



# Capítulo 3

# El acto social del diseño

David Fernando Jurado Montoya

Pensar el diseño hoy en día implica recorrer múltiples escenarios en cruce. Prácticas sociales, experiencias de diseño y metodologías educativas son algunos tópicos que el presente capítulo pretende abordar. Inicialmente propone un panorama crítico sobre la enseñanza del diseño. Luego un pasaje expositivo de proyectos de diseño con enfoque social, y finalmente prácticas formativas desde el taller psicosocial de diseño. En síntesis, este trabajo tiene como objetivo observar la relación diseño-social, en contextos educativos.

La imagen hecha materia de enseñanza, desde tempranas edades en las escuelas hasta estudios robustos en diversos campos disciplinares, se ha usado y analizado como edificadora de la memoria individual y colectiva. Esta construcción de memoria tiene una conexión entre los sentidos y la interpretación; recrea un fenómeno perceptivo que lleva a cuestionarse

sobre los aspectos que caracterizan a la imagen. Asimismo, ¿quiénes y cómo se ven las imágenes? no solo supone un tipo de espectador, sino múltiples lecturas de ellos y las posibles formas de ver desde el acto sensorial.

Otro interrogante de orden semántico indaga sobre los contenidos informativos de la imagen desde su diseño y su enunciación como dispositivo comunicacional. En consecuencia, también se establecen corrientes que manifiestan intereses extremos por considerar la veracidad del discurso retórico en las imágenes, apelando entre sus significados y su representación pictórica.

Entonces, se piensa en la imagen como elemento cercano al diseño, no solo por las formas en que pueda representarse, sino también por la capacidad de ser planificada y desarrollada con propósitos infinitos. La historia gráfica de la imagen revela el interés

genuino del humano por expresarse; su travesía implica el reconocimiento de lo análogo y lo digital con un propósito constante: la comunicación.

Aquí se reúnen acercamientos y experiencias académicas que exploran a la imagen como discurso gráfico con disposición hacia lo social. Su interés se encuentra enmarcado por el proyecto “Arte, Memoria y Conflicto (AMC)”, dirigido por el profesor David Jurado. Su instrumento, los Talleres Psicosociales de Diseño, son el aporte a la construcción de la memoria histórica del conflicto armado desde el discurso de las víctimas y las no víctimas.

# Enseñanza del diseño. Componentes sociales en áreas proyectuales.

Este apartado hace referencia a enfoques metodológicos de estudios relacionados con los términos centrales del presente análisis, a saber: la manera en que la educación facilita, por medio de múltiples técnicas de diseño, la democratización de la imagen desde su representación gráfica, aportando al campo de los estudios visuales. Lo anteriormente descrito constituye un marco de referencia como sustento para la elaboración de un enfoque que ondula entre la observación de los fenómenos de la visión, la interpretación de los dispositivos de la imagen y la conducta de la mirada (Richard, 2007).

En otras palabras, en este escrito los estudios que tratan lo visual se distancian de metodologías de enseñanza transmisiva del conocimiento (escuchar, memorizar

y repetir). En cambio, se reconocen a sí mismos cercanos a la concepción constructivista, en donde:

**El [sujeto individuo] es una construcción propia que se va produciendo como resultado de la interacción de sus disposiciones internas y su medio ambiente, y su conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción que hace la persona misma. (Chadwick, 1999, p. 465)**

En ese orden de ideas, aquí se plantearon (2) cuestionamientos claves. Frente a la educación **¿Cómo orientar, desde el diseño, procesos de enseñanza que sustenten la idea de una democratización de la imagen?** Y frente al diseño y lo social **¿Cómo puede el diseño aportar en la construcción de sentido social?**

En cuanto a la educación, las instituciones contribuyen en la formación del carácter y las actitudes de sus estudiantes; estos a su vez conforman la naturaleza propia de los colegios y universidades. La correlación determina, en tiempos y espacios específicos, las tipologías sociales del entorno educativo. En consecuencia, es posible plantear, en contraste a una tradicional democracia representativa, que la enseñanza establece competencias ciudadanas en

los estudiantes. Así, permite un sistema horizontal de relaciones en beneficio de una democracia participativa.

Educar implica enseñar procesos orientados a la construcción de identidades como ejercicio clave para el desarrollo de la vida en sociedad. Pérez (2014), en lectura de Gurevich y Araya, señala que “la enseñanza (...) debe partir de las realidades de los estudiantes” (p. 24). Más aún, en sus propias palabras afirma que:

**La exigencia de una educación contextualizada y pertinente, donde los procesos educativos conlleven a un sentido de pertenencia y un conocimiento del territorio situado, es decir el territorio donde se ubica la escuela, puede ser aprehendido y puede llevar al desarrollo de competencias científicas. (Pérez, 2014, pp. 24-25)**

.....  
Es importante reconocer que el campo de la educación reúne las experiencias de cada sujeto para vincularlas con los sentidos, el conocimiento y los valores. Díaz (2012) explica que la formación en valores de un individuo es adquirida principalmente por la familia, las instituciones educativas y el entorno. Asimismo, dichos valores le dan soporte a la construcción como sujeto, capaz de formarse como

persona frente a su comportamiento en la convivencia social. Además, en un cambio de perspectiva, asegura que los estudios que refieren al territorio tratan dimensiones políticas, económicas, sociales, tecnológicas y ambientales. De igual modo, refiere a la importancia y la necesidad de desarrollar proyectos educativos con enfoque social comunitario para los países latinoamericanos (Díaz, 2012).

