

**Contar, Diseñar y Reparar: Rol del Diseñador en la Divulgación de la Memoria Histórica
sobre Violencia**

Alejandro Medina Murillo

Universidad de Caldas

Facultad de Artes y Humanidades

Departamento de Diseño

Programa Diseño Visual

Manizales

2024

**Contar, Diseñar y Reparar: Rol del Diseñador en la Divulgación de la Memoria Histórica
sobre Violencia**

Alejandro Medina Murillo

Monografía presentada para optar al título de Diseñador Visual

Monografía de investigación Asesorada por: Mg. Paula Andrea Correa Montaña

Universidad de Caldas

Facultad de Artes y Humanidades

Departamento de Diseño

Programa Diseño Visual

Manizales

2024

Contenido

Índice de Abreviaturas	5
Lista de Figuras	6
Resumen.....	7
1. Justificación	11
2. Hipótesis	12
3. Objetivo General.....	13
3.1 Objetivos Específicos.....	13
4. Antecedentes	14
4.1 Antecedentes en las Instituciones	14
4.2 Antecedentes desde el Diseño y la Co-creación.....	16
5. Marco Teórico.....	20
5.1 Memoria Histórica y Violencia.....	20
5.2 Diseño.....	22
5.2.1 Cocreación, Codiseño y Trabajo Colaborativo.....	23
5.3 Narrativas	26
6. Metodología	29
6.1 Proyectos e Iniciativas	29
6.1.1 Proyecto: El Puente. Web comic AÑO: 2022	30
6.1.2 Proyecto: Alargando el Tiempo, Producto editorial. Año: 2019	33
6.1.3 Proyecto: Galería de la Memoria. Proyecto Transmedia. Año: 2021	37
6.2 Aplicación de Instrumentos	39
6.2.1 Proyecto: El puente: Narrativas gráficas secuenciales como herramientas de documentación y resignificación de la memoria histórica durante el Paro Nacional de Andrey Felipe Leyton de la Institución Universitaria Politécnico Gran Colombiano. WEBCOMIC. Año: 2022. BASE DE DATOS.	40
6.2.2 Proyecto: Alargando El Tiempo. Encontrado en la Página del Centro Nacional de Memoria Histórica.....	41
6.2.3 Proyecto: Galería de la Memoria. Instalación interactiva. AÑO: 2019.....	43
7. Discusiones y Análisis de las Respuestas	46

8. Hallazgos.....	50
9. Conclusiones.....	52
Referencias Bibliográficas	55

Índice de Abreviaturas

Movimiento de víctimas de crímenes de estado: MOVICE

Comité por la defensa por los derechos humanos: CPDH

Centro nacional de memoria histórica: CNMH

Lista de Figuras

Figura 1. Imagen tomada del web El Puente	31
Figura 2. Imagen tomada del web cómic El Puente.....	32
Figura 3. Imagen tomada del web El Puente	33
Figura 4. Imagen tomada de Alargando el tiempo.....	35
Figura 5. Imagen tomada de Alargando el tiempo.....	36
Figura 6. Imagen tomada de Alargando el tiempo.....	37
Figura 7. Imagen tomada por Eduardo Medina.	38
Figura 8. Imagen tomada por Eduardo Medina.	38

Resumen

La presente monografía de investigación parte de la pregunta: Dentro del campo de la memoria histórica sobre violencia, ¿cómo y en qué roles aporta el Diseñador Visual en Colombia a su divulgación?

En un primer momento se mostrarán los antecedentes de los trabajos académicos donde el diseñador haya participado en proyectos de divulgación de la memoria histórica, ya sea desde un producto físico, o desde distintas entidades e instituciones que hayan generado iniciativas de narrativas de memoria y en las cuales vieron la necesidad de contar con el profesional en comunicación visual.

Por otro lado, se aborda una definición de diseño desde Frascara (2000) para delimitar el campo de acción del diseñador, en el cual tendrá que tener un rol determinante en la sociedad; este rol se verá reflejado en las narrativas, las cuales también se definirán en torno al diseño y cómo estas se relacionan con las distintas miradas que diversos autores tienen sobre el codiseño y la co creación dentro del campo de la memoria sobre violencia en Colombia, tema que también se entrará a definir desde la memoria individual o colectiva. Posterior en este trabajo se utiliza una metodología cualitativa, dentro de la cual se toman tres proyectos diferentes de divulgación de memoria histórica relacionada a los distintos temas de violencia derivada de diferentes hechos históricos del país, en donde se entrarán a definir y mostrar como ejemplo de divulgación de la memoria histórica de la violencia a través del diseño y en diferentes soportes; de igual manera, se desarrollaron unas preguntas orientadoras hechas a los diseñadores involucrados en los proyectos tomados de ejemplo, en las cuales según los objetivos propuestos, se llegó a una serie de hallazgos

sobre el rol que el diseñador desempeña en las distintas fases de los proyectos de divulgación y cuáles son los medios más utilizados, entre otros.

Palabras clave: Diseño, Diseñador, Divulgación, Memoria, Narrativas, Roles.

Introducción

El rol del diseñador en el ámbito comercial es indispensable, además de que representa un campo de acción amplio para los egresados en los pregrados en diseño; sin embargo, como profesionales en comunicación visual, los diseñadores también responden a las problemáticas de otras áreas del saber y de otros problemas de la sociedad. Por otro lado, la manera en la que las personas han mostrado interés o no, por lo temas de la actualidad social o de su pasado colectivo ha estado disminuyendo, es por esto que desde las distintas entidades públicas, o iniciativas hechas desde lo académico o por organizaciones sociales, el tema de darle voz a quienes fueron víctimas de la violencia en Colombia se ha encontrado en la divulgación histórica reciente; es por eso que dichas instituciones, entidades y/o organizaciones han presentado el problema de cómo llevar ese tipo de contenido hacia un público más grande y de una manera más amplia y diferente, y para el tema que compete a esta investigación, en sí el diseñador tiene un rol o roles más allá del quehacer práctico y estético, o si además de esto, también tiene un rol más profundo, decisivo y relevante en los proyectos que realizan divulgación de la memoria histórica de las víctimas de violencia que tienen como resultado un producto de diseño.

El siguiente trabajo académico surge de estos interrogantes que sobre el rol del diseñador se tiene dentro de la sociedad, si este solo se limita a la ejecución de un producto o servicio, o si dentro de un proyecto académico o social y de contenido histórico este profesional tiene un rol o roles más relevantes y más allá. Es por esto que esta investigación parte de la siguiente pregunta, Dentro del campo de la memoria histórica sobre violencia, ¿cómo y en qué roles aporta el Diseñador en Colombia a su divulgación? El objetivo de esta pregunta no es generar una respuesta puntual y que se vuelva una camisa de fuerza en ámbitos en los que el diseñador tiene que ejercer,

sino más bien para poner sobre la mesa el debate del rol como profesional dentro de un proceso de divulgación histórica el cual vea la necesidad del diseñador en su proceso o no. Esto, como dice Papanek (1984) en Diseñar para el mundo real, ecología humana y cambio social, el diseñador no solo tendrá que ocuparse del quehacer estilístico y/o material, indispensable en su quehacer, sino que además no tendrá que sacrificar las necesidades sobre un efecto puramente visual, si dicho proceso de investigación se realiza con éxito. Este mismo autor hace un llamado a los diseñadores a tener una responsabilidad social, sobre la cual tengan presente que a la hora de abordar un proyecto se contemple que este va más allá de lo estilístico o estético; a esta falta de responsabilidad el autor la llama “negligencia en el diseño” (Papanek, 1984), la cual en su texto muestra ejemplos de cómo artistas o artesanos han realizado diseños que no son acordes al contexto del ser humano, ya sea por su impacto negativamente a la cultura o la falta de ergonomía imperante en cualquier objeto.

1. Justificación

El Diseñador Visual, como profesional que resuelve problemas de comunicación a través de la proyección, genera mensajes visuales que sirven como medio para este fin. Es así que, al tener contenido complejo, de larga data o de difícil asimilación, este profesional ha sido puente entre quienes producen este tipo de información y los distintos tipos de público a los cuales quieren llegar. Por esto al tratar la identidad nacional, y el pasado colectivo que se tiene como parte de un solo país, no siempre los distintos públicos han sentido atracción hacia este tipo de tópicos, es por esto que las instituciones culturales como los museos, centros de memoria histórica o archivos nacionales o locales, incluso editoriales que trabajan contenido histórico han visto la necesidad de los profesionales en diseño visual para la formulación de proyectos de comunicación que acerquen estos contenidos a una mayor cantidad de públicos y se genere un sentido de pertenencia por nuestra historia. Parafraseando a Cáceres y Cuenca (2015), un buen ejemplo de esto puede verse en que, una de las funciones de la gestión archivística es la difusión la cual hace parte inherente de este proceso y, ponen a la disciplina del diseño como puente entre lo cultural y lo público, estableciendo una conexión de esta institución con la sociedad. Es así que esta investigación pretende ver un desempeño o campo de acción interdisciplinar, en el que los diseñadores visuales y los historiadores o profesionales de las ciencias sociales tienen cabida, ya sea desde un producto fruto de una de las tipologías de la imagen, o un conjunto de los mismos, teniendo un proyecto donde el diseño visual esté integrado en su totalidad, así se podrán ver los casos, productos y/o proyectos que pueden servir de ejemplo para este propósito en la contemporaneidad donde el auge de las tecnologías sirve de aliado a estos profesionales y establecer que rol o roles desempeña el diseñador en ellos.

2. Hipótesis

Dentro de una hipótesis inicial, se tiene que el profesional de diseño visual quien comunica mensajes a través de imágenes, genera diálogos entre una serie de receptores del mensaje visual, en este caso, en función de difundir la memoria histórica sobre violencia de una nación; así se tiene que, desde su quehacer puede aportar a instituciones culturales como son los museos, por ejemplo, desde varios productos de diseño tales como infografías, elementos gráficos, arquigráficos, audiovisuales, entre otros, en el acercamiento del conocimiento complejo y extenso a públicos generales en el caso de la historia. Es así que una de las hipótesis se enmarca en el rol del diseñador como un elemento meramente práctico como comúnmente se cree.

3. Objetivo General

Determinar de qué manera el Diseñador Visual puede aportar para la divulgación de contenidos históricos a través de diferentes soportes y procesos en Colombia.

3.1 Objetivos Específicos

Determinar en qué campos de acción puede aportar el diseñador que trabaje en la divulgación histórica en Colombia.

Investigar cómo el diseñador visual sirve como herramienta o puente en la apropiación del conocimiento histórico en temas de violencia y de la memoria histórica, su difusión en distintos soportes, canales, formas e instituciones.

Analizar en qué roles comunica y/o diseña información compleja a diferentes grupos focales de personas en temas de memoria histórica.

Analizar qué productos del diseño son más usados por distintos actores en la divulgación de la memoria histórica nacional, en el presente siglo.

4. Antecedentes

4.1 Antecedentes en las Instituciones

En esta investigación se podrá encontrar ya en gran medida artículos que sirven como antecedentes y que involucran diversidad de instituciones que apoyan dicho puente que es la memoria y la divulgación a través del diseño, tales como el museo, los archivos, entre otros, y serán quienes en últimas resguarden dicha memoria además de realizar los diferentes procesos para hacer la labor de divulgación con el público, quienes también tendrán una participación en los procesos de diseño y creación de los proyectos creativos de memoria.

Por un lado, uno de los antecedentes más emblemáticos en esta materia corresponde al grupo de investigación en educación patrimonial EDIPATRI de la Universidad de Huelva, España, de Cáceres y Cuenca con Educomunicación del patrimonio (2015). A los autores les interesa mostrar desde unos marcos de referencia teóricos de su grupo de investigación, la educación patrimonial y el patrimonio como un carácter sistémico, participativo, interactivo, complejo y socio crítico. A pesar de que el artículo toma elementos insertos en los currículos escolares de España, el tema de la educación del patrimonio en ámbitos escolares no es tema de esta investigación. Sin embargo, por otro lado, vale la pena rescatar lo que dicen en términos de educación informal, la cual, es aquella que se centra en los museos y centros de interpretación de la memoria y el patrimonio y hablan de investigaciones, como, por ejemplo, el uso de nuevos recursos tecnológicos y el *mobile learning* para la realización de estas propuestas educativas del patrimonio con usos creativos de recursos didácticos. Lo anterior los autores lo hacen a través de algo que llaman educación patrimonial y la cual será la responsable de desarrollar propuestas

didácticas en las que, “el diseño y desarrollo de finalidades, contenidos y estrategias metodológicas, propicien la construcción de valores identitarios” (Cáceres y Cuenca, 2015, p. 38).

Estas estrategias y acciones se verán en diferentes escenarios como se ve en otro antecedente en el archivo nacional de Cuba en el año 2021, en el artículo Comunicación institucional y función archivística, al servicio del patrimonio documental, experiencias desde Cuba, de Molina et al. (2021); esta es otra de las instituciones en las cuales será necesario poner atención a los estados del arte, pues son los archivos uno de los sitios donde los historiadores tienen un evidente campo de acción, y será la difusión dentro de la gestión archivística el paso que ayudará a conectar las instituciones con la sociedad.

En este artículo se puede observar cómo dentro de las celebraciones del 175 aniversario del archivo histórico de la República de Cuba, se ven los productos comunicativos que se generaron dentro del plan de campañas para mejorar las comunicaciones institucionales de esta entidad en aras de aumentar el interés y la conservación de estos archivos en beneficio de la nación y de sus habitantes; en este mismo sentido, este artículo justifica la importancia del patrimonio documental dentro de la sociedad, en la cual genera cohesión entre sus actores sociales, y como su conservación que es tarea también de los historiadores, ayudará a preservar las tradiciones, el *folklore*, la cultura, los valores y creencias. Este artículo de igual manera da definiciones precisas de lo que es el patrimonio cultural donde sus autores usan bibliografía desde la teoría de la comunicación para