

UNIVERSIDAD
ICESI

SUEÑOS DE RÍO
SOÑANDO EN COMUNIDAD: CREACIÓN DE
EXPERIENCIAS QUE IMPULSEN EL
IMAGINARIO SOCIAL

JULIAN HERNÁNDEZ
ASESOR DE INVESTIGACIÓN:
JAVIER AGUIRRE
UNIVERSIDAD ICESI
FACULTAD DE INGENIERIA
DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS
SANTIAGO DE CALI
2016

SOÑANDO EN COMUNIDAD: CREACIÓN DE EXPERIENCIAS QUE IMPULSEN EL IMAGINARIO SOCIAL.

Autores:

Julian Hernández
juliusvernedesign@gmail.com

Tutor:

Javier Aguirre

Proyecto de Grado / Diseño de Medios Interactivos / Facultad de Ingeniería / Universidad Icesi, Cali, Colombia

RESUMEN: Pance es el único río que puede ser usado para el consumo humano en la ciudad de Cali. Actualmente el destino del mismo está en peligro, una variedad de situaciones (la expansión de Cali, el descuido de los turistas, la falta de interés de las autoridades, falta de comunicación) han llevado al corregimiento a buscar soluciones y estrategias para salvar el espacio. Recorrido a través de diferentes corrientes del diseño y sus aplicaciones en el proyecto planteado. Propuestas para la creación de una instalación cuyas interacciones faciliten acercamientos entre habitantes y turistas donde se puedan escuchar y compartir diferentes puntos de vista acerca del futuro de Pance con el fin de crear imaginarios colectivos que incentiven el cambio.

PALABRAS CLAVE: Pance. Diseño especulativo. Diseño Participativo. Imaginario Colectivo. Experiencia de Usuario.

ABSTRACT: Pance is the only river that is apt for human use in the city of Cali, Colombia. The future of this river is in danger due to a variety of situations (the growth of the city, the lack of interest from tourist and the authorities and the lack of communication in the community) which has put the community on the search for solutions and strategies that can help to improve the space. Walk through different design currents and their applications on the proposed project. Proposals for the creation of an interactive installation in which the interaction can breach through the gap between inhabitants and tourists in order to listen and share different points of view about Pance's future in order to create social imaginaries that can encourage change.

KEYWORDS: Pance. Speculative design. Participative design. Social dreaming. User Experience

1. TEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN

El corregimiento de Pance es uno de los principales pulmones de la ciudad de Santiago de Cali; el parque de Los Farallones y el río Pance hacen que sea de vital importancia ambiental. Además este corregimiento es uno de los puntos claves para el turismo de la ciudad, recibiendo semanalmente, durante temporada alta, entre 70 y 80 visitantes. No obstante el corregimiento sufre de una serie de problemas y situaciones (la expansión de Cali, el descuido de los turistas, la falta de interés de las autoridades, falta de comunicación entre veredas) que amenazan con destruir el delicado balance ambiental y social que posee.

Entre la serie de problemas que enfrenta el corregimiento se encuentra la falta de un futuro al cual apuntar en conjunto, un futuro compartido en comunidad. Esto nace debido a la falta de comunicación entre veredas, entre líderes comunitarios y con los turistas que visitan la región. Lo anterior está mezclado con un distanciamiento con las autoridades encargadas del corregimiento, esto demuestra que debe existir un cambio en la forma en que la comunidad se piensa su futuro ideal, cómo lo comunica y lo comparte con todos los involucrados e interesados.

Es por esto que la solución planteada debe responder a los cuestionamientos y suposiciones que suceden cuando se piensa sobre el futuro, además de llegar a la mayor cantidad de individuos posibles con el fin de lograr tener varios puntos de vista que exponer y que sean ellos, los miembros de la comunidad y turistas, quienes construyan la visión del futuro que desean tener.

