

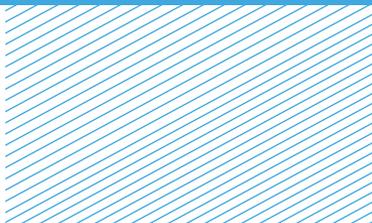
Un proyecto con el

'material' necesario

para transformar
la industria,
la sociedad y
la cultura

María Alejandra Navarrete
([mariaa.navarretet@
utadeo.edu.co](mailto:mariaa.navarretet@utadeo.edu.co))

Fotografía
Alejandra Zapata (linal.
zapataj@utadeo.edu.co)



La Materialoteca es una iniciativa de los investigadores Germán Gómez y Carlos Francisco Pabón, que se proyecta como un espacio de encuentro, experimentación y creación para los actores de la industria y la ciudadanía.

Los materiales están presentes en nuestra cotidianidad, en la ropa que vestimos, en los empaques de los alimentos o en nuestro libro favorito. Cada material representa **una decisión tomada por un diseñador, creador o gestor** con el fin de que los productos lleguen a nuestras manos.



Imagine que Bogotá contara con un banco (físico y virtual) que, además de agrupar cientos de materiales, fuera **un lugar de encuentro para ciudadanos e industriales, y cuna de innovación**. De esto se trata el sueño de **Germán Gómez y Carlos Francisco Pabón: crear el primer centro de materiales de la ciudad***.

Esta idea surgió, por un lado, como necesidad pedagógica y por el interés de los estudiantes de Diseño Gráfico de Utadeo de acercarse

* Germán Gómez es profesor asociado del programa de Diseño Gráfico de Utadeo. Carlos Francisco Pabón es director de la Escuela de Diseño, Fotografía y Realización Audiovisual de Utadeo.

al material. “Cuando uno está en clase, contar con los materiales hace toda la diferencia, ya que mostrarlos de forma física es una experiencia muy distinta a solo anunciarlos”, señaló Carlos Francisco.

Por otro lado, el proyecto busca hacer una **contribución desde la academia a la industria**, pues “nos han pedido preparar personas para sus necesidades, pero ya que nosotros formamos diseñadores más que operarios, creemos que el proyecto se muestra como un aporte transversal”, añadió el profesor.

Este centro de materiales cuenta con el **apoyo de la Cámara de Comercio de**

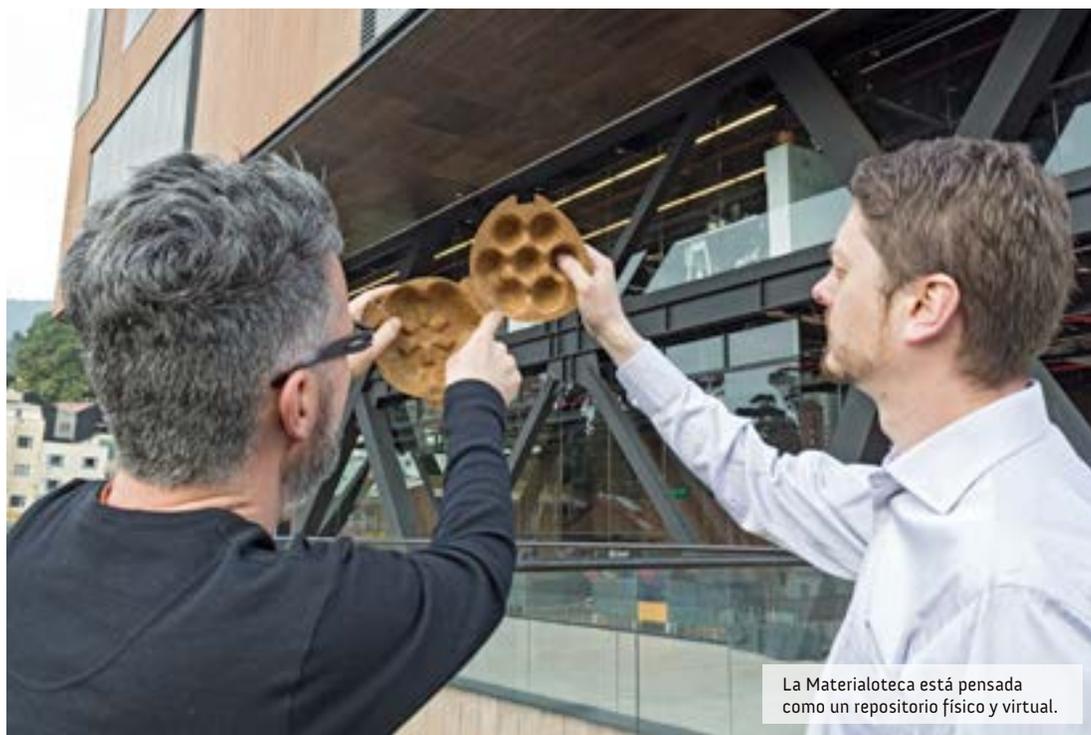
“Cuando uno está en clase, contar con los materiales hace toda la diferencia, ya que mostrarlos de forma física es una experiencia muy distinta a solo anunciarlos”.

Bogotá. Durante el primer año, se diseñarán los modelos de gestión, negocio y gobernanza, así como un primer prototipo de la versión digital. Se espera que **en un plazo de 5 a 7 años, el centro de materiales físico pueda concretarse.**

Actualmente, existen varios centros de materiales en distintos países, uno de los más reconocidos es **Materfad en Barcelona.** El proyecto formulado por los tadeístas quiere retomar estos centros, pero añadiendo un valor agregado: **potenciar el entorno virtual de la materialoteca.**

“No se trata solo de un portal web, sino de una experiencia virtual a partir de realidad aumentada, realidades virtuales y realidades mixtas”, aseguraron los profesores. Es decir, **los usuarios podrán interactuar sensorialmente con los materiales a través de herramientas digitales.**

La Materialoteca de Bogotá **será completamente abierta a la sociedad.** Allí convergerán ideas, personas, negocios, experiencias y formas de ver



La Materialoteca está pensada como un repositorio físico y virtual.



De izquierda a derecha, Carlos Francisco Pabón y Germán Gómez.

La materialoteca,
ganadora de la
convocatoria de
Especializaciones
Inteligentes para
Bogotá Región.



el mundo. Propiciará el pensamiento lateral, el diálogo y la inclusión.

“Se trata de un **espacio multidisciplinar**. No convoca solo a los diseñadores gráficos, sino que vamos a necesitar una multiplicidad de actores que nos ayuden a mirar desde diferentes puntos de vista lo que es trabajar con un material”, señaló Germán.

Elegir los materiales de un producto es una decisión con innumerables implicaciones para los diseñadores, los consumidores y el planeta. Utilizar cierto papel, por ejemplo, puede disminuir los costos de producción, mejorar la experiencia de usuario e, incluso, mitigar los impactos medioambientales.

Para los investigadores, tener una materialoteca otorga **nuevas herramientas en el desarrollo del diseño responsable y sostenible**, una de las apuestas del programa de Diseño Gráfico de la Universidad.

“Nos centramos mucho en el papel del diseñador como transformador de la sociedad. El centro de materiales es un instrumento para entender el diseño como actividad capaz de transformar industrias, gobiernos, economías de países, pensamientos sociales y prácticas culturales”, aseguraron los investigadores.

Este lugar, virtual y físico, es una apuesta por el trabajo en equipo, la innovación y la sostenibilidad. El material servirá como punto de convergencia para construir mejores realidades para todos. **E**

“No se trata solo de un portal web, sino de una experiencia virtual a partir de realidad aumentada, realidades virtuales y realidades mixtas”.