


**RETOS CIUDADANOS, CONTRASTE ENTRE DOS COMUNIDADES URBANAS EN TORNO A LA CULTURA CIUDADANA**Citizen challenges, contrast between two urban communities  
around citizen culture**Walter Castañeda M**Universidad de Caldas  
Manizales, Colombia.*walter.castaneda@ucaldas.edu.co* <https://orcid.org/0000-0002->

1466-0910

**Laura García Betancur**

Coordinadora Laboratorio MediaLab Manizales

*profesional.posgradosdiseno@ucaldas.edu.co***William Ospina Toro**Universidad de Caldas  
Manizales, Colombia.*william.ospina@ucaldas* <https://orcid.org/0000-0001-8716-964X>

Este trabajo está depositado en Zenodo:

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14251113>**RESUMEN**

Al respecto cada año, desde 2020, el laboratorio MediaLab Manizales realiza un encuentro denominado Feria de saberes cuyo propósito busca rodearse de las experiencias y conocimientos que surgen desde la sociedad, la academia, y comunidades en general, a través de actividades como foros, talleres y mesas de saberes. Para su cuarta versión en 2023, La Feria de saberes se preguntó cómo promover la cultura ciudadana sin delimitar el concepto a una estrategia o problemática, pues se esperaba que con el llamado se establecieran las categorías. La convocatoria arrojó la posibilidad de trabajar con dos comunidades de los barrios Palermo y Porvenir con estudiantes de un pregrado denominado Diseño Visual, además con egresados, docentes, y profesionales de diferentes carreras. El artículo aborda entonces, la indagación de las problemáticas experimentadas por las comunidades de dos barrios o localidades de la ciudad de Manizales distantes entre sí en varios aspectos, se pretendía construir con las comunidades las evidencias de las problemáticas y en compañía de varios actores elaborar las propuestas de solución. La metodología del ejercicio consistió en un enfoque del denominado diseño participativo inmersivo, de levantamiento de datos empíricos y trabajo colaborativo aplicando talleres, conversatorios, para generar soluciones aplicables por las comunidades. El proyecto arrojó varias enseñanzas en relación con el trabajo con comunidades que son parte de lo que se trabaja en este artículo.

**Palabras claves:** Comunidades, cultura ciudadana, diseño participativo, mediación, problemas comunes.

**ABSTRACT**

In this regard, every year since 2020, the MediaLab Manizales laboratory has held a meeting called Knowledge Fair, the purpose of which is to surround itself with the experiences and knowledge that arise from society, academia, and communities in general, through activities such as forums, workshops, and knowledge tables. For its fourth version in 2023, the Knowledge Fair asked itself how to promote citizen culture without limiting the concept to a strategy or problem, since it was expected that the categories would be established with the call. The call offered the possibility of working with two communities in the Palermo and Porvenir neighborhoods with students of an undergraduate degree called Visual Design, as well as with graduates, teachers, and professionals from different careers. The article then addresses the investigation of the problems experienced by the communities of two neighborhoods or localities in the city of Manizales that are distant from each other in several aspects. The aim was to build with the communities the evidence of the problems and, in the company of several actors, develop the solution proposals. The methodology of the exercise consisted of an approach of the so-called immersive participatory design, gathering empirical data and collaborative work using workshops and discussions to generate solutions applicable by the communities. The project yielded several lessons in relation to working with communities that are part of what is discussed in this article.

**Keywords:** Communities, civic culture, participatory design, mediation, common problems.

## INTRODUCCIÓN

Este reporte de caso revisa una problemática de convivencia y competencias ciudadanas generadas en los territorios urbanos, que en Colombia se denominan barrios, allí, ocurren fenómenos de conflictos intergeneracionales, pues por las dinámicas de plusvalía del suelo cambian la vocación con la que se crearon. Esto, en términos generales ocurre por envejecimiento de la población, lo que ocasiona que los predios sean ocupados por personas que migran desde otras latitudes de la ciudad o de poblaciones vecinas. Además, según se detectó en los dos barrios, estas dinámicas de tensiones culturales, generacionales y sociales ocasionan detrimento en la calidad de vida de los habitantes, efecto que se aprecia en el uso de los espacios sociales como parques, zonas de deportes, zonas verdes, en la poca autorregulación para el uso de sistemas básicos de interpretación del espacio como las basuras, las zonas de parqueo entre otros.

Es conveniente mencionar que uno de estos barrios, Palermo, se encuentra localizado al sureste, atravesado por una de las tres avenidas de la ciudad y que en ellos viven poblaciones que van de la primera infancia a los adultos mayores. Sin embargo, el otro, El Porvenir se encuentra en el norte de la ciudad, está distante del centro y de las rutas principales de transporte público, además, experimenta lo que en Colombia se denomina fronteras invisibles, lo que ocasiona conflictos a diferentes escalas que atraviesan a la población que está conformada por familias en su mayoría de trabajadores.

Los barrios, según se desprende de Rivera, en un primer momento de su constitución realizan dinámicas, para “conquistar la autonomía territorial” y comprender su desarrollo espacial (Rivera, 2023, p. 499). Si bien

este artículo no se propone desde la producción espacial, este comentario es importante para comprender el valor de la autogestión dentro de los barrios, para dar cuenta de cómo se planean las diversas estrategias, participativas y colaborativas que convergen en La Feria de Saberes 2023, así como el trabajo posterior que se hizo visible en este llamado a los retos ciudadanos, los cuales se muestran a través de este escrito.

En este artículo, el lector encontrará la descripción de varios conceptos que resultan clave para la configuración de la situación observada que da cabida al estudio, estos, cruzan varios campos, pues se entiende que el tipo de problemática no es exclusiva de una disciplina, sino que, como se abordó en el trabajo de inmersión, se requirió del auxilio de la sociología, los estudios territoriales y el diseño. El tratamiento a los apartados se hace desde el auxilio de las disciplinas mencionadas, con el fin de hacer comprensible el problema, desde las dimensiones con las que interactúa el diseño. Se hace uso de elementos descriptivos de naturaleza iconográfica y se presentan biografías de algunos de los barrios y de los participantes, para poder presentar al final, una serie de alternativas que surgieron en el trabajo colaborativo y que pudieron ser las mejores soluciones a ser aplicadas en un plazo de de dos años a partir del cierre del ejercicio.

## METODOLOGÍA

El laboratorio MediaLab Manizales hace parte de un programa de posgrado denominado Doctorado en Diseño y Creación, en este programa se aprecia la disciplina proyectual en función de situaciones o fenómenos que atraviesan varios campos, especialmente de las ciencias sociales y las humanas que pueden tener la injerencia del diseño y del enfoque de la investigación creación, también conocido como investigación a través de la práctica (Hernández *et al.*,

2006). El laboratorio mencionado procura tomar los aprendizajes derivados de los productos, instrumentos y las tesis, estimados en perspectivas epistemológicas y aspectos metodológicos, generalmente relacionados con enfoques del diseño de la denominada cuarta ola (Mortati, 2022, p. 27). Esta noción surge de la estimación de que los alcances del diseño pueden ir más allá de las interacciones entre sujetos y objetos; es más, la noción de mediación presente en la mayoría de las actividades prácticas de la disciplina puede acompañar la comprensión de los intercambios que ocurren entre los sujetos y sus territorios. Las reflexiones del laboratorio, así mismo, del doctorado integran la sistematización y entendimiento de las condiciones que causan los conflictos, lo que se revierte en la incubación de alternativas que incluyen actividades lúdicas, pedagógicas y de diálogo donde los individuos y las comunidades se involucran postulando perspectivas y visiones de mundo, que llevan a una mejor comprensión de las problemáticas (Moreno-González, 2024, p. 58).