2.JUSTIFICACIÓN

Pance es de gran importancia para la ciudad de Cali. Este corregimiento es parte de nuestra cultura como caleños, la oportunidad de ayudar a mejorar la calidad del río y de las personas que viven en ese espacio. El pensar hoy en día en el futuro de Pance puede asegurar que dicho futuro tenga oportunidad de suceder.

3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Como potenciar el imaginario colectivo de los habitantes del corregimiento de Pance con el fin de llamar a la acción comunitaria a través de los medios digitales?

4. OBJETIVOS

4.1. Objetivo General

Potenciar el imaginario colectivo del corregimiento de Pance con el fin de llamar a la acción comunitaria a través de los medios digitales.

4.2. Objetivos Específicos

- Realizar una búsqueda bibliográfica de diversos acercamientos a la imaginación colectiva, sus efectos y su relación con el diseño.
- Indagar estudios ecológicos y sociales que se hayan realizado sobre el área del corregimiento de Pance y su historia.
- Explorar proyectos artísticos o de diseño que usen la imaginación colectiva como su base.
- Encuestar a habitantes del corregimiento de Pance sobre la percepción que tienen del futuro que le espera a Pance.
- Recopilar las narrativas de los habitantes en futuros posibles y delimitar los elementos de interés para la población.
- Presentar un acercamiento desde la interacción al imaginario colectivo sobre el futuro creado a partir de la recopilación de narrativas de los habitantes del corregimiento de Pance.

5. MARCO TEÓRICO

5.1. Categorías Conceptuales

5.1.1 Diseño Especulativo

Es una forma de acercarse a la práctica del diseño no como herramienta para generar soluciones pero como un vehículo para generar preguntas acerca del mundo que nos rodea. Esta rama del diseño está en constante preocupación por el futuro preguntándose cómo podría ser distinto al mundo existente hoy en día. Este tipo de diseño no intenta predecir el futuro, ni emitir juicios de valor sobre las diferentes posibilidades, simplemente desea mostrar opciones alternativas que faciliten la creación de posibilidades en las mentes de la audiencia con el fin de generar perspectivas diferentes y con suerte un cambio en la manera de ver las cosas.

Dunne & Raby plantean en su libro "Speculative Everything" (2013) que al actuar en la imaginación de las personas en lugar del mundo material el diseño especulativo apunta a generar discusiones en las personas sobre su cotidianidad, manteniendo viva de esa forma posibilidades diferentes a la existente al mostrar que las cosas pueden ser de otra forma.

5.1.2 Diseño participativo

Diseño participativo plantea que todas las personas tienen algo que ofrecer al proceso de diseño y que pueden ser a la vez elocuentes y creativas cuando se les da las herramientas adecuadas con las que expresarse. De esta forma la comunidad o individuos involucrados, junto con sus habilidades, capacidades u opiniones, se vuelven parte esencial del proyecto de diseño.

El diseño participativo busca que el diseñador no imponga su propia visión sobre una comunidad sino que a través de consultas y trabajo compartido se puedan generar mejoras positivas en el espacio.

El diseño participativo rara vez es un proceso predecible, lineal. Cada proyecto tiene sus propias características y carácter. Sin embargo puede ser usado para enfrentarse a diversas problemáticas y ser efectivo en los resultados que entrega en cada caso. (IDEO, 2015, pág 10).

Nadie conoce mejor los problemas que las personas que son afectadas, el diseño participativo permite que dichas personas sean parte del proceso de diseño y junto con sus habilidades e historias se pueda plantear una propuesta que sea una solución satisfactoria a sus necesidades.

5.1.3 Imaginario Colectivo

Definido, por autores como Castoriadis, como la serie de suposiciones acerca de relaciones sociales y significados que facilitan la interacción en sociedad y que en muchos casos sirven para construir qué existe y qué no (Castoriadis, 2002, pág 68).. Para otras definiciones, como la de Morin, es el conjunto de mitos, formas, símbolos, tipos, motivos o figuras que existen en una sociedad en un momento dado que determinan qué significado le damos a lo físico o material.