Por el otro lado, diseñar proyectos con enfoque social acobija estudios que tratan problemas de la comunicación, se alejan del análisis epistemológico como aporte diferencial a las Ciencias de la Comunicación y se interesan desde lo práctico y lo crítico, en analizar las sinergias colectivas que se presentan como estímulo para la democratización de los roles sociales y la inclusión en la educación; desafío perseguido en la actividad académica docente por su carácter formativo. En este orden de ideas, el campo proyectual (el del diseño) es reconocido como:

**Un conocimiento superior, articulador de otros conocimientos, que puede gestionar los aspectos culturales de la actividad productiva, conocimiento que se reproduce sistemáticamente en los centros universitarios de alta complejidad y que atiende a aspectos estratégicos en la sociedad de la información. (Galán, 2013, p. 4)**



Pertencientes a este campo, la disciplina del diseño gráfico y el área de diseño de proyectos se articulan a su paso de manera transversal para identificar fenómenos y problemáticas sociales relacionadas con las comunidades. Un concepto importante para comprender el desempeño del diseño hacia lo social es el territorio. Respecto a este, se evidencia como un espacio transformador que enlaza nuevas dinámicas para los involucrados y, con ello, una nueva identidad que integra el conjunto de involucrados.

Sin embargo, un diálogo transformador es susceptible a generar conflicto toda vez que está determinado por las experiencias individuales de cada sujeto. En ese orden de ideas, surge la pregunta ¿cómo proponer al estudiante aspectos sociales como lo cultural, medio ambiente, política, economía o tecnología como herramientas para su educación? Y ¿posteriormente cómo orientar desde el diseño procesos de enseñanza desde alguna de esas perspectivas sociales?

Ahora bien, es necesario aclarar que su desarrollo más allá de dar evidencia sobre las problemáticas de orden económico o político, apunta hacia una reflexión en torno a las tradiciones, la historia, lo familiar, lo cultural, lo íntimo, lo emotivo y lo público. Allí el estudiante en diseño es reconocido como un agente propositivo de cambio, constructor de nuevas realidades, con derechos y responsabilidades sobre el territorio.

Entonces, es importante referirse al territorio como el lugar donde se determinan las acciones de diseño. En este sentido, los territorios del diseño es un término que desde lo cultural refiere a la participación de grupos sociales en función de construir espacios con sentido, persiguiendo tradiciones, pensamientos y necesidades, sobrepasando la delimitación geográfica del territorio o la descripción del espacio físico, y concentrándose en las relaciones. Como resultado, se utiliza este concepto para de manera retórica denominar la referencia al espacio circunscripto caracterizado por las relaciones de afecto (Jurado y Vargas, 2015).

En consecuencia, se puede suponer que “el territorio, es producto de un proceso de conformación continuo; es el espacio de la memoria (*habitus*) y la experiencia; un campo de relaciones entre habitantes y entorno” (Jurado y Vargas, 2015). Asimismo, el sistema de relaciones toma relevancia con la noción de campo de Bourdieu. Allí la posesión de un capital delega una ventaja sobre quien la posee. Conforman una dinámica de mercado, es decir, un intercambio de valores simbólicos entre actores que compiten por los beneficios, lo que determina una estructura social producida por relaciones dominantes.

El estudio de los territorios del diseño permite el hallazgo de los significados de aquello que se conoce como diseñado y el marco social que lo promueve. Además, establecen los oficios propios de la práctica disciplinar; las convergencias y divergencias entre modelos académicos y actividades profesionales dejan en un paradigma al discurso del diseño que oscila entre la dimensión intelectual y su funcionalidad como herramienta operativa del consumismo. De manera similar, en su lectura el diseño es reducido por la forma, al contemplar su literalidad y al desconocer la dimensión simbólica caracterizada por una dimensión formal. Lo anterior pone en cuestión el punto de partida ideado desde la academia de en vez de pensar que construir, construir a fin de pensar.

En cuanto a cómo orientar desde el diseño procesos de enseñanza social, se considera el protagonismo de la imagen en los procesos de comunicación de las sociedades contemporáneas, por lo que la construcción de sentido repercuten en ellas. De este modo, el cambio de paradigma (causado por la revolución tecnológica) ha venido de la mano de diversos movimientos sociales y populares; con áreas transversales configuran los fundamentos en el campo epistemológico del diseño.