Para abordar las situaciones observadas en los dos barrios, el equipo que conforma el laboratorio realizó aproximaciones inmersivas en estos, junto con actividades de escucha activa generando escenarios para la exposición de los puntos de vista. Dado el carácter abierto y horizontal del diálogo se requirió establecer unos lineamientos mínimos que evitaban el desborde de los tópicos del llamado.

Las acciones practicadas en los dos barrios se postularon a partir del trabajo etnográfico, bajo un enfoque de orden cualitativo y perspectiva holística con acciones participativas con la comunidad, para realizar las observaciones del tipo etnografía rápida (Páramo & Contreras-Díaz, 2018), dadas las condiciones de tiempo involucradas en la Feria de Saberes, lo que estimó una observación y propuesta de alternativas, no superior a dos meses.

El diseño en este caso, participó como eje que articula los conocimientos que aportan los habitantes más antiguos (Melles et al., 2011), a través de sus experiencias, y entre quienes contribuyeron mediante sus nociones de territorialidad, ordenamiento territorial y trabajo social; esto con la finalidad de estructurar las situaciones generadas por la acumulación de “problemas perversos” y transformarlas en condiciones acordes a la búsqueda de calidad de vida (Margolin, 2005, p. 112 y ss.).

El trabajo arrojó que, los acercamientos a las comunidades requieren condiciones de aprestamiento y adaptación a variables de tiempo, tensiones culturales, cronológicas cuya naturaleza solicita la iteración de los participantes en torno al desarrollo del proyecto. Con otras palabras, no hay planes o anticipaciones posibles, porque las condiciones de los problemas cambian, esto, se puede apreciar en el sentido que los profesionales deben modificar sus conocimientos académicos, para adaptarse a unos requerimientos donde los participantes gozan de conocimiento y experiencia sin hegemonías de alguno de ellos.

## DISCUSIÓN

Para abordar este componente del escrito se acudirá mediante tres momentos, uno relacionado con la noción de territorio, pues es allí donde se practica un modo particular de diseño y en tercer momento la descripción del evento que enmarca las acciones.

Algunas ciudades contemporáneas son resultado de planes establecidos en sus diseños urbanos donde los habitantes ajustan sus valores y experiencias a los criterios establecidos en un plan general de desarrollo; así, por ejemplo, se planifican acciones cotidianas que deben seguirse sin inconvenientes al hacer uso de escenarios, rutas o usos del espacio público. El acatamiento de las condiciones

establecidas en los planes urbanísticos debería realizarse para beneficio de los ciudadanos que se ubican en las áreas habitables, pues se trata de códigos y lenguajes cuya interpretación resulta común a las personas en varios niveles. Ahora bien, en este planteamiento se esbozan aspectos relacionados con el valor y la pretensión de funcionalidad, que es propia de algunas prácticas del diseño, que en todo caso, produce artefactos o sistemas mejorables.

En Colombia, concretamente en la ciudad de Manizales el trazado urbano se define con base en la organización por módulos o bloques denominados barrios que a su vez se caracterizan por separaciones ocasionadas por accidentes geográficos o, también por lo que en este país se denominan estratos. La denominada estratificación barrial responde a un sistema de ordenamiento socioeconómico reglamentado mediante la Ley 142 de 1994, por la cual se establece el régimen de los servicios públicos domiciliarios, que busca una clasificación en estratos de los inmuebles residenciales. Se realiza principalmente para calcular el cobro de los servicios domiciliarios de manera diferencial permitiendo asignar subsidios y censar la calidad de los servicios prestados por el estado o los privados.

De esta manera, quienes tienen más capacidad económica pagan más por los servicios públicos y contribuyen para que los estratos bajos puedan pagar sus obligaciones. Esta estratificación también configura modos de vida dentro de las comunidades; esto como un abrebocas para entender los contextos de ambos barrios y la confluencia entre ellos.

El ejercicio de intervención en los barrios es conocido como diseño participativo, este se realizó en dos localidades o barrios de la ciudad de Manizales, uno ubicado al sur oriente (Palermo), el otro al nororiental de la ciudad (El Porvenir). El primero de

ellos, el barrio Palermo, es estrato 6, es decir, el más alto, lo que se evidencia en el acceso a parques, zonas de juegos, gimnasios, supermercados, vías y transporte público. Tradicionalmente, ha sido considerado uno de los barrios con mejores condiciones para adquirir vivienda, dado que estaba ubicado en una de las periferias de la ciudad, allí se construían soluciones habitacionales de tipo campestre con grandes extensiones de jardines.

Este barrio, en la actualidad ha incorporado al uso de su suelo gran cantidad de ofertas comerciales como hoteles, hostales, restaurantes, supermercados y se están reemplazando las casas por edificaciones de apartamentos.

Estas nuevas condiciones del barrio Palermo han ocasionado una utilización desordenada de los espacios públicos y un crecimiento que transformó la percepción del barrio, pues, según lo expresan los habitantes, se ha perdido el grado de familiaridad y el sentido de pertenencia y comunidad, pues los espacios públicos se invadieron como espacios de estacionamiento y se perdió el carácter familiar del entorno. Uno de los inconvenientes que resalta el Comité Ambiental de Palermo, quienes hicieron parte del ejercicio, se relaciona con el uso inadecuado de los parques, lo que trae como consecuencia que las familias prefieran usar el tiempo de ocio en los centros comerciales; fue justamente en los parques donde se enfocaron las conversaciones, pues de hecho, algunos de los miembros de la comunidad hacen y mantienen las huertas urbanas en sus antejardines y parques, como una acción pedagógica y que podría integrar a los vecinos en la medida que se haga extensiva a otros lugares comunes.

## Imagen 1: Localización de los barrios El Porvenir y Palermo



Nota: Tomado de Google Maps

El otro lugar que se seleccionó se denomina El Porvenir, fundado por obreros de grandes fábricas de fósforos y profesionales de enfermería, se ubica al nororiente de la ciudad. Se trata de un barrio con pocas vías, espacios públicos limitados y unas fronteras invisibles con los barrios: Comuneros, Sinaí, Villa hermosa y el EcoParque los Yarumos. Tres de los cuatro barrios forman una intersección de una calle que es el foco principal de residuos, este es el origen de uno de los conflictos, pues los vecinos de los barrios se culpan entre sí, por el manejo y disposición de los desperdicios, dado que la regularidad y acceso de las empresas de aseo son restringidos, por tanto, en la intersección se conforma algo como una "tierra de nadie".

Además de lo anterior, hay un eco-parque que linda con estos barrios, Los Yarumos, corresponde a un lote propiedad de la Alcaldía de Manizales dedicado a la conservación de especies y fuentes de agua, pero cuyos límites con estos barrios generan la sensación de tratarse de un espacio carente de propietario que es foco de habitantes de calle y espacio para el consumo de sustancias psicoactivas. El Porvenir, que es uno de los barrios del estudio carece de socialización, tan solo cuenta con un espacio multipropósito (fútbol, baloncesto, encuentros y otras actividades).