Aunque la definición específica varía entre autores, la mayoría concuerda en el poder que el imaginario tiene sobre nosotros, determinando nuestras percepciones de conceptos e instituciones en el día a día como personas, grupos o población determinada, por ejemplo una calle puede ser percibida como peligrosa por un grupo de personas y segura para los habitantes de la misma calle. Es decir los imaginarios sociales no son absolutos, cambian entre grupos sociales y poblaciones con facilidad y en ciertas cosas de forma extrema.

Es importante resaltar que "no es posible que algo exista si no es imaginado" (Silva, 2015). Es decir lo imaginado se impone sobre lo real y crea nuestras reacciones ante nuestro entorno y por ende lo que es posible cuestionar y crear.

6. ESTADO DEL ARTE

Inicialmente se realizó una extensa revisión de proyectos de diseño especulativo, esto nos llevó a ver las técnicas y estrategias usadas usualmente en esta rama del diseño con el fin de tener recomendaciones y pistas acerca de su aplicación. Los proyectos investigados y estudiados fueron United Micro Kingdoms (Dunne & Raby, 2102), Whereabouts (Brancasi & Kalven, 2015), Menstruation Machine (Sputniko!, 2010), 4 July 2009 New York Times (Yes Men, 2009), entre otros. Después del análisis de los proyectos mencionados se obtuvieron elementos cuya aparición es vital en el proyecto como el componente narrativo, un acercamiento crítico y el uso del humor.

Seguidamente se estudiaron varios proyectos con enfoque social que usarán como metodología el diseño participativo pero principalmente se analizaron 3 toolkits planteados por equipos de diseño con experiencia realizando proyectos usando el diseño participativo. Estos toolkits fueron: The Field Guide to Human-Centered Design (IDEO), Harnessing People Creativity Toolkit (Sanders) y Designing Policy (Forlano & Mathew). Estos toolkits brindaron conocimiento al proyecto y consejos para trabajar con comunidades y grupos de personas a través del proceso de diseño.

7. TRABAJO DE CAMPO

Se realizaron entrevistas a expertos en el diseño especulativo y el diseño participativo, a miembros de la comunidad y líderes comunitarios. Se revisaron bases de datos obtenidas a través del laboratorio comunitario, Común Lab. Además de asistir a reuniones de diversos grupos del corregimiento. Finalmente se hicieron visitas de observación con el fin de tener una visión más detallada de la comunidad y el espacio.

Los expertos entrevistados fueron:

- James Auger, experto en el diseño especulativo, enfatizó la necesidad del diseño especulativo de cuestionar y crear preguntas en la audiencia que lo observe. Además de resaltar la importancia del trabajo fuera del escritorio para plantear proyectos que desafíen el status quo especialmente si estos proyectos tienen aportes de personas y grupos externos al mismo que le den una visión fresca de la situación.
- Liz Sanders, experta en diseño participativo, expresó la importancia de los talleres y la comunicación abierta en un proyecto participativo especialmente si se trabaja con diversos grupos, niños, adultos, habitantes, turistas. Sanders también compartió el toolkit creado por ella mencionando la importancia de herramientas que faciliten la interacción con comunidades.

Se entrevistaron alrededor de 70 personas a través de todo el proceso de diseño. Estas entrevistas giraron alrededor de los futuros posibles, cómo se imaginaban Pance y que problemas veían como graves en su futuro

además de posibles soluciones. A través de estas entrevistas, además de nuestra participación en reuniones de la comunidad y los datos recogidos con el Común Lab logramos identificar una serie de problemas transversales a los diferentes grupos como lo son la expansión de Cali, la cantidad de basura, la falta de cultura de algunos turistas y la falta de interés de las autoridades. A través de las entrevistas también se pudo observar que una de las razones por las que los turistas visitan este corregimiento es para escapar de la ciudad y su estrés por unos momentos, otros lo ven como un santuario natural seguidos de los que aprovechan el espacio para ejercitarse.