Allí la problemática de establecerlo como una disciplina idónea para la comprensión de fenómenos sociales, capaz de representar simbólicamente los mismos, toma importancia en un mundo formado comunicacionalmente por las imágenes. De este modo, aquello que tenía lugar en plazas y lugares públicos del mundo, ahora se traslada a la red; a partir de esto genera una serie de tráfico entre espacios en redes digitales y espacios físicos urbanos.



Lo anterior presenta al diseñador como un operador cultural (Ledezma, 2003), por tanto, como un agente de cambio (Frascara, 1997). El diseño de la información ha hecho inmersión en espacios digitales transformando las antiguas formas y funciones de los lenguajes tradicionales en los medios masivos. Ahora bien, cómo el estudiante es centro y motor del proceso de aprendizaje donde las experiencias (como antecedente y los contextos particulares) intervienen en la formación. Los docentes como articuladores se comprometen con la comprensión, a fin de acercar realidades de los contextos locales y globales.

En consecuencia, la enseñanza del diseño demanda la vinculación docente desde distintos campos del conocimiento, para evitar la frecuente “endogamia” de la escuela que lleva a preguntarse si un diseñador realmente sabe o debe saber de todo. De ahí que sería inoperante, si se continúa concibiendo al diseño desde un

plan de estudios fundamentado en asignaturas que formulan al docente como transmisor de la información. En su mejora, se busca un escenario comprometido con la investigación, la apropiación del discurso disciplinar y la formulación, a partir de la interpretación de la información y el trabajo de campo en un programa de formación flexible, reflexivo y sujeto a cambios desde una perspectiva crítica frente al conocimiento.

Según Ledesma (2014), el diseño es un ejercicio comunicacional tratado, público y masivo que actúa como mediador y regulador de conductas permitiendo la integración social. Asimismo, asegura que es social porque responde a necesidades del entorno, persuadiendo e influyendo en las conductas individuales y colectivas.

En lo que refiere al diseño, su carácter como vehículo para la interpretación de fenómenos sociales determina un discurso generador de cambios en el entorno y contexto de los seres sociales que vivencian la vida desde su circunstancia cotidiana. Este aspecto pretende ser estratégico en la pedagogía del diseño, para la formulación de imaginarios sociales en la construcción de tejido social, la conformación de nuevas identidades y la resignificación de lugares del territorio. Lo anterior se encuentra como marco conceptual para el desempeño en proyectos de diseño con enfoque social, los cuales centran su mirada en la identificación de los

vínculos del hombre registrados en las experiencias vividas en sociedad.

De este modo, la complejidad de interpretar (y la responsabilidad de representar) son actividades principales del diseño que además exponen el interés de los estudiantes-investigadores por formular discursos. Estos deben apuntar a la construcción de una cultura del diseño a partir de la reflexión y el estudio de las relaciones entre los productos gráficos de diseño como dispositivos sociales; el empoderamiento por parte de las comunidades como alternativa para la construcción de la memoria colectiva y la formación proyectual de líderes y lideresas.



---

# Proyectos de diseño con enfoque social.

Con el propósito de ejemplificar, se presentarán algunos proyectos en donde se aborda una problemática social para dar una posible solución desde la profesión del diseño. Más aún, como se preguntó anteriormente acerca de si existe una relación de afectación bilateral entre la sociedad y su contexto particular; es decir, ¿se puede considerar a los actores sociales no solo como afectados dentro de un contexto, sino también como los causantes del problema que, a su vez, afecta al contexto? Para ilustrar, hay que tener en cuenta las siguientes posibles situaciones: actos de vandalismo, consumo de drogas, riñas callejeras o disputas familiares, contaminación, acoso sexual, discriminación, omisión, entre otros.

Ahora bien, si se le da vuelta a la interrogante, se sugiere que la relación de empatía entre un habitante y su contexto comunitario deja como respuesta las competencias ciudadanas, clasificadas por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia

en conocimientos, competencias cognitivas, competencias emocionales, competencias comunicativas y competencias integradas (Cajal, 2017); con lo que claramente se establece un nicho para trabajar desde el diseño social.

Entonces cuando se reflexiona sobre los actos como habitantes de un espacio determinado, se encuentra que la respuesta para un cambio, orientado y en beneficio a los intereses sociales, está en nuestra propia acción. Lo anterior, en voz de un agente social dispuesto a la transformación, es el punto de interés para que el diseñador establezca las estrategias que darán forma a ese resultado.

En ese sentido, el Colectivo de Arquitectura Expandida y la Asociación de Vecinos del barrio Kennedy, en Bogotá, implementaron una estrategia para recuperar el espacio comunitario que había sido abandonado durante años. “El Trébol”, como fue denominado este nuevo espacio de culto, se reformuló a partir de la realización de talleres de diseño participativo, conversatorios, proyecciones e intervenciones artísticas de danza y pintura, así como la remodelación del espacio físico. Actualmente, se construye en este espacio la memoria simbólica del barrio, se habla de pedagogía territorial, existe una pista para patinadores y skaters, mesas de lectura y una huerta comunitaria (Zatarin, 2018).

Otro ejemplo de diseño arquitectónico con enfoque social se da en la “Casa del Viento”, construida en material de guadua, policarbonato y madera. Este monumento hecho biblioteca pública salvaguarda consigo el tesoro del conocimiento para la población del barrio Simón Bolívar en la localidad de San Cristóbal de Bogotá. Fue realizado en el cuarto Encuentro de Arquitectura Expandida. La colaboración de ZuroRiente permitió esta creación que entre otras cosas, más allá del espacio físico empleó estrategias pedagógicas en la formación de formadores para la orientación de la lectura (Zatarin, 2018).

Por su parte, la Red de Monitores de Agua creó el proyecto “REMONA” con el propósito de hacer un monitoreo del agua desde los colegios, escuelas y universidades en distintos departamentos de Colombia. Esta iniciativa estudiantil de la Universidad Nacional pretende acercar el conocimiento sobre el agua a las comunidades, como guía educativa en los procesos de conservación y aprovechamiento del recurso hídrico (SIUN, 2016).

Entre tanto, Designit desarrolla el programa “ser escuchados” en alianza con el Bando de desarrollo empresarial en Colombia. Es una estrategia de diseño enfocada a pequeños empresarios. A partir de un ejercicio de política pública se presentan las realidades y vidas de aquellos que emprenden su negocio (Escobar, 2018)

En simultáneo, un proyecto ambiental pone en marcha un atractivo y dinámico juego fotográfico que reúne experiencias de cotidianidad. El “Proyecto RE-”, de Andy Marquine, tiene como eslogan “cuando los objetos se reinventan”. El juego consiste en identificar un uso distinto para el cual fue creado el objeto y tomar una fotografía para subirlo a la nube.

El repositorio fotográfico cuenta con ocho (8) categorías que tratan sobre materiales, a saber: plástico, metal, vidrio, madera, papel, productos orgánicos y otros. Entre sus reinterpretaciones se evidencian las llantas de autos como columpios para niños, esculturas y lámparas con residuos metálicos, agendas con disquetes, entre otros (Marquine, 2012). Ahora bien, una investigación socio semiótica, dirigida por la profesora en diseño María Ledesma, trata sobre la violencia sexual infantil donde:

**Como eje central se tomó el grado de visibilidad pública entendido en términos de iconicidad e imagen. A modo de hipótesis preliminar, se consideró que en los modos de velar, ocultar y espectacularizar a las víctimas y victimarios es donde puede rastrearse la supervivencia del tabú que adscribe a las víctimas del abuso al terreno de lo prohibido y vergonzante. (Ledesma, Rozados, Cattaeno, Rosa, De Zan y Dagatti, 2010)**

Del lado más práctico de la representación gráfica del diseño en Bogotá, el proyecto “Cartel para no olvidar”, de los entonces estudiantes de diseño gráfico Michael Urrea y Fabián Moreno, se estableció en poco tiempo como un referente simbólico y de memoria para la representación discursiva de la violencia en el mundo. Con más de 400 carteles y una selección de 30 ganadores, la muestra de cartel evidencia la participación de aficionados y profesionales de distintas áreas que desempeñan la labor de la representación en imagen fija. Entre las temáticas abordadas por los participantes de todo el mundo se encuentran casos de pedofilia a manos de curas, crímenes de Estado, masacres sociales, atentados políticos, afectaciones ambientales y más (Urrea y Moreno, 2011).

Por último, se recomienda la proyección de la serie documental *Cuentos de viejos* realizada en coproducción entre Hierro Animación, Piaggiodematei y Señal Colombia. Esta serie animada narra las historias de abuelos. Desde la actividad del diseño, lo interesante es el vínculo que la productora Hierro Animación creó para obtener el material fílmico desde las escuelas. Allí en donde los nietos de estos abuelos tomaban el registro fílmico y lo enviaban para que el equipo especialista en animación hiciese un trabajo de rotoscopia, así como el arte final de la producción memorial (Señal Colombia, 2019).

---

# Taller psicosocial de diseño: práctica formativa para un diseño social.

## Proyecto “Arte, Memoria y Conflicto”.

**¡Si eres parte del problema, eres parte de la solución!**

El siguiente apartado presenta la metodología “Talleres psicosociales de diseño” como resultado del trabajo mancomunado entre la educación y el diseño como actores sociales transformadores. A partir de un paso hacia atrás en el tiempo, los antecedentes estructurales de los productos aquí expuestos tienen como origen y lineamiento las coordenadas del proyecto “Arte, memoria y conflicto” (AMC) del programa de Diseño Gráfico (Bogotá) de la Fundación Universitaria del Área Andina, inscrito desde 2016 al grupo de investigación PROYECTA.

El trabajo se ha consolidado como un instrumento pedagógico, a través de la creación y desarrollo de los talleres psicosociales de diseño. El objetivo es lograr el reconocimiento autónomo y, en consecuencia, una identidad y una memoria colectiva de las víctimas del conflicto armado en Colombia (víctima en un sentido

amplio de lo social y cultural, y no solo estatal). Entonces, AMC es la aplicación pedagógica sobre la imagen, en beneficio y promoción de la paz en Colombia, la construcción de su memoria histórica, la apropiación social del conocimiento y la innovación social.

Como método de análisis, en AMC se han indagado ejercicios similares que han permitido observar estrategias, alcances e impactos en la sociedad. Por un lado, la sistematización y categorización de la información tiene como objetivo estimar los elementos icónicos necesarios para la elaboración de productos gráficos. A su vez, deben ser acordes a las medidas de satisfacción empleadas por la Unidad para las Víctimas, entidad del Estado, en donde la víctima es quien define el resultado como aporte a la construcción simbólica de su memoria.

En otras palabras, se orienta el discurso de la imagen a través de la creación de talleres artísticos y eventos culturales, a partir de alianzas con centros de memoria y alcaldías, así como la participación de estudiantes y comunidades víctimas de la violencia armada.

Cimentado por el aprendizaje del trabajo en equipo y el tejido social comunitario, el proceso de empoderamiento social configura estrategias, espacios, experiencias y entornos que fomentan el valor y el reconocimiento a la participación colectiva. A su vez, el empoderamiento y el sentido de pertenencia, por parte de los grupos que ejercen liderazgo constructivo a partir de la experiencia, apoyan a la sostenibilidad del proyecto mediante las competencias ciudadanas formadas.

De acuerdo con Gómez (2018), los estudios relacionados con el liderazgo han trascendido el atributo a la personalidad y capacidad de influencia de un sujeto sobre un grupo determinado. Una clara transformación, consecuencia de la sociedad del conocimiento, reconoce en esencia que las personas aprendan a gestionarse a sí mismas (Gómez, 2006).

En consideración, los talleres artísticos y de diseño con comunidades afectadas (y no afectadas) por el conflicto armado en Colombia toman conciencia sobre la preservación de los valores culturales desplazados. Además, dispone de un conjunto de nuevas narrativas para la construcción de la memoria histórica, así como la identificación y formación de nuevos líderes y lideresas en las comunidades.

La capacidad de autogestión, que impulsa en mayor medida al liderazgo colectivo, está encaminada a orientar la acción y el cambio social. Este estilo de liderazgo potencia las diferencias de cada sujeto como una fortaleza puesta al servicio colectivo (Mata, 2015). Por tanto, los talleres orientan procesos de reconstrucción de memoria histórica impactando en el sentido social del posconflicto.

Una politización del diseño coexiste con un interés activista que resiste a esta práctica hegemónica, comúnmente evidenciada en la publicidad y el consumo de información. Allí el uso responsable de la comunicación gráfica debe comprender que el exceso de la información no es conocimiento (Pelta, 2012).

La discusión acerca de si el diseño cumple su función (a demanda de un cliente), o si el responsable de modelar ese diseño (el diseñador) debe tener un posicionamiento moral o proceder a las demandas del mercado despertando el deseo de compra, permanece abierta. Sin embargo, se afirma que todo gráfico diseñado está determinado por las conductas y dinámicas de la información; en donde la interpretación inteligente de los flujos de información (en harás de tomar una ventaja frente a la competencia) está orientada por el ejercicio de la comunicación efectiva y el acervo de los actores involucrados en su emisión, lectura, respuesta y análisis (Rodríguez, 2012).

Los problemas actuales que presenta el curso de la información encausan en la saturación de esta en la sociedad. La sobreexposición a los altos contenidos de información no diseñados (ni controlados) han sido denominados por Cornella en 1996 como “infoxicación”. Es una idea en la que viene trabajando y definiendo como grandes concentraciones de información a las cuales no se les puede dedicar tiempo (Cornella, 2013). Sin estímulo creativo para ser profundizadas, estos cúmulos de



información indigestan los medios y saturan los canales por los cuales viaja la información. Como resultado de esta mala práctica de consumo persiste el deseo de exhaustividad frente a la relevancia.

Las dinámicas que rigen los comportamientos de la información están orientadas por los estímulos creados para invadir y saturar a los usuarios. Existe más información que usuarios con tiempo efectivo para la lectura, comprensión y acción, sobre dichos estímulos. Entonces, los talleres gestionan espacios adecuados, pertinentes y conscientes, que impacten positivamente en la consciencia de las comunidades. Además, extendiéndose como ejemplo y beneficio para las instituciones; involucrando así más actores dentro de la formación en competencias ciudadanas.

Por consiguiente, el diseño social del territorio es conveniente como constructo, desde lo simbólico y lo perceptivo, del espacio de relacionamiento entre los sujetos. Es así como docentes, estudiantes, comunidades y entidades son convocados a investigar y adelantar iniciativas de innovación social. Lo

anterior, para contribuir en la revisión de los estados organizacionales del territorio y su reformulación, a partir del hallazgo de las afectaciones en las experiencias compartidas. Esto implica no solo reconocer su hábitat y comunidad, sino la inserción de un mensaje cognitivo que transformará sus acciones, diálogos y respuestas frente a la sociedad.

Las instituciones contribuyen en la formación del carácter y las actitudes de sus sujetos. A su vez, estos conforman la naturaleza propia de toda institución de carácter político, económico, social, cultural, tecnológico, ambiental y legal. La correlación determina, en tiempos y espacios específicos, las tipologías sociales del entorno. En consecuencia, es posible plantear que la enseñanza del territorio forme competencias ciudadanas en sus habitantes.

A partir de lo anterior, es fundamental el uso de la pedagogía para la formación de actores sociales; así como la empatía con los distintos sectores en donde se establecen las instituciones. Además, la creación de una red de memorias establecidas por la participación colectiva que de manera fiel exponga los testimonios

de aquellos que la integran. Por último, tener en cuenta el diseño como experiencia que confronta las distintas problemáticas y permite la representación de la mirada subjetiva.

Es necesario enfatizar que AMC direcciona sus esfuerzos hacia la formación de valores de identidad y liderazgo, fomentando sinergias colectivas y un escenario de cambio. En diseño social, AMC considera que si es parte del problema, es parte de la solución; la labor del diseño debe tomarse desde la inserción del diseñador en la problemática social, para conocer el problema en detalle y orientar su solución. Ahora bien, lo dicho hasta el momento basta como muestra; a continuación, se presenta el trabajo realizado desde el proyecto AMC:

**Arte Memoria Conflicto**  
Apropiación Simbólica del Territorio

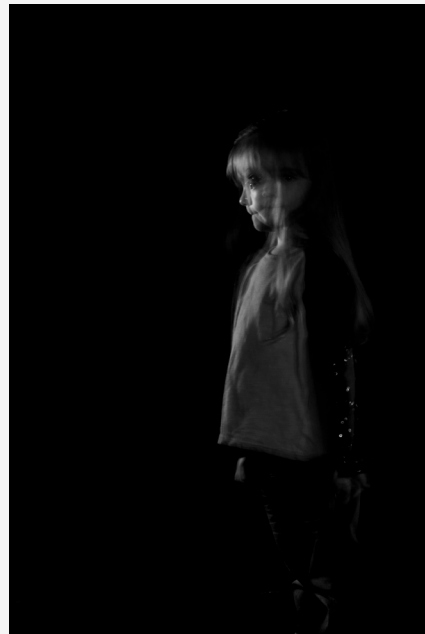
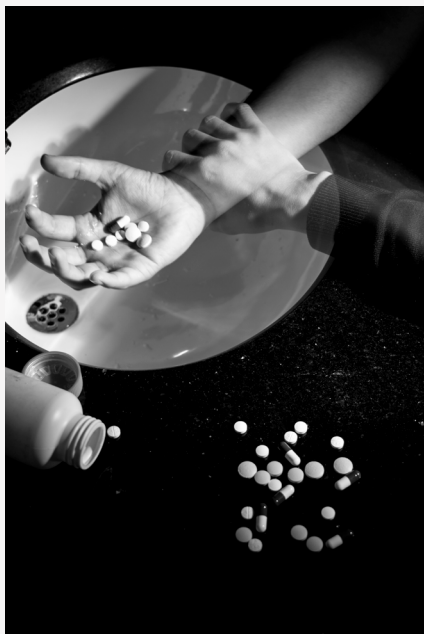


Figura 1. Ausencia (2017)  
Fuente: Diseño gráfico Areandina, Ausencia, 2017.

---

# Galería fotográfica en representación de la ausencia en el conflicto armado en Colombia.

67  
⋮

**E**l discurso de la fotografía y la retórica del diseño son fundamentales en la enseñanza y la formación del estudiante como individuo y como profesional. Por lo que se refiere a la fotografía, el desafío para la captura de la temática contempló las siguientes problemáticas: la producción de signos y la estructura de la composición fotográfica desde la sintaxis de la imagen. La analogía entre la violencia y su construcción narrativa como estrategia para romper con la habitual mimesis de la “realidad”. Por último, la percepción (concretamente sobre las formas de mirada del espectador desde el dispositivo enunciante) que permite su reproducción.





**Figura 2.** Mi familia  
**Fuente:** Grupo Arte, Memoria y Conflicto (AMC), 2017.



**Escuela Étnica Yemayá.**

.....

**Usme, Bogotá.**

El taller de identidad, memoria y educación fue una estrategia de refuerzo en conceptos culturales de las familias del Pacífico colombiano. Fue realizado con niños y niñas entre seis (6) y 14 años de edad de la Escuela Étnica Yemayá, en la localidad de Usme, Bogotá, el día 23 de septiembre de 2017.



**Figura 3.** Fundación centro de estudio socio cultural del pacífico colombiano (FUCISPAC)  
**Fuente:** Grupo Arte, Memoria y Conflicto (AMC), 2017.



**Figura 4.** Colegio Estanislao Zuleta IED  
**Fuente:** Grupo Arte, Memoria y Conflicto (AMC), 2017.



**Figura 5.** Mural cartográfico 20018  
**Fuente:** Grupo Arte, Memoria y Conflicto (AMC), 2017.

La figura 5 es el resultado del trabajo de muralismo realizado en el colegio Estanislao Zuleta (figura 4) en Usme, Bogotá, con estudiantes del plantel y comunidad de la Fundación centro de estudio socio cultural del pacífico colombiano (FUCISPAC) (figura 3). Entre los productos realizados se cuenta con una cartografía social que relata las tipologías del barrio Alfonso López y el mural.





Figura 6. Planeación trabajo de muralismo  
Fuente: Grupo Arte, Memoria y Conflicto (AMC), 2017.

# PAZ

# MURO DE LA

# PAZ



Figura 7. Jaguar Andino  
Fuente: Grupo Arte, Memoria y Conflicto (AMC), 2017.

El muro de la paz del Areandina fue una creación colectiva con estudiantes de colegios de Bogotá, en el marco del evento científico Expociencia y Expotecnología (2017).



Figura 8. Muro de la Paz Areandina  
Fuente: Grupo Arte, Memoria y Conflicto (AMC), 2017.





Figura 9. “Imaginaris del posconflicto” y “Memoria líder”  
Fuente: Grupo Arte, Memoria y Conflicto (AMC), 2018.

“Imaginaris del Posconflicto” y “Memoria Líder” consistió en una convocatoria a estudiantes de diseño gráfico realizado en el Centro de Memoria, Paz y Reconciliación, en Bogotá (2018).

Las dos propuestas me cuentan con 76 grabados en linóleo que interpretan y representan imaginarios sociales relacionados con los líderes sociales asesinados en el País, por medio de la técnica del linograbado. Parte como una iniciativa para la comprensión de fenómenos asociados al posconflicto y la construcción de memoria histórica.



Figura 10. "Imaginarios del posconflicto" y "Memoria líder"  
 Fuente: Grupo Arte, Memoria y Conflicto (AMC), 2018.





Figura 11. Arte y guerra

Fuente: Estudiantes Universidad Politécnica de Valencia, 2018.

# ARTE Y GUERRA

“Arte y guerra” fue realizado en la Universidad Politécnica de Valencia, España. El objetivo del taller fue la exploración de diversas aproximaciones a la representación de la guerra en el arte. Así, establece un diálogo crítico en torno a tres (3) importantes temáticas bélicas: las víctimas, las masacres y las batallas. Como resultado inédito se obtuvo un conjunto de obras experimentales que contemplaron las técnicas artísticas de la instalación, el grabado y el libro de artista.







Figura 12. Arte y guerra  
Fuente: Grupo Arte, Memoria y Conflicto (AMC) y estudiantes  
Universidad Politécnica de Valencia, 2018.



# CARTOGRAFIANDO



**Figura 13.** Cartografiando mi colegio  
**Fuente:** Grupo Arte, Memoria y Conflicto (AMC), 2019.

“Cartografiando mi colegio” fue una propuesta de cartografía social realizada en el colegio Los Periodistas IED en Kennedy, Bogotá. Caracteriza los fenómenos asociados a las violencias en el entorno escolar a través de la clasificación topofílica del sector, para su resignificación, como estrategia para mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes.



# MI COLEGIO



Figura 14. Topofilia

Fuente: Grupo Arte, Memoria y Conflicto (AMC), 2019.



Figura 15. Toponegligencia

Fuente: Grupo Arte, Memoria y Conflicto (AMC), 2019.



Figura 16. Topofobia

Fuente: Grupo Arte, Memoria y Conflicto (AMC), 2019.



Figura 17. Topolatría

Fuente: Grupo Arte, Memoria y Conflicto (AMC), 2019.

# Referencias bibliográficas

- Cajal, A. (2017). Competencias ciudadanas: definición, tipos y ejemplos. *Lifeder*. Recuperado de [https://www.lifeder.com/competencias-ciudadanas/#Las\\_competencias\\_emocionales](https://www.lifeder.com/competencias-ciudadanas/#Las_competencias_emocionales)
- Cornella, A. (02 de octubre de 2013). Infoxicación. *Alfonscornella*. Recuperado de <https://alfonscornella.com/2013/10/02/infoxicacion/>
- Chadwick, C. (1999). La psicología del aprendizaje desde el enfoque constructivista. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 3(31), pp. 463-475.
- Díaz, R. (2012). El valor educativo de la topofilia para el desarrollo sustentable local. Caso de estudio: cumboto. *Universidad de Carabobo*. Recuperado de: [http://servicio.bc.uc.edu.ve/multidisciplinarias/estudios\\_culturales/num10/art18.pdf](http://servicio.bc.uc.edu.ve/multidisciplinarias/estudios_culturales/num10/art18.pdf)
- Escobar, C. (11 de octubre de 2018). La escucha como base para el diseño social en Colombia. *Designit Gov*. Recuperado de <https://medium.com/designit-gov/la-escucha-como-base-para-el-dise%C3%B1o-social-en-colombia-708a13a892cb>
- Frascara, J. (1997). *Diseño gráfico para la gente: comunicaciones de masa y cambio social*. Buenos Aires: Infinito.
- Flusser, V. (1999). *Filosofía del diseño*. Madrid: Síntesis.
- Galán, B. (2013). *Diseño, desarrollo y proyecto* [Diapositivas de PowerPoint]. Scribd. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/181774558/63-Beatriz-Galan-diseno-desarrollo-y-proyecto>
- Gómez, I. M. (13 de marzo de 2018). ¿Tiene una idea? Aquí le explicamos cómo convertirla en un negocio que funcione. *El Espectador*. Recuperado de <https://www.elespectador.com/noticias/economia/tiene-una-idea-aqui-le-explicamos-como-convertirla-en-un-negocio-que-funcione/>
- Gómez, R. A. (2006). El liderazgo empresarial para la innovación tecnológica en las micro, pequeñas y medianas empresas. *Universidad & Empresa*, 5(11), pp. 69-91.
- Jurado, D. M., y Vargas, L. B. (2015). Los territorios del diseño y su incidencia en los modelos educativos. En *Actas De Diseño* (p. 51). Palermo, Argentina: Universidad de Palermo.

- Ledesma, M. (14 de julio de 2014). Teoría de la comunicación. Ejercicio: María Ledesma y el diseño gráfico. *Estudio Comunicación*. Recuperado de <http://estudiocomunicacion.blogspot.com/2014/07/ejercicio-maria-ledesma-y-el-diseno.html>
- Ledesma, M. (noviembre de 2017). Construcciones en torno al diseño social. Entrevista a María del Valle Ledesma (P. Senar, Entrevistador). *Revista HABITAT INCLUSIVO*.
- Ledesma, M. (2003). El diseño gráfico. *Una voz pública (De la comunicación visual en la era del individualismo)* Buenos Aires: Argonauta.
- Ledesma, M., Rozados, L., Cattaeno, J., Rosa, C., De Zan, M., Dagatti, M. (2010). Modos de visibilidad pública del abuso sexual infantil. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, (40), pp. 75-96.
- Marquine, A. (2012). Papel. *Proyecto RE*. Recuperado de <http://www.proyectore.net/categoria/papel/>
- Mata, P. B. (2015). “Dos ojos o más”. Liderazgos colectivos en el marco de la acción de una ciudadanía transformadora. *Diálogo Andino*, (47), pp. 115 - 121.
- Pelta, R. (12 de enero de 2012). Diseñar para el cambio social. *Monográfica revista temática de diseño*, (2). Recuperado de <http://www.monografica.org/02/Opini%C3%B3n/3112>
- Pérez, P. A. (2014). Percepciones sobre el territorio real, pensado y posible, una posibilidad de enseñanza de la geografía en la escuela. (Tesis de maestría). Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
- Richard, N. (2007). *Fracturas de la memoria. Arte y pensamiento crítico* (pp. 95 - 106). México: FCE.
- SIUN. (07 de diciembre de 2016). Red de monitores del agua (REMONA). *Universidad Nacional de Colombia*. Recuperado de <http://investigacion.unal.edu.co/boletin/notas/boletines-especiales/2016-2/remona/>
- Señal Colombia. (26 de abril de 2019). Llega la nueva temporada de ‘Cuentos de viejos’. *Señal Colombia*. Recuperado de <https://www.senalcolombia.tv/documental/cuentos-de-viejos-cuarta-temporada>
- Rodríguez, P. (06 de agosto de 2012). Business Intelligence aplicada a la acción social: el ejemplo de Proniño. *Blogthinking*. Recuperado de <https://blogthinkbig.com/business-intelligence-accion-social-pronino>
- Urrea, M., y Moreno, F. (26 de noviembre de 2011). Fotografías de la exposición. *Cartel para no olvidar*. Recuperado de <https://cartelparano olvidar.wordpress.com/2011-2/exposiciones/>
- Zatarin, K. (01 de agosto de 2018). 10 ejemplos de diseño social que ponen al frente a la comunidad. *ArchDaily*. Recuperado de <https://www.archdaily.co/co/875027/10-ejemplos-de-diseno-social-que-ponen-al-frente-a-la-comunidad>



