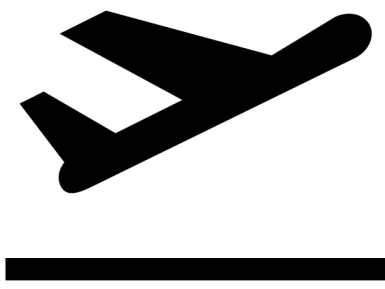
4



5



6



7



8



¿Por qué el hombre pidió dos paracaídas?



# ¿Cuál es la historia que queremos contar?

Su etnografía contiene:

- Emociones
- Lugares
- Espacios
- Significados
- Historias
- Datos
- Personajes
- Colores
- Texturas
- Sentidos
- Relaciones
- Trayectorias



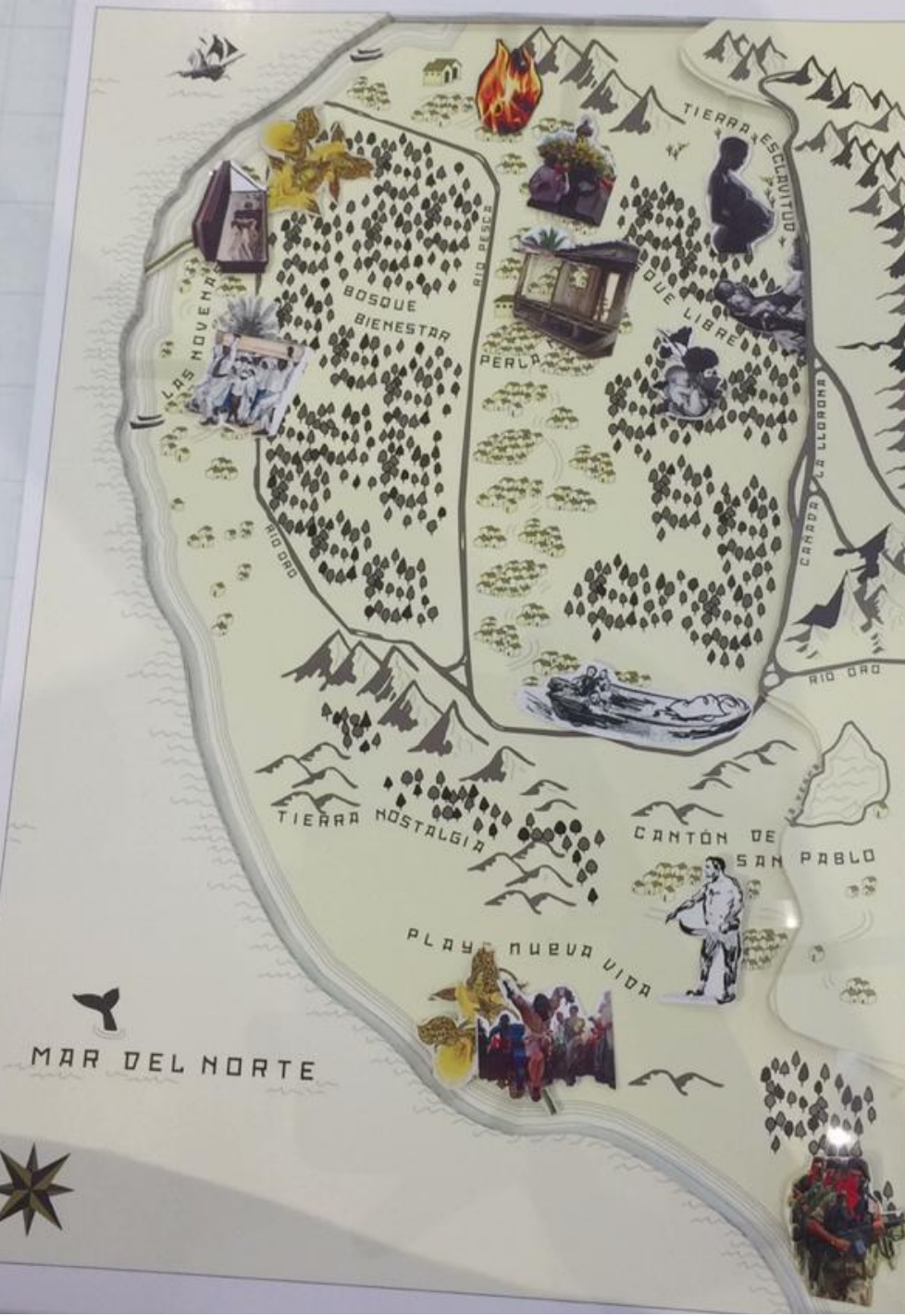
Preguntas orientadoras:

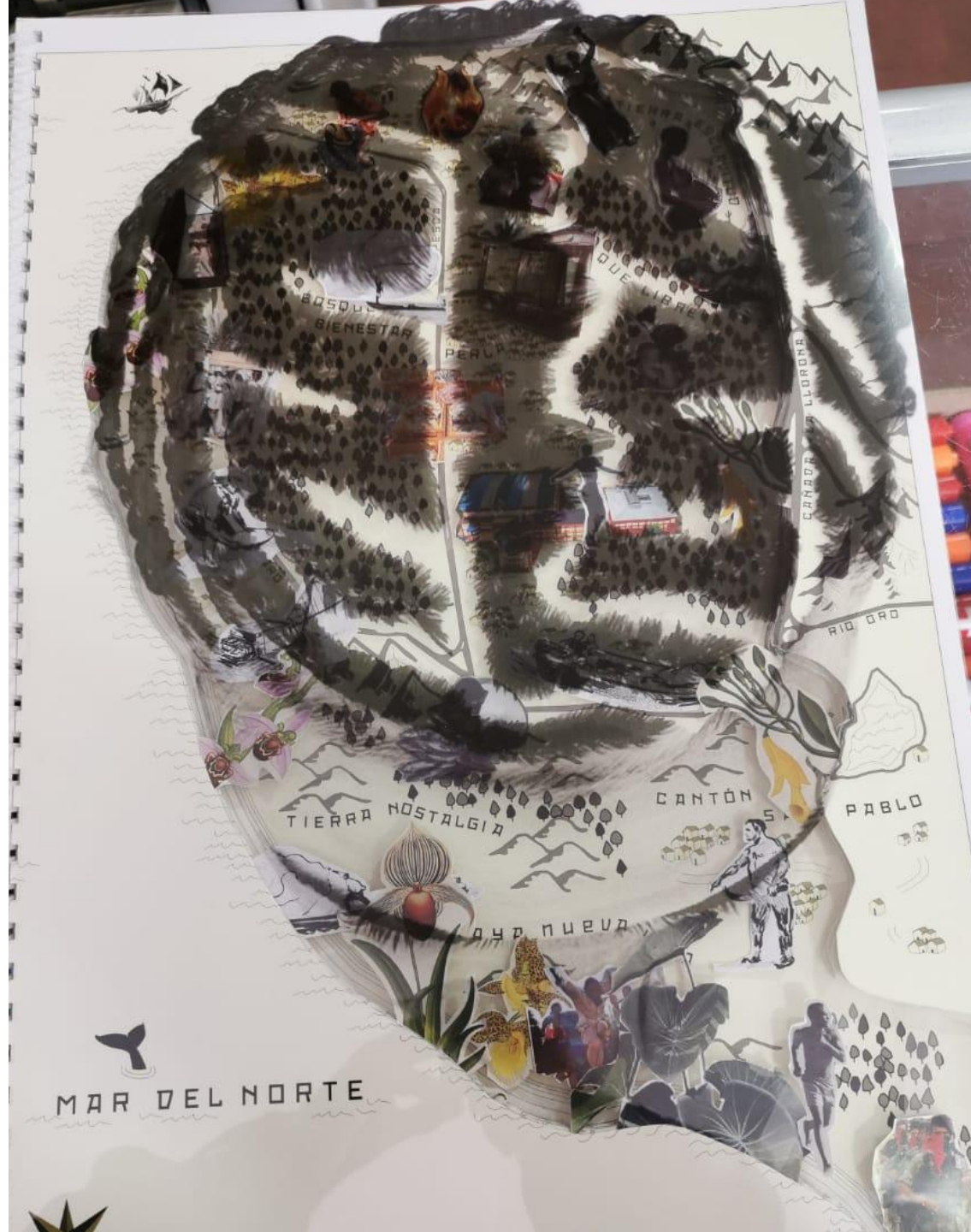
1. ¿Qué dirección quieren tomar?
2. ¿Cuál es la gran historia que quieren contar?
3. ¿Qué relatos componen su historia?
4. ¿A quién se la quieren contar?
5. ¿Qué queremos generar con nuestra historia?

# Cartografías Narrativas del Río Atrato

Mapear las relaciones de las poblaciones locales con el río a través de historias personales. Se identificaron en las narrativas tanto historias de perspectiva tradicional como las contemporáneas.

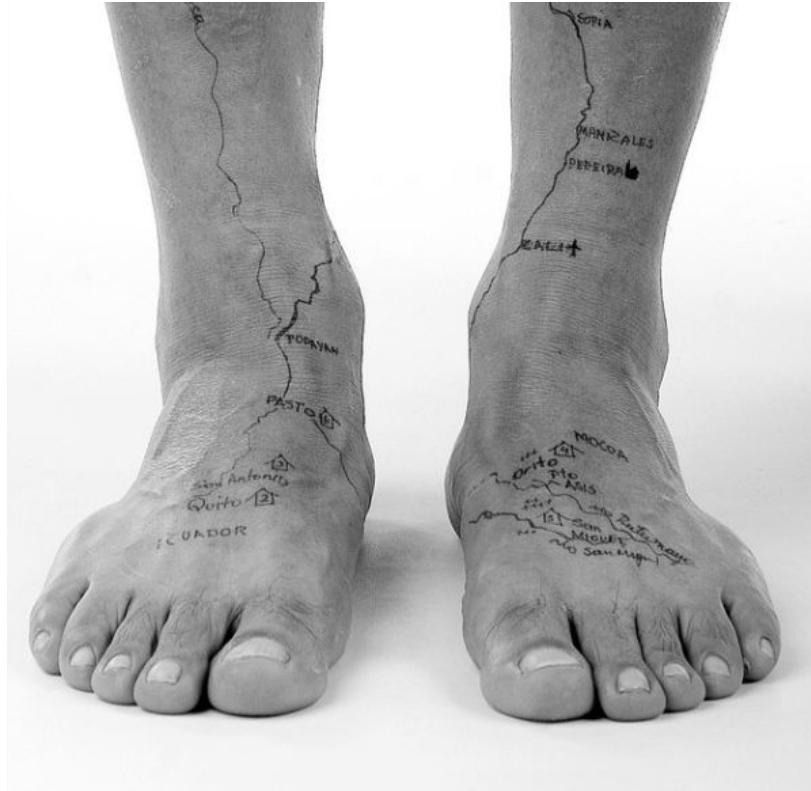
La forma elegida para la cartografía corresponde al trenzado, una actividad tradicional del pueblo afro y que nace como un ejercicio de resistencia ante la esclavitud.







# Signos Cardinales: Libia Posada



# La Encomienda

“La encomienda (Prototipo 2) es una maleta que viaja por las comunidades recolectando mensajes o presentes que quieran ser enviados entre los colectivos textiles. Estos pueden ser creaciones textiles, cartas, semillas, recetas, versos, canciones o pequeños regalos que las mujeres de los colectivos se envían unas a otras.

Cada vez que se abre la maleta, quienes han enviado La Encomienda reciben un mensaje SMS que les informa que esta ha sido abierta en uno de sus destinos. **Con este prototipo dimos el paso de "estar juntas" a "estar juntas en la distancia"**. A través de los regalos enviados y recibidos, las mujeres de los cuatro colectivos se acercaron y ampliaron sus posibilidades de conectarse”.

Colectivo Artesanal Tecnológica





# Retratos (no) hablados

“Instalación pensada como proyecto itinerante, que por su naturaleza **debe interactuar con el espectador**. El proyecto comunica y materializa las historias de quienes conviven con la desaparición y sus voces, desde diferentes dimensiones.

Un proyecto que **propicia el diálogo, la respuesta o apatía** a muchas de las llamadas que quedan sin respuesta.”

María Ordoñez



# REFERENTES

<https://sitios.obsdemocracia.org/>

<http://rutasdelconflicto.com/periodismo-de-datos>

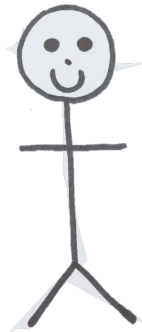


# Dejen volar sus mentes

Eviten un enfoque crítico, analítico y estructurado (eso viene después).  
Hagan un ejercicio más emocional.

¿Qué les gusta?  
¿Qué los emociona?  
¿Qué los mueve?  
¿Qué les genera curiosidad?

Jueguen  
Dibujen  
Construyan



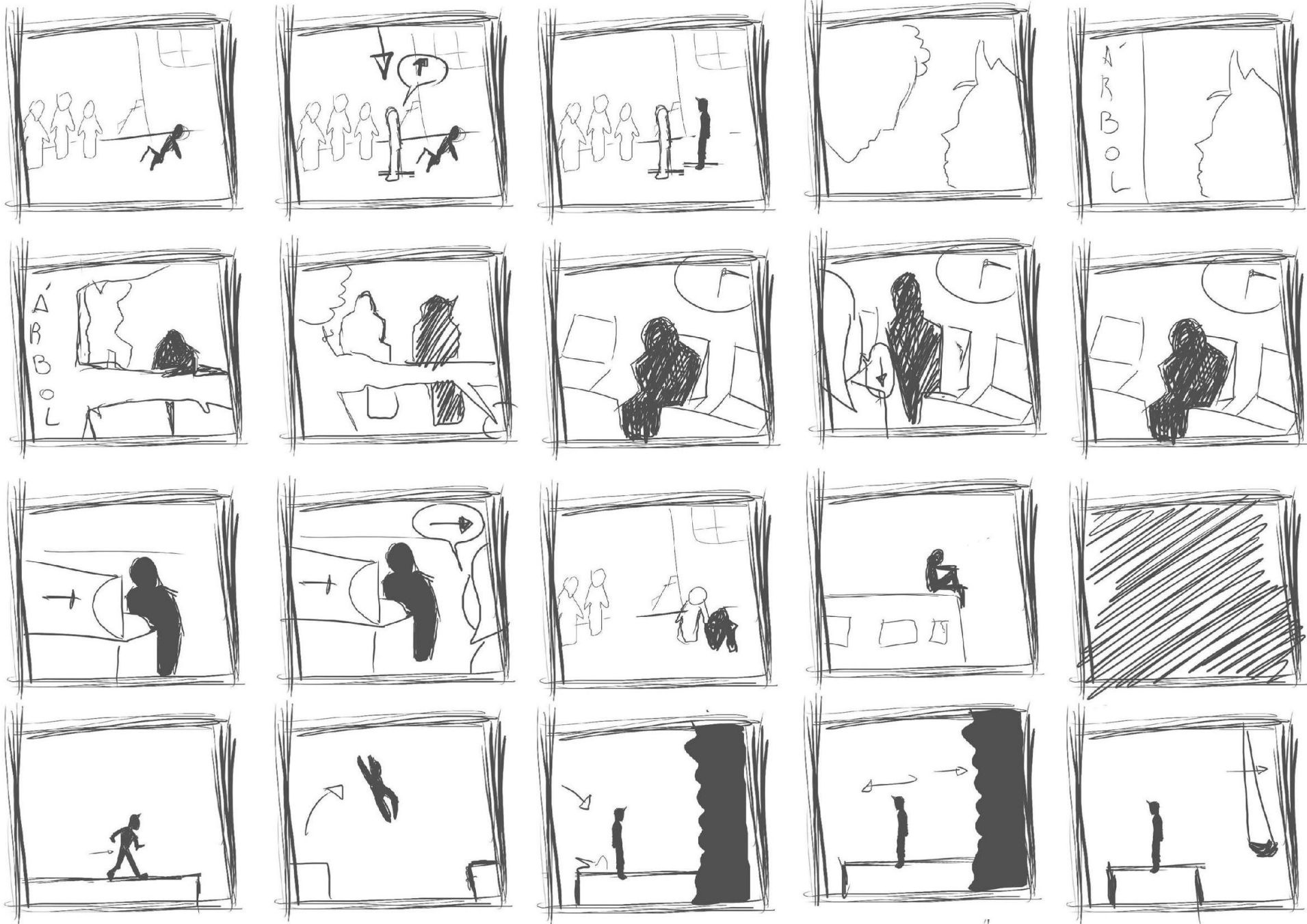
Piensen en ideas o formas de contar la historia:

- Cantidad
- Diversidad
- No calidad
- No juzgar
- Buscar novedad
- No desechar nada
- Atreverse

**GENEREN LA MAYOR  
CANTIDAD DE IDEAS QUE SE  
LES OCURRAN.**

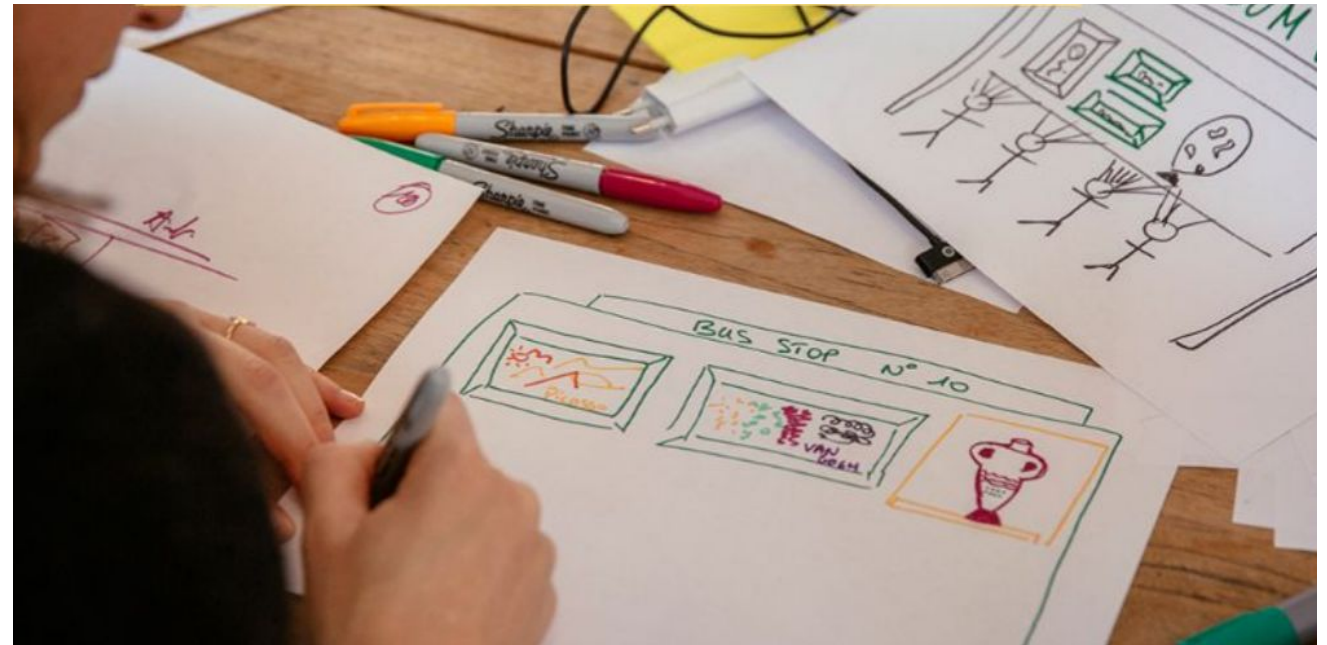


# Storyboard



# 10 + 10

1. Dibujar 10 ideas de forma individual
2. Explicar las ideas a los demás
3. El equipo elige un boceto de idea
4. Hacer 10 variaciones del boceto elegido



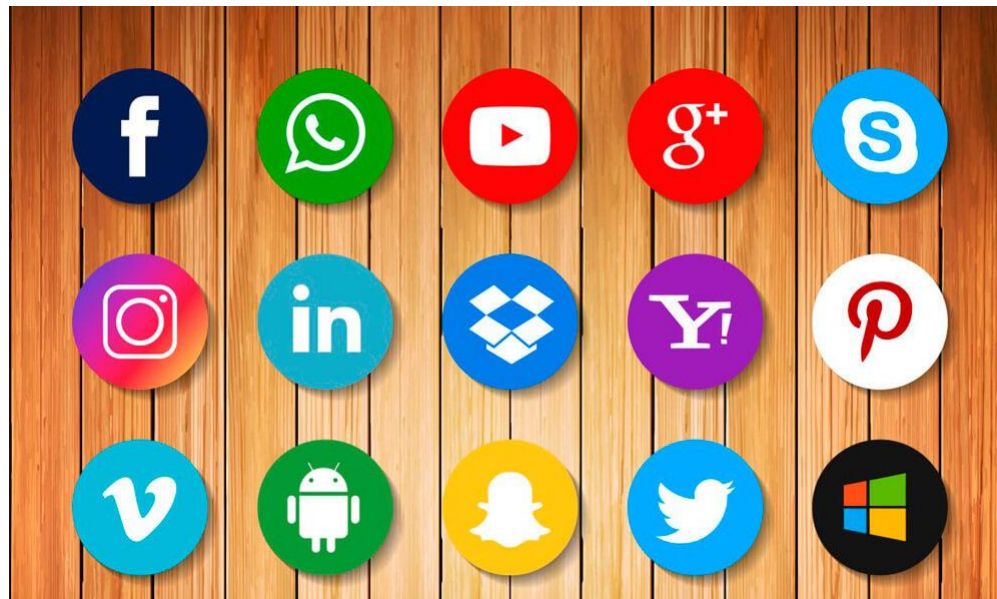
# ¿Qué pasaría si...?

Qué pasaría si...es una herramienta para imaginar escenarios inexplorados utilizando la mentalidad de otros actores para resolver retos.

Por ejemplo: ¿Cómo abordaría ADIDAS la historia de la lluvias y el tráfico en Bogotá?

¿Cómo resolvería Instagram el acertijo?

Desarrollen la mayor cantidad de ideas para resolver la pregunta





# Recomendaciones

1. Primero hagan el ejercicio de ideación individualmente. Piensen en sus propias ideas, sin que nadie los limite o se sientan juzgados.
2. Consideren todas las ideas. Las posibles, las inmaduras, las crudas, las utópicas y las absurdas
3. Socialicen las ideas
4. Depuren las ideas NO por factibilidad sino por lo inusual y lo que les causa mayor curiosidad para explorar
5. Explore las ideas, iteren sobre ellas y construyan nuevas posibilidades