A través de la observación del espacio también se pudieron notar ciertas características del área con respecto a la tecnología. Siendo importante resaltar la dificultad para obtener conexión en teléfonos móviles y la deficiencia o falta total de internet en varias partes del corregimiento.

8. DETERMINANTES DE DISEÑO

Las determinantes de este proyecto se dividen en cuatro categorías diferentes: Técnico-Espaciales, Diseño, Teóricas y de Usabilidad. Estas categorías nacen a partir de las diferentes características que dan nacimiento a las determinantes del proyecto. En conjunto todas estas categorías plantean los lineamientos que deberían seguirse para realizar un proyecto exitoso con base en interacción en Pance.

8.1. Determinantes Técnico-Espaciales:

- La solución debe evitar tener como base internet.
- La solución debe evitar tener como base las tecnologías móviles.
- La implementación de pantallas es un elemento que debe considerarse con detenimiento.
- La plataforma de la solución debe facilitar la integración entre el espacio físico y el usuario.
- Usar estructuras que no desvinculen al usuario de Pance.

8.2. Determinantes de Usabilidad:

- Implementar interfaces que propicien la interacción intuitiva.
- Permitir la interacción entre varias personas en el mismo momento.

8.3. Determinantes de Teóricas:

- Implementar herramientas que faciliten la creación de contenido por parte de los usuarios.
- Mantener el cuestionamiento del futuro en el centro de la interacción.

9. PROPUESTA DE DISEÑO

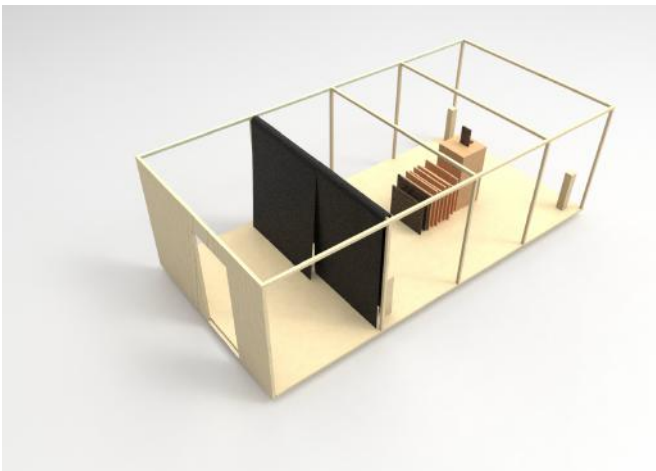
Después de considerar los requerimientos y determinantes del proyecto la propuesta elegida es la realización de una instalación interactiva en el Ecoparque del Río Pance. Esta instalación estará ubicada en una de las entradas y su público objetivo son personas mayores de 15 años, sin embargo es abierta a todos los que deseen participar de la experiencia. Se usará Arduino, sensores, speakers, micrófonos y elementos como telas y proyectores para crear una atmósfera memorable que resalte en el espacio de Pance con el fin de dejar para la comunidad y a los turistas un foro donde se puedan exponer las visiones del futuro que cada uno de ellos posea de manera libre y abierta.

10. SECUENCIA DE USO

Sueños de río se extiende más allá de la estructura de la instalación en sí, debe asegurarse de generar inicialmente interés en el público con el fin de llamar la atención. Una vez lograda esa meta debe transformarse el interés en participación por parte del usuario, para que entre en la instalación y siga la secuencia propuesta de acciones con el objetivo de plantear en su mente la pregunta ¿Que le espera a Pance en el futuro? ¿Como puedo yo ayudar?

10.1. Secuencia 1: Acceso a la instalación

El público entra como si fuera un día común y corriente en el parque. En su recorrido irán encontrando algunos carteles o menciones de la instalación con el fin de crear una curiosidad inicial en los turistas o personas curiosas que estén en el ambiente.. Al adentrarse un poco más verán la estructura de la instalación interactiva, algo fuera del día a día del Ecoparque. Para efectos de prototipo una vez las personas muestren curiosidad por lo que sucede en la instalación se puede intervenir e invitarlas a pasar, no obstante en el funcionamiento planteado de la instalación lo ideal sería dejar que las personas actúen por su propia cuenta y se acerquen a la instalación libremente.