El principal enfoque de las conversaciones con los miembros del Comité Ambiental, que fueron quienes hicieron parte del ejercicio de diseño

participativo, se orientó a la comprensión de las formas de organización y la estructuración de jerarquías, roles y tareas, puesto que la naturaleza de los conflictos se presenta en el reconocimiento del barrio como un conjunto de individualidades.

En este trabajo se ha comprendido que los bloques habitacionales no garantizan, *per se*, unos mínimos de calidad de vida, es más, la estratificación social tampoco es garante de brindar las condiciones de salud emocional o física que se manifiestan a través de prácticas cotidianas relacionadas con aspectos ambientales como el tratamiento de desperdicios, el ruido, respeto por la vocación de los escenarios comunes. Con otras palabras, el barrio no hace territorio, en tal sentido, es pertinente traer la concepción comunitaria de territorio, pues involucra las relaciones que los sujetos establecen con otros en unos límites geográficos o imaginarios que significan vínculos o códigos comunes. Es evidente que esta noción difiere de la concepción administrativa o gubernamental de lo urbano, pues involucra aspectos de orden simbólico y por supuesto, cultural (Canclini, 1996, p. 6).

Es común que en los barrios y territorios surja la necesidad de autogestión como una manera de resignificar y elaborar las propias planificaciones urbanas, pues las administraciones locales no alcanzan a subsanar desde los planes de ordenamiento territorial dichas necesidades. Los planes de ordenamiento territorial desactualizados no contemplan las transformaciones y condiciones cambiantes de los habitantes y los espacios, así mismo, la autogestión también se nota como una evidencia con la que se responde a los retos de cultura ciudadana presente entre los habitantes:

*Instándolos a "dar un salto al vacío" desde el margen para que los acojan otros actores con una conciencia espacial compartida de producir nuevos espacios vividos desde la solidaridad de las comunidades de resistencia, y*

*así iniciar un proceso de "reversión" del futuro, avanzando a un "diseño otro territorial", mediante el desarrollo del ejercicio comunal con sus prácticas políticas de luchas cooperativas, barriales y vecinales produciendo múltiples lugares de resistencia que configuran los paisajes urbanos insurrectos autónomos. (Rivera, 2023 p. 501)*

De allí, que en esta idea de "re-versión" del barrio, surjan los comités vecinales, colectivos y fundaciones o cabildos abiertos que, desde diversas acciones pedagógicas y lúdicas luchan por llevar los pliegos de peticiones a las administraciones locales, pero también como un modo de organización y resignificación de los lugares.

## Territorio

Para efectos de los diversos trabajos realizados en el Laboratorio MediaLab Manizales, el territorio es un lugar medianamente delimitado geográficamente en el que interactúan individuos con diversidad de convicciones, procedencia y aspiraciones a quienes los une la convivencia en un lugar físico sin que se armonicen como comunidades. Es de anotar que la convivencia requiere la armonización de una variedad de aspectos, como la tecnología, el capital humano y sobre todo, la organización (Gélvez-Ferreira et al., 2023, p. 134). Estas categorías son precisamente las que presentan carencia en los barrios abordados, entonces surge la necesidad de autogestionarse, por tanto, se realizan acciones de organización, para mejorar la convivencia entre los habitantes y apuntar a lo comunal. Para ser precisos, las variables tecnológicas se refieren a las condiciones que facilitan acciones como el transporte, la recolección de desechos, la seguridad, mientras que el capital humano es el cúmulo de capacidades, saberes o conocimientos. Tanto la tecnología como las capacidades humanas se deberían poner al servicio del territorio, pero la diversidad de los pobladores hace que alguna de las

variables no se ajuste, por tanto, no es sencillo obtener el bienestar social.

En síntesis, lo que se detectó en estos barrios es que a veces el capital humano es insuficiente, o en el caso de contar con este podrían fallar los accesos a diversas tecnologías, desde las más básicas, como medios de comunicación o sitios de encuentro, pero lo que es coincidente en los dos barrios, es que la organización ocurre para algunas actividades, pero no para coincidir en las problemáticas a abordar o los mecanismos para afrontarlas. Por estas razones, los dos barrios buscaron postularse al llamado de Retos ciudadanos dentro del evento llamado Feria de Saberes; se estima que la interacción con un espacio como el Laboratorio MediaLab implica el uso de la experiencia académica en beneficio de la resolución de inconformidades de estas comunidades manifiestas en las carencias de organización o relacionamiento del capital humano o la tecnología.

Gélvez-Ferreira et al (2023), al hablar de la seguridad ciudadana en Colombia, exponen que la búsqueda del bienestar suele delegarse en organizaciones nacionales como la policía o en la aplicación de políticas públicas que hagan prácticos los mandatos de respeto y cuidado del otro, así como del entorno; sin embargo, en lo observado en el barrio Palermo, las condiciones asociadas al uso del suelo alteran la vocación de las viviendas, las calles y los sitios de socialización. Tales alteraciones se aprecian en el modo como se transforma la ocupación de las viviendas en establecimientos comerciales que atraen visitantes y vehículos a zonas que no estaban preparadas para su uso. Ante estas situaciones, es posible observar que los alcances de entidades como la Policía o las políticas públicas no satisfacen la regulación, por tanto, parece que se requieren otras estrategias.

Por el contrario, la dificultad de acceso de vehículos a el barrio El

Porvenir, por aspectos de la topografía local, impide que los vehículos de gran volumen encargados de la recolección de basuras llegue en los momentos indicados; esto, ocasiona que el manejo de residuos también requiere acuerdos de parte de los miembros del barrio, en consecuencia, el estado o las instituciones no alcanzan a satisfacer las necesidades mínimas en esta localidad.

Según estos dos casos (Palermo y El Porvenir), los alcances de las autoridades municipales encargadas de la regulación de las condiciones de bienestar son insuficientes o requieren de nuevas estrategias, aunque, dado que las cosas no cambian y al contrario tienden a generar mayores brechas y tensiones entre los ciudadanos, los grupos de individuos tienden a intervenir en las situaciones internas y externas que afectan la convivencia mediante acciones que permitan a las capacidades organizarse en iniciativas que reúnan algunos vecinos.

Cabe aclarar que el territorio difiere del mapa, a su vez, como se afirmó el barrio no hace territorio tampoco (Martínez Migueles, 2011, p. 137), es decir, una cosa son los conceptos, las representaciones y figuraciones del terreno y otra es la realidad. La cotidianidad se relaciona con las imágenes que los individuos se trazan del lugar y allí caben otras configuraciones, tales como los imaginarios, la cultura, entre otras cosas, según lo expresa Villa-Carmona (Rojas & Saavedra-Torres, 2015, p. 55 y ss.).

A pesar de contar con algunas iniciativas de agremiación, en ambos barrios se detectó desinterés de parte de un número importante de habitantes, lo que se evidenció en las entrevistas con los líderes comunitarios y en situaciones conflictivas relacionadas con las actividades propuestas, por parte de algunos habitantes. No se pretenden juzgar los motivos, pero estos pueden explicarse al com-

prender que las interacciones humanas están plagadas de declaraciones simbólicas y motivaciones políticas, así como por las limitaciones o las cargas emocionales que cada individuo posee. Para construir territorio se requieren desapegos a las aspiraciones personales en función de las comunales y para ello se necesita generar tejido social, mismo que no se impone ni se extrapola desde otras experiencias.

*Una parte de los problemas que experimentamos en el espacio público de las ciudades en Colombia y en América Latina puede atribuirse a la falta de consenso sobre las formas de actuación de los ciudadanos en los espacios compartimos o de las reglas que deberían guiar los comportamientos de los individuos en estos espacios. (Páramo & Contreras-Díaz, 2018, p. 3)*

Como se aprecia en Páramo y Contreras-Díaz (2018), los consensos parecen ser el requisito, la acción política, esto es coincidente con las apreciaciones de Gélvez-Ferreira quienes afirman que la corresponsabilidad es un aspecto clave (2023, p. 135), pues hace que este comparta la autorregulación de su territorio sin que espere que el estado ejecute lo que le corresponde. En las apreciaciones de Páramo y Contreras (2018), así como en las de Gélvez-Ferreira, es notorio que la corresponsabilidad proporciona al individuo un rol que le hace apropiarse del territorio para su gestión; esto conlleva a que los individuos lleguen a acuerdos asumidos para afrontar los desafíos. En los barrios Palermo y Porvenir, es coincidencia que se conformen juntas o comités cuyo modelo de gobernanza carece de jerarquías y mediante actividades que involucran a individuos en la siembra de huertas, pintura de espacios comunales, conversaciones y cabildos abiertos que buscan vincular a otros a las iniciativas.

En estos contextos se suele usar el término diseño, para proyectar las acciones, aunque el concepto del diseño se pueda discutir, es facti-

ble apreciar conatos de la actividad proyectual en las comunidades y la atención al llamado de los retos ciudadanos da cuenta del interés de organizarse y llevar a nuevos niveles sus intenciones de lograr los consensos que, por ejemplo, citan Páramo y Contreras-Díaz (2018).

Al igual que ocurre con lo diseñado cuando este se refiere a la creación de un artefacto, su efectividad no es algo que se pueda garantizar, pero con apoyo de las disciplinas proyectuales y el soporte de sus teorías y metodologías, es factible contar con un grado de acierto; no obstante, siempre será menester perfeccionar lo obtenido. También, al igual que en un proceso convencional de diseño se parte de un requerimiento que es afectado por variables internas y otras externas al proyecto que afectan la prefiguración y solicitan iteraciones (Rodríguez Morales, 2004). Bajo la concepción del diseño como actividad proyectual que parte de un punto de partida e incertidumbres acerca de la llegada, se entendió que este cuenta con unos principios teóricos que acompañan una síntesis cuya aplicación procura optimizar la situación inicial. Estas nociones se llevaron a los barrios, creyendo que el enfoque de diseño participativo era una alternativa que integraba la experiencia de los habitantes y la del laboratorio. Se contó con etapas de información, incubación, iteración y formalización. Aunque no representan soluciones definitivas, plantearon modos de acción que deberían poderse replicar por la comunidad con la finalidad de gestionar algunas tensiones y comenzar a generar territorio.

La conexión entre territorio y diseño no es algo nuevo, en realidad este enfoque del diseño se viene proponiendo desde apuestas como las que se derivan de la Universidad de Aalto, donde se piensa en las capacidades estratégicas del diseño para superar “desafíos socioeconómicos complejos”, pues se cambia el enfoque de productos y “servicios a sistemas y

transformaciones” (Steinberg, 2023), del mismo modo, posgrados como el Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas en Colombia, vienen realizando investigaciones cuyo enfoque se dirige a temáticas vinculadas con contextos, cuyas problemáticas se relacionan con carencias alimenticias, en educación, desplazamientos, riesgos de la cultura, el territorio. Las investigaciones en cuestión usan metodologías similares a la acción participante, que en el país han recibido la denominación de investigación creación.

La investigación+creación que es como la denomina el Ministerio de Ciencia, Tecnología e innovación, consiste en realizar las pesquisas en los territorios, a través o mediadas por la práctica, en este caso, del diseño e incluso las artes. Parte del enfoque de la Investigación creación origina productos (de diseño, de artes o de creación) en la medida del contacto con el objeto o comunidad y estos hacen parte de las alternativas de solución o son también mecanismos para una comprensión profunda de la situación problemática.

Es aquí donde se puede esbozar la situación detectada en el ejercicio de diseño que aplicó el Laboratorio MediaLab. Este lugar se denomina laboratorio, porque se concibe un espacio de experimentación en el que ingresan problemas difusos en los que se integran diferentes categorías del territorio, para interactuar con los habitantes y otros agentes y llegar a hipótesis que puedan aplicarse y ayudar en la resolución de situaciones mejorables (Buchanan, 2010).

La integración entre conocimientos tácitos y académicos es clave en el modo cómo este laboratorio afronta los proyectos, de hecho, su misión comprende que, en el diseño existen varias acepciones que le caracterizan la actividad proyectual y que las concepciones emergentes se refieren a lo social como una macro categoría; sin embargo, se concibe que lo diseñado

usualmente se integra a las sociedades, por eso se observa la denominación de diseño participativo a partir del enfoque metodológico específico.

El laboratorio identifica al diseño como una actividad de tipo proyectual que promueve optimizaciones en los grupos, sus comunicaciones y espacios en los que las personas sostienen relaciones con los entornos; sus lenguajes se basan en las formas y los sistemas de signos para establecer interpretaciones en el sujeto que se relaciona con lo diseñado, como dice Margolin, es un vehículo que revela las motivaciones humanas para construir el mundo (2005, p. 15). En la medida que se cuenta con una situación de partida, el diseño tiene la facultad de generar alternativas, cuyos lenguajes las expresan en artefactos o procedimientos que establecen perspectivas de interacción y sugieren nuevos modos de asumir los problemas, observando en sus causas, sin afectar o generar nuevas condiciones no deseables. Otra de las características del comportamiento del diseño está en la iteración y esta no escapa a esta relación entre problemas en el territorio y los proyectos que se abordan, por eso es que, durante la realización del proyecto se contó con incertidumbres, equivocaciones, desencuentros en los mínimos conceptuales, entre el equipo de trabajo y las personas de las comunidades y, a pesar de haber logrado unos resultados, estos no son definitivos.

## Diseño participativo

No es considerable dar por supuesto que la adjetivación de la disciplina mediante un apellido, "participativo" delimita teóricamente una noción de diseño por sí. La disciplina del diseño cuenta con múltiples acepciones cuyo carácter se relaciona con los lugares del conocimiento y los modelos del pensamiento en donde se postulan, así nos lo deja ver Gabriel Simón Sol al recopilar más de 100 definiciones del diseño en una

obra valiosa que deja ver la transformación de la práctica y la concepción del diseño en cerca de 70 años (2009). Por lo pronto no es el objetivo de este artículo dar por sentada la denominación, relativamente emergente sobre el diseño participativo como si se tratase de una deriva que ya tiene resuelta la discusión.

Es posible atreverse a pensar que el diseño se ha caracterizado por ser una disciplina cuyos focos son diversos, pues, su conexión con las tecnologías y los signos hacen que su sustrato de actuación se afecte por los cambios e innovaciones en las culturas y en las actuaciones de las personas con relación a los entornos que habitan. Si bien, uno de los criterios que caracterizan a esta actividad es la metodología, el carácter contextual de los problemas que aborda implica modificaciones entre cada proyecto que solicitan al diseñador adecuar sus métodos. Para el caso presente, las situaciones de partida del proyecto se manifestaban mediante inconformidades de los habitantes que expresaban en varias categorías, pero sin que surgiese una característica nítida la cual abordar; se podría mencionar que los problemas que se abordaron tienen características de problemas complejos o problemas perversos (Buchanan, 2010; Castellanos, Escobar & Rodríguez Díaz, 2016, p. 144), por lo que la búsqueda de alternativas involucra a varios individuos, grupos y compromisos comunitarios sin que se presente una problemática nítida.

En tales circunstancias, el apoyo del diseño se circunscribe a sus características fundamentales, unas de ellas relacionadas con el acompañamiento en la identificación de los problemas, para ayudar a entender la naturaleza de cada categoría y así establecer los problemas, elegir responsables, tomar acciones y planificar soluciones. Eventualmente, se requirió del acompañamiento del diseño en sus operaciones más prácticas generando piezas visuales,

objetos de características lúdicas en apoyo a acciones colectivas de tipo didáctico; estas por considerar que las comunicaciones visuales contribuyen al flujo de las interacciones y los mensajes entre agentes (Giraldo-Gutiérrez et al., 2020). Este tipo de concepción transdisciplinar del diseño cuenta con contradictores, sin embargo, es justificable en la medida que han cambiado las condiciones tecnológicas, se incrementa la complejidad de los problemas. Al diseño se le solicita cambiar su concepción y por tanto, las metodologías e integrar el contacto con otros campos, pues los problemas tienden a desbordar sus prácticas y alcances.

Actualmente la disciplina del diseño elabora nociones alrededor del compromiso con lo social, lo sustentable, la economía circular, las identidades e ideologías, estas emergen con fuerza en diferentes contextos como el suramericano a través de investigaciones, publicaciones y eventos de divulgación. Si bien el listado de estas iniciativas es claro, se puede restringir a unos cuantos, por ejemplo, en eventos consolidados como Diseño en Palermo, Festival Internacional de la Imagen; así mismo, estos cambios se aprecian en estudios y tesis doctorales, derivadas de posgrados relacionados con el diseño en países como Argentina, Brasil, Colombia, México, Estados Unidos. Tanto en eventos de apropiación social del conocimiento, como en los estudios de alto impacto, se aprecian diagnósticos que en general invitan a un giro que tensione la práctica enfocada en el funcionalismo en favor de la interdisciplinariedad, pues la presencia de estos enfoques invita a la revisión de problemas que previamente no eran atendidos por la disciplina (Whiteley, 2006).

Esas voces se refieren a la característica que asume la profesión del diseño tal como se practica actualmente, dado que sus problemas no suelen estar aislados, es decir, cada problema se relaciona con su contex-

to y las condiciones que expone. A diferencia de las prácticas del diseño de unas décadas atrás, la complejidad se entrelaza, porque ahora más que en ningún otro momento, los sistemas se afectan mutuamente, por ejemplo, sistemas básicos del funcionamiento urbano y los subsistemas contenidos en este, por ejemplo, los de transporte, vigilancia o aseo convergen afectando la vida cotidiana de los habitantes de las ciudades. Si bien la denominación del diseño participativo hace parte de una nube de calificativos que se han agregado al diseño, es cierto también que las problemáticas por las que se preocupa vienen siendo reclamadas desde los años 70 y tuvieron en Víctor Papanek (1971) uno de sus precursores aunque se hicieron extensivas a otros investigadores como lo menciona Palero (2023):

*Existe una creencia generalizada que asocia las metodologías participativas con una ruptura radical con respecto al perl profesional heredado del siglo veinte. Los principales referentes de la participación en arquitectura, como John Turner (1976), Christopher Alexander (1981) o John Habraken (1986) abogaron por una ruptura radical con respecto a los contenidos disciplinares difundidos desde las academias. (Palero, p. 248)*

Estos cambios en el modo como se comprende al diseño, se abordarán como tensiones, giros en los requerimientos externos de la disciplina; se trata entonces de transformaciones en sus alcances, lo cual incide en el modo como se enseña a diseñar. Los argumentos expuestos permiten inferir que el diseñador no solo se dedica a soluciones tecnológicas o estéticas y en tal sentido, en este escrito, se está en acuerdo con Dussel (1992, p. 20), pues emergen situaciones que requieren habilidades y competencias que demandan otras formas de aproximación a los contextos, en tanto se involucra la integración de otras disciplinas y técnicas y esto hace parte de la complejidad del diseño.

Según esta aproximación es posible ver en las ideas en torno a un

diseño socialmente responsable que expone el profesor Gavin Melles (2011), las cuales proporcionan una orientación y criterios al laboratorio, previo a la intervención en los sitios y con las comunidades:

**Necesidad:** ¿los usuarios o la comunidad necesitan este producto/solución?

**Conveniencia:** “El diseño es culturalmente apropiado?”

**Asequibilidad relativa:** ¿El resultado es local y regionalmente asequible?

**Avance:** ¿Crea puestos de trabajo locales o regionales y desarrolla nuevas competencias?

**Control local:** ¿Se puede entender, controlar y mantener la solución localmente? **Usabilidad:** ¿Es flexible y adaptable a las circunstancias cambiantes?

**Empoderamiento:** ¿Empodera a la comunidad para que desarrolle y se apropie de la solución?

**Dependencia:** ¿se suma a la dependencia del Tercer Mundo? (Melles et al., 2011, pp. 149, traducción libre de los autores del artículo)

Los criterios mencionados se tratan desde una reflexión presentada por el autor en torno a la necesidad de transformar las actuaciones del diseño, en tal medida, algunas de ellas son aplicables al ejercicio de diseño participativo desarrollado, por ejemplo, la necesidad, la conveniencia, la asequibilidad relativa, el control local. Los ejercicios buscaban adecuar las soluciones a los requerimientos y disposición de insumos, personas y tiempo de tal suerte que pudieran ejecutarse por los propios habitantes, quienes podían replicar el modo de trabajo en el futuro.

Para poder postular el ejercicio, se requirió un acercamiento a las comunidades aplicando herramientas

de tipo cualitativo, por ejemplo, de observación participante, entrevistas con los miembros de las comunidades y observaciones discrecionales de parte del equipo de trabajo que involucró docentes y estudiantes de diseño, amas de casa y trabajadores de cada uno de los barrios. El marco de estas acciones corresponde a un encuentro de carácter anual entre el laboratorio MediaLab con distintas comunidades, cuya vocación corresponde a lo que en el país se denomina apropiación social del conocimiento.

### La Feria de Saberes

La Feria de Saberes es un evento que el Laboratorio realiza de manera anual mediante una exploración interdisciplinar que ha permitido poner diálogos en común entre academia y comunidades; para su cuarta versión propuso la convocatoria denominada Retos Ciudadanos.

Antes de dar inicio a “la Feria de Saberes” el equipo del MediaLab que es el laboratorio que encausa las acciones que se discuten en este artículo, realizó incursiones en cada barrio para tratar de obtener la mayor cantidad de información visual y contextual posible y así comprender el contexto del problema.

### Imagen 2: Visitas a los barrios Palermo y El Porvenir





Nota: Fotografía de autoría propia. (2023)

También se realizaron varias sesiones con los algunos miembros de los comités ambientales de ambos barrios dentro del Laboratorio, con el fin de que pudieran conocer el lugar, el alcance humano y tecnológico del mismo además de establecer la dinámica de lo que sería la “hackatón” de retos ciudadanos.

### PRIMER DÍA: Reconocimiento de la problemática

Durante la Feria, se organizaron mesas de trabajo distribuidas en categorías o temáticas que buscaban parcelar las situaciones o demandas expuestas, con el fin de obtener mayor claridad al formular intervenciones. Lo primero, pese a que habían contextualizado el problema, fue tratar de enmarcarlo en una problemática ciudadana, es decir que sus múltiples respuestas se desarrollaran a través de acciones pedagógicas alcanzables en el ejercicio. Estas acciones tienen por finalidad motivar interrogantes, facilitar el intercambio de ideas entre los participantes a partir de la observación realizada en los barrios. Al igual que en cualquier actividad práctica relacionada con el diseño, se requiere identificar la conformación de los usuarios, habitantes en este caso, para proyectar las soluciones de acuerdo con las necesidades en el sentido que lo plantea Melles (2011), de lo contrario se podría fracasar.

### Imagen 3: Socialización de los retos ciudadanos con miembros de los dos barrios.



Nota: Fotografía de autoría propia. (2023)

Gavin Melles (2011) hace lectura de investigadores que se dedican a comprender el enfoque del co-diseño cuando se trata de realizar acciones de diseño que resulten innovadoras y estos coinciden en la necesidad de que el diseñador conozca la vida de aquellos para quienes diseña (Melles *et al.*, 2011, p. 147). Para ello la agenda giró en torno a acciones que reciben unas denominaciones acordes con las ideas que busca este laboratorio al conectar con las comunidades de los barrios, las que a su vez, implican acciones que buscan motivar cambios entre los participantes en la medida que demandan su intervención y compromiso,; así mismo este reconocimiento de los actores permitió que ambos barrios, pese a ser de estratificaciones diferentes, reconocieran aspectos comunes y posibles soluciones a problemáticas que el otro barrio ya había abordado.

Tabla 1: Agenda del primer día del encuentro

Acción	Atributo	Participantes
Apertura de los Retos ciudadanos	Este es el eje central del que se reflexiona en este artículo, propone reflexionar acerca de los encuentros entre el diseño y las comunidades	Inauguración formal con las autoridades del MediaLab
Círculo de la palabra	Es un encuentro en el que los participantes ejercen acciones políticas mediante la expresión, la catarsis y la exposición de los motivos y demandas	Todos los integrantes de los dos barrios con la moderación del equipo MediaLab
Conformación de equipos	Motivar el acotamiento de las problemáticas y sugerir caminos posibles	Se formaron dos mesas correspondientes a los dos barrios, cada una con: <ul style="list-style-type: none"> <li>● un estudiante del programa profesional de diseño de comunicación con medios visuales,</li> <li>● un profesional (en artes y en diseño)</li> <li>● mínimo dos integrantes del barrio,</li> <li>● un miembro del equipo de MediaLab</li> </ul>
Taller de Costos	Orientado por una profesional en administración pública que mostró un panorama general sobre las implicaciones materiales involucradas en cada proyecto	Se realizó un ejercicio de planificación que trata de exponer las variables y condiciones que pueden afectar la realización de un plan
Aplicación de métodos participativos para llegar a consolidar una propuesta	Se proporcionó una cartilla diseñada por los estudiantes de diseño	Contiene un esbozo de los métodos más comunes del trabajo en diseño con grupos
Socialización o <i>pitch</i>	Hacen las veces de revisores externos recomendando algunos ajustes a las propuestas	Una diseñadora industrial, un gestor territorial, un doctor en diseño y creación

Nota: Elaboración propia realizada durante la IV Feria de Saberes, 2023.

Al finalizar el primer día, para la actividad del *pitch* se invitó a tres personas con perfiles diferentes, para hacer las veces de revisores que pudieran dar aportes a la construcción de la propuesta y también generar cuestionamientos pertinentes de las posibles soluciones en territorio.

### Imagen 5: Socialización y recomendaciones de los revisores.



Nota: Fotografía de autoría propia. (2023)

## SEGUNDO DÍA: Ajustes de la propuesta

Presentación de la propuesta con plan de acción. Los grupos delegados por los dos barrios se reunieron y se procedió a explicar el modo de funcionamiento de los acercamientos y conversaciones entre los agentes involucrados, para ello, es importante entender que estos estaban conformados por individuos que a su vez se agrupan en sus barrios de acuerdo con sus intereses, por eso, a continuación se enuncia su conformación.

### Imagen 5: Grupos trabajando en el ajuste de la propuesta.



Nota: Fotografías de autoría propia. (2023)

## El perfil de los participantes

Desde ambos barrios se postularon los Comités Ambientales, grupos que no tienen incidencia política, económica u organizativa en territorio pues no forman parte de la Junta de Acción Comunal, sin embargo lo coincidente entre ambos grupos, más allá de la problemática, fue la necesidad de plantear un entorno en el que el humano, viviendo en comunidad (o comunalidad) pueda coexistir con otros elementos de su entorno sin necesidad de imponerse sobre ellos.

Desde los ejercicios previos de educación ambiental que se han rea-

lizado en ambos barrios, se ha tenido una preocupación por los elementos medioambientales. Que muchas veces pueden ir desde la recolección de residuos hasta la conformación de comunidad que pueda tener sentido de pertenencia con sus territorios en donde todos los seres vivos puedan coexistir con cierta soltura.

Este tipo de acciones inicialmente traídas de las comunidades indígenas, cobran importancia en estos dos barrios, bajo la reflexión que a los ojos del teórico Grosfoguel (2023), significa replantearse los modos de vida en comunidad, en cómo se perciben los otros, cómo se tratan y se construye en conjunto, es decir, cómo se planean otros modos posibles.

## RESULTADOS

En las inmersiones que se hicieron en ambos barrios se detectaron particularidades, por ejemplo, el barrio Palermo carece de comunidad, de vivencia en conjunto, esto es visible en la vocación que ha adquirido esta sección urbana, pues espacios como los centros comerciales, los restaurantes y comercio han desplazado las actividades familiares o de socialización que permitían construirse en comunidad. En el caso del barrio El Porvenir se notó que el problema puede ser más delicado, pues, si bien, se cuenta con manifestaciones que muestran unión, hay unas relaciones jerárquicas basadas en los roles designados (presidente de la junta, integrantes de comités), lo que genera en el barrio bandos y separación entre los vecinos. Ante estas evidencias, desde el MediaLab surge una pregunta que orientó el ejercicio reportado: ¿Qué acciones pueden darse desde el diseño, la contribución a unas prácticas orientadas a la conservación de lo ambiental, la educación con enfoque popular, para que exista el barrio como un escenario de trabajo conjunto?

Las respuestas a este interrogante se cruzan con las apreciaciones

que realiza Gavin Melles (2011), en el sentido de la necesidad y la conveniencia y desde este escenario se consideró que esta es pertinente, por lo que se procedió a realizar intervenciones basadas en los requerimientos que se desprendieron de los talleres y los perfiles de los participantes. En el ámbito del MediaLab, estas intervenciones observaron la disciplina del diseño y su relación con la creación como mediadores de las ejecuciones; uno de los logros obtenidos se relacionaron también con la apreciación del diseño como la disciplina que puede integrar a los profesionales y las capacidades de los participantes en beneficio de las problemáticas detectadas, en vez de su identificación convencional orientada al producto (Whiteley, 2006).

En este punto es importante apreciar el modo como Marcia Mortati (2022, p. 26) concibe unas etapas u “órdenes” del diseño, las cuales van desde áreas de actuación, que involucran niveles de complejidad y participación de agentes; así, la autora considera prácticas como las del diseño gráfico, industrial, pasando por los servicios, experiencias y el recabo de datos como las acciones en las que la disciplina tiene intervención. Cada uno de estos “órdenes” o fases del diseño solicitan habilidades mayores, porque también se abordan problemáticas cuya naturaleza desbordan las capacidades o conocimientos del diseñador en su acepción clásica. En las ideas de Mortati (2022) se aprecia que esas fases podrían corresponder a las relaciones temporales o de desarrollo tecnológico presentes en una sociedad, en virtud que los problemas de partida, así como las potencias del diseño se vinculan con las variables y restricciones que rodean al proyecto. Se infiere que, en países de América Latina estos órdenes probablemente ocurran de modo superpuesto, porque la actividad del diseño halla situaciones y recursos variados que condicionan su actuar, así por ejemplo, no extraña que en algunas ocasiones se

requieran soluciones de comunicación gráfica o en otras la intervención de equipos interdisciplinarios que actúen basados en la data electrónica para tomar decisiones complejas cuyos efectos afectan a grandes y diversas poblaciones.

Cuando se habla de intervenciones en esta reflexión, se está haciendo referencia a las ideas propuestas desde los barrios y que incluyeron elementos gráficos cuyo propósito era mejorar la transmisión de mensajes, dado que la percepción era que no se estaba dando una comunicación y por esto el actuar de la comunidad no era compatible con los anhelos de mejora en la convivencia o el manejo de residuos, entre otros. Estos mensajes tenían un carácter persuasivo en El Porvenir o disuasivo en Palermo. En otras palabras, debido a que en el barrio Palermo se requiere atraer a otros habitantes a las iniciativas, se propuso la generación de acciones situadas en donde se muestran las memorias de lo que era el barrio hace 20 y 30 años; la segunda estancia de la experiencia consistía en ubicar uno de los parques del barrio, mostrar algunas fotografías del estado del parque e invitar a los vecinos a comentar sus propuestas para mejorar las condiciones de este espacio. Esto permitió una primera interacción e integración respecto a la idea de calidad de vida en el barrio.

Esta experiencia le ha permitido al Comité tomar acciones en el parque donde tienen mayor incidencia, haciendo de este un lugar ameno.

## Imagen 6: Acciones situadas en el barrio Palermo.



Nota: Fotografías de autoría propia. (2023)

En el barrio El Porvenir se integraron dos propuestas: una para que los niños hicieran un comité ambiental llamado Guardianes de El Porvenir, en donde, mediante acciones pedagógicas cuidaron al barrio respecto los residuos. Para ello, el Laboratorio acompañó la iniciativa generando un circuito de 5 estaciones en donde los

niños aprendían a reusar, separar residuos, reciclar, reducir y crear el logo de su comité. Esta idea se realizó de modo parcial y hará parte de iniciativas futuras. Otra de las actividades consistió en tratar de poner en común al Comité Ambiental respecto a las estrategias comunicativas que se querían implementar y respecto a las fortalezas de cada equipo de trabajo.

### Imagen 7: Talleres para con el barrio El Porvenir



Nota: Fotografías de autoría propia. (2023)

Lo que se destaca de estas acciones, es que la naturaleza de las demandas y su traducción en códigos icónicos y lingüísticos se realizaron luego de las fases de trabajo con las comunidades, por lo que estos no fueron agenciados por el diseñador, se podría pensar que se trata de mediaciones del diseño basadas en prácticas y didácticas comunitarias en las que la disciplina del diseño superó su acción enfocada en artefactos. Así, el Laboratorio MediaLab hizo las veces de aglutinante que facilita el flujo de las decisiones.

### El presente: 2024

Ahora bien, debido a que las acciones o estrategias son solo una parte de la actividad proyectual, se realizaron varias síntesis en las que los

estudiantes de la carrera de Diseño Visual intervinieron generando piezas a las que se denominan dispositivos que se encargan de agenciar los mensajes. Esto sucedió en una etapa posterior al proyecto y tuvo incidencias en el año en curso.

Para el caso del Barrio El Porvenir, se realizaron campañas visuales que permitieran comunicar mensajes a los vecinos relacionados con el cuidado del medio ambiente; así mismo se creó, junto a los vecinos, el logo del comité para que todas las comunicaciones tuvieran una identidad.

### Imagen 8: Acciones 2024 en el barrio El Porvenir.



Nota: Fotografías de autoría propia. (2023)

En cuanto al barrio Palermo, se trabajó durante 2024-1 en una iniciativa denominada “Narrativas Vecinales” enmarcado en la línea del MediaLab denominada urbanismo comunitario. Las asignaturas de Diseño Integral y Diseño de Espacio Público, vinculan los aprendizajes obtenidos en los retos ciudadanos y procuraron apartar a la construcción de memoria del barrio. Si bien en el barrio el Porvenir se realizaron estrategias y resultados similares, estos no se incluyen para no saturar el reporte con elementos reiterativos. Los dispositivos creados permiten conocer el barrio a través de diversas lúdicas como interacciones con QR, cartillas para niños, postales, juegos de mesa y videografía; cada dispositivo estaba enmarcado en un tipo de memoria específica.

### Imagen 9: Acciones 2024 en el barrio Palermo.



Nota: Fotografías de las asignaturas orientadas por las docentes Paula Bermúdez y Luisa Zapata. (2023)

En ambos casos, se puede mencionar un beneficio académico para los estudiantes del pregrado que se integraron en el diseño de estos objetos y es que estos realizaron actividades de inmersión y cartografía del espacio, para comprender mejor las necesidades y acoplarlas con las pretensiones de los habitantes. Desde el punto de vista profesional, esto representa avances en la asimilación de los cambios de la profesión del diseño, pues se requiere reconocer al otro y su habitar, para generar las mejores respuestas a través de las mediaciones proporcionadas por el diseño o incluso las artes.

*Los equipamientos, servicios y proyectos sociales se han ido nutriendo paulatinamente de iniciativas y metodologías provenientes de las artes, habiéndose evidenciado éstas como formas óptimas de acompañar en la dificultad para promover procesos de transformación y mejora. (Moreno-González, 2024, p. 58)*

Puede apreciarse que las estrategias utilizadas en las asignaturas mencionadas hacen uso de objetos tridimensionales, productos editoriales y objetos con fines lúdicos, es decir, se practican lenguajes del diseño cuya pretensión es mejorar la trans-

misión de los mensajes elaborados con las comunidades. En este tipo de práctica disciplinar el rol del profesional cambia, pues este se integra como un vector que dialoga compartiendo su conocimiento con la finalidad de co-construir soluciones que se puedan gestionar desde los territorios, pero sobre todo, que puedan permanecer allí. Como se aprecia en Moreno-González (2024), las artes por su capacidad de hacer síntesis puede mediar con mayor facilidad, es decir, genera interfaces, como por ejemplo los juegos o los artefactos señaléticos mostrados que se integran en los diferentes espacios sociales para tratar de aportar en una mejor gestión de las situaciones consideradas problemáticas por los grupos que habitan un mismo espacio.

Dicho en términos de Gavin Melles (2011), la globalización ha causado efectos significativos en todas las comunidades globales, y el diseño tiene el potencial de hacer contribuciones en comunidades y regiones; el autor se refiere a problemáticas relacionadas con la delincuencia, desigualdades en la salud, educación, abusos de sustancias y vacíos en la realización del potencial de la vida (Melles et al., 2011, p. 148). Esta postura sobre las transformaciones requeridas en el diseño es compartida también en investigadores como Juan Carlos Ortiz (2016), Marzia Mortati (2022, p. 27), entre muchos, quienes exponen las necesidades de transformación del enfoque de la disciplina del diseño y una integración más realista acorde con soluciones de larga duración adaptables a los contextos.

## CONCLUSIONES

Debido a que el presente reporte parte de una premisa y es que actualmente la disciplina del diseño se ha transformado, las conclusiones hacen referencia al diseño en Colombia según muestran algunas referencias mencionadas que se trazan abordar problemas complejos vinculados a situaciones de inequidad social, eco-

nómica, territorial, ambiental entre otros. Este escrito muestra una de las experiencias obtenidas en el espacio denominado Laboratorio MediaLab Manizales que hace parte de un doctorado, esas líneas aclaran que el marco que sustenta las acciones y las realizaciones es un escenario académico donde se investigan problemas contemporáneos en los que tanto el diseño como otras disciplinas pueden realizar contribuciones. Los resultados de las investigaciones del Doctorado en mención generan precisiones teóricas y acciones prácticas cuya utilidad se dirige a quienes practican o reflexionan sobre el diseño, la creación, las artes con el auxilio de ciencias como las sociales y disciplinas como la antropología, la psicología o algunas prácticas del diseño o de las artes.

Ahora, las prácticas que rodean la experiencia mencionada en este escrito buscaron aplicar los conocimientos generados en el doctorado, pero con beneficio a los grupos humanos pensando que las prácticas profesionales, concretamente las del diseño pueden dar algo más que beneficios económicos. La integración de las personas de los barrios con los estudiantes de un pregrado deja reflexiones que se pueden llevar al ámbito docente, porque muestran el camino para la transformación de algunos currículos en los que se pueden integrar experiencias como esta que con seguridad proporcionan valores y responsabilidades relacionadas con el otro como actor que tiene aportes por hacer en la procura de un vivir mejor.

Los barrios y las personas con las que se trabajó llegan a este laboratorio por iniciativa propia y desde este se mantienen principios éticos y de respeto al considerar que estos grupos humanos y su relación con el territorio trascienden la figura del cliente que es tan cercana a la profesión del diseño. Además se establecen vínculos de confianza que trascienden en el tiempo, en donde no necesariamente se trabaja constantemente con la

comunidad pero sí se mantiene una relación cercana con la misma. Tales acompañamientos han trascendido a situaciones que van más allá de las acciones mostradas en este escrito, pues se proporciona apoyo a iniciativas que buscan proteger los logros alcanzados ante algunos intentos de entes administrativos por desalojar espacios como las huertas urbanas.

Por otro lado, los productos generados en el marco del trabajo dan muestra que la comunicación visual es una interfaz, pero que con la comprensión de los códigos de la cultura que la recibe es posible que logre una mejor conexión con algún mensaje que se desee transmitir.

## REFERENCIAS

- Buchanan, R. (2010a). Wicked Problems in Design Thinking. *Revista Kepes*, 7(6), 254.
- Canclini, N. G. (1996). Público-privado: La ciudad desdibujada. *Alteridades*, 6(11), 5-10.
- Castellanos, Escobar, A., & Rodríguez Díaz, F. N. (2016). La gestión proyectual del diseño: Aportes desde la comunicación, el pensamiento visual y el pensamiento de diseño. *Revista Kepes*, 13(14), 141-176. <https://doi.org/DOI: 10.17151/kepes.2016.13.14.7>
- Dussel, E. (Ed.). (1992). *Contra un diseño dependiente*. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad de Azcapotzalco.
- Gélvez-Ferreira, J. D., Miranda Aguirre, C., & Nieto Rodríguez, M. P. (2023). De la planeación nacional a la territorial ¿Cómo se diseña y articula la política de convivencia y seguridad ciudadana en Colombia. *Gestión y política pública*, XXXII(1), 131-160. <http://dx.doi.org/10.29265/gypv.v32i1.2154>
- Giraldo-Gutiérrez, L., Ortiz-Clavijo, L. F., & Zapata-Cardona, G. A. (2020). Laboratorio de innovación social: Escenario de participación, apropiación social e interdisciplinariedad. *European public & social innovation review*, 5(1), 46-57.
- Hernández, F., Gómez-Muntané, M. del C., & Pérez-López, H. (2006). *Campos, temas y metodologías para la investigación relacionada con las artes* (Ministerio de Educación y Ciencia).
- Margolin, V. (2005). *Las políticas de lo artificial. Ensayos y estudios sobre el diseño*. Designio. Teoría y práctica.
- Melles, G., Misic, V., & De Vere, I. (2011). *Socially responsible design: Thinking beyond the triple bottom line to socially responsive and sustainable product design*. 7(3, 4), 143-154.
- Moreno-González, A. (2024). La Mediación artística: Un ámbito de desarrollo en educación y trabajo social en el mundo. *ENCUENTROS. Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico*, 22, 57-71. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13362975>
- Mortati, M. (2022). New Design Knowledge and the Fifth Order of Design. *Design Issues*, 38(4). <https://direct.mit.edu/desi/article/38/4/21/113200/New-Design-Knowledge-and-the-Fifth-Order-of-Design>
- Ortiz, J. C. (2016). Diseñando el cambio. *Economía creativa*, 6, 8-34.
- Palero, J. S. (2023, 2024). El diseño participativo desde la perspectiva del diseño. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 195, 247-262.
- Papanek, V. (1971). *Design for the real world. Human Ecology and Social Change* (2nd ed.). Academy Chicago Publishers.
- Páramo, P., & Contreras-Díaz, M. (2018). *Formación ciudadana en comportamientos urbanos responsables: Etnografía rápida orientada a la convivencia en el espacio público urbano*. 11(22). <https://doi.org/2145->

0226 2027-2103

Rodríguez Morales, L. (2004). *Diseño: Estrategia y táctica* (S. XXI, Ed.).

Rojas, C., & Saavedra-Torres, É. (2015). *Reflexiones en torno al papel social del diseño*. UPTC.

Simón Sol, G. (2009). *+ de 100 definiciones de diseño. Compilación de Gabriel Simón Sol*. Ediciones Universidad Tecnológica Metropolitana.

Steinberg, M. (2023, octubre 31). *We need to change, and we need to do it now*. <https://www.aalto.fi/en/news/professor-marco-steinberg-we-need-to-change-and-we-need-to-do-it-now>

Whiteley, N. (2006). *Design for society*. Reaktion books.