10.2. Secuencia 2: Entrada al Lobby

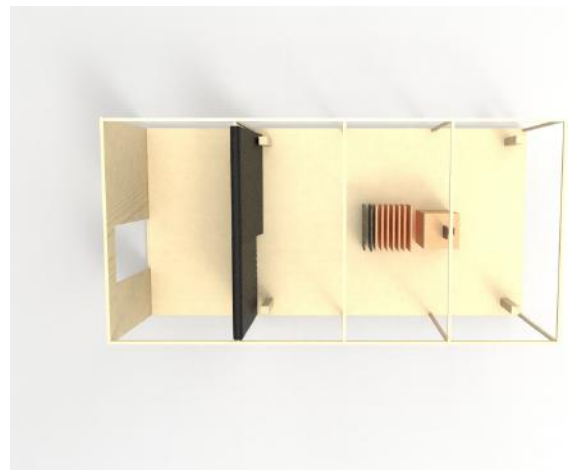
Cuando el usuario se encuentra frente a la instalación, al lado izquierdo es posible leer una breve descripción del proyecto con el logo del mismo, del lado derecho hay una serie de ilustraciones sobre los problemas de la comunidad (los que hemos percibido a través de las entrevistas, los documentos de la UMATA y el estudio realizado por el grupo investigación de ICESI en Pance). En centro de este punto de la instalación abra un espacio, similar a una puerta, por el cual los usuarios entrarán. Para motivar el cruce de un área a la siguiente se usará música ambiental.



Una vez dentro de la primera área de la instalación el usuario se encontrara en un lugar oscuro, pero en el que aún se puede ver lo que te rodea. Adelante se encontrará con un tela en la que se proyectarán vídeos del río con mensajes sobre su importancia y estado. Sobre las proyección se verán las sombras de las personas del otro lado de la tela, junto a diferentes voces. El usuario sabe que hay algo del otro lado, lo cual motiva las ganas de cruzar la tela y el explorar el siguiente espacio.

10.3. Secuencia 3: Interacción Principal:

Al pasar al espacio principal de la instalación el usuario puede observar en cada una de las esquinas un parlante y en el medio de la instalación un stand con un micrófono frente al cual habrá un escultura hecha en planos seriados, esta escultura tendrá de forma intercalada representaciones positivas y negativas del futuro de Pance. Arriba de este espacio se encontrará un proyector que estará apuntando a la entrada.



Cuando el usuario pasa la cruz a la tela de entrada que separa al lobby del segundo espacio la luz del proyector le pega de frente cegandolo un momento. Esto está pensado para acentuar el paso de un espacio a otro. El usuario siempre va a estar escuchando voces provenientes de los cuatro parlantes hablando o diciendo comentarios sobre el futuro del corregimiento. El usuario puede pasar el tiempo que desee en este estado, Para poder grabar se debe presionar un botón que mostrará el tiempo de grabación que te queda, la grabación inicia cuando lo presionas y termina cuando el tiempo se acabe o se suelte el botón.

Cuando el usuario desee terminar la experiencia., detrás del stand se encuentra la salida.

10.4. Secuencia 4: Salida

Una vez la audiencia sale de la instalación encuentra tres carteleras con marcadores en las que se plantean preguntas sobre el futuro de Pance que pueden ser respondidas por cualquier persona que pase por el espacio, aunque haya experimentado la instalación o no. Estas carteleras sirven como método alternativo para obtener datos de las personas que visitan el Ecoparque.

Finalmente la persona sigue con su visita al parque y disfrutando de Pance.

11. FACTORES DE INNOVACIÓN

Sueños de Río responde a la necesidad de innovación desde dos frentes,, la primera es teórica, ya que explora un vacío en el estado del arte: La mayoría de los proyectos en el campo del diseño especulativo están vinculados al diseño industrial dejando de lado la tecnología y la interacción. Sueños de Río se plantea como crear un proyecto que siga los lineamientos y objetivos que este tipo de propuestas pero desde un ángulo que usualmente no es explorado.

Por otro lado se encuentra la innovación debido a la ubicación y metas del proyecto. En nuestro proceso de investigación no se encontraron soluciones que estén basadas en la interacción, tampoco se encontró documentación acerca de instalaciones en el area de Pance. Sueños de Río se presenta como una solución innovadora que no se ha presentado en el espacio y su meta es darle la capacidad de expresar sueños e ideas a personas que no son usualmente consultadas.

12.VIABILIDAD

12.1. Viabilidad Técnica

El proyecto está pensado para ser realizable en el corregimiento de Pance y funcionar con el ambiente que existe en el mismo. La estructura y las interacciones giran alrededor de las determinantes creadas por el espacio. Para su realización, debido a los diferentes elementos que convergen alrededor de la instalación es necesario probarlos por separado y juntarlos posteriormente para probar su funcionamiento de manera ordenada.

12.1.1 Procesos de Producción

La realización de Sueños de Río se basa en las siguientes fases:

- Planeación:

Se plantean todas las interacciones y se crean todos los insumos y guías necesarias para proseguir.

- Desarrollo

Se le da forma a la estructura y se crea el software.

- Unión

Se unen ambas partes la estructura y el software, se realizan tests buscando errores.

- Exhibición

Se realizan pruebas en el lugar de exhibición, en caso de ser necesario se vuelve a entrar a la fase de Unión.

12.2. Viabilidad Económica

La producción de un proyecto como este necesitaría una inversión inicial de \$20 000 000. Para cubrir materiales, transporte y los salarios de las personas involucradas. La entrada a la instalación es de libre acceso lo que quiere decir que para sostenerse debe depender de apoyo externo.

12.2.2 Tamaño del Mercado

El ecoparque es visitado, en temporada alta, por 70-80 mil personas cada semana en promedio. Esto quiere decir que la instalación tiene un público potencial enorme que justifica una inversión con el fin de concientizar al público de la importancia de este espacio y la necesidad de repensar nuestra relación con el mismo.

12.2.2 Modelo de Monetización

Sueños de Río no esta pensado para ser un proyecto que obtenga dinero por su cuenta, depende de la inversión de organismos e instituciones como el DAGMA, la CVC o el Ecoparque.

12.2.2 Modelo de Monetización

Sueños de Río no está pensado para ser un proyecto que obtenga dinero por su cuenta, depende de la inversión de organismos e instituciones como el DAGMA, la CVC o el Ecoparque.

13. PRUEBAS DE USUARIO

La propuesta presentada por Sueños de Río pasó un proceso de selección y cambio dependiendo de las opiniones y necesidades de la comunidad. Cada vez que surgía una idea o solución esta era consultada con algunos líderes comunitarios, turistas o personas relacionadas con el corregimiento para que brindaran su opinión y conocimiento al proceso de diseño.

Las consultas se realizaban usando un storyboard de la idea propuesta el cual era presentado a las personas encuestadas. Estas daban su opinión y visión sobre el proyecto y su validez en el contexto de Pance. Finalmente dependiendo de los resultados la idea se cambiaba o se mejoraba y se repetía el proceso. Cada ciclo consistía de un promedio de 2 o 3 personas.

Este ciclo de iteración alrededor de la idea sigue los lineamientos del diseño participativo al hacer a las personas que transitan y habitan el corregimiento parte del proceso de diseño.

También se realizó una prueba piloto en el Ecoparque de Pance. En esta se dejó la estructura realizada a modo de prototipo en el espacio para que la gente interactuara con ella.



Más de 60 personas dejaron grabaciones expresando su visión del futuro del corregimiento y la comunidad. Estas personas provenían de todos los estratos, edades y géneros. Tanto turistas como habitantes del corregimiento dejaron su opinión e imaginaron un Pance a futuro.

Las opiniones expresadas por la mayoría de los usuarios que participaron en esta prueba piloto fue positiva y deseaban ver iniciativas como esta en diversos puntos del parque.

Las personas que dejaron su opinión en gran parte sueñan con un Pance que sea sostenible y se mantenga. Desean que las futuras generaciones puedan ver este río que es ya una tradición caleña así como ellos lo han podido ver.

La participación de las personas en instalaciones como esta deja abierta la posibilidad de un mayor número de acercamientos de este tipo a la comunidad, en el momento se están realizando intercambios con el Ecoparque para ver la posibilidad de que esto suceda.

14. CONCLUSIÓN

Es el momento ideal para empezar a preguntar por el futuro, el acuerdo de paz que actualmente está siendo negociado en el país deja la puerta abierta a muchos cambios y posibilidades que antes se pensaban imposibles. Siendo una de estas posibilidades la expansión de la minería y del casco urbano.

El corregimiento de Pance no está exento a los efectos de este acuerdo y una comunidad que ya tiene problemas con la comunicación puede tener problemas para llegar a un punto en común. La propuesta que presenta Sueños de Río enfrenta este problema en este momento crítico. El hacer que toda una comunidad, habitantes y turistas, se pregunten por el futuro de un espacio, se pregunten qué significa para ellos y cómo es posible solucionar los problemas presentes.

Sueños de Río debe ser parte de una serie de soluciones y proyectos para tener mayor efectividad, por su cuenta el proyecto es capaz de crear cuestionamientos en la audiencia, fomentar la comunicación y el diálogo sobre el futuro. No obstante, al mezclarse con acercamientos distintos al problema, como los presentes en el Común Lab 2015 el proyecto gana mayor relevancia ya que no solo brinda preguntas y cuestionamientos a la audiencia también sería capaz de ofrecerles posibles soluciones, cosa que Sueños de Río por sí solo es incapaz de hacer.

13. BIBLIOGRAFÍA

Cali. (2014, August 14). La 'agonía' de los siete ríos de Cali. Retrieved October 13, 2015, from <http://www.eltiempo.com/colombia/cali/contaminacion-en-los-rios-de-cali/14380935>

Cali. (2014, August 25). Comunidad recogió unas 500 bolsas de basura del río Pance de Cali. Retrieved October 13, 2015, from <http://www.eltiempo.com/colombia/cali/contaminacion-del-rio-pance-en-cali/14430915>

Castoriadis (2002). Thinking About Political Theory in Capitalism Nature Socialism" #49, pag 67- 74, Retrieved October 5, 2015.

Dalziel & Pow. (2015, March 1). Interactive Animations at Retail Design Expo. Retrieved October 6, 2015, from <http://www.dalziel-pow.com/projects/interactive-animations-retail-design-expo>

Dunne, A., & Raby, F. (2013). Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming (1st ed.). MIT Press.

Dunne, A., & Raby, F. (n.d.). UMK. Retrieved October 3, 2015, from <http://www.unitedmicrokingdoms.org/>

Folano, L & Mathew, A (2014). The Ideology of the Future in Design Fictions. Journal of Urban Technology, 21(4), 7-24. August 20, 2015, <http://dx.doi.org/10.1080/10630732.2014.971525>

Manzini, E. (2006). Design, ethics and sustainability: Guidelines for a transition phase. DIS-Indaco.

UMATA.(2005). Mapa social corregimiento pance.

Morin, E. (n.d.). Teoría del Imaginario Colectivo. Retrieved October 5, 2015, from http://pendientedemigracion.ucm.es/info/per3/nueva_web_eva/material_para_descargar/morin.pdf

Municipio Cali. (2008). Plan de Desarrollo 2008 - 2011 : Corregimiento de Pance. Retrieved October 18, 2015

Silva, A. (2015, February 20). Imaginarios Urbanos: ¿Cómo percibimos a nuestras ciudades? Retrieved October 5, 2015, from <http://blogs.iadb.org/ciudadessostenibles/2015/02/20/imaginarios-urbanos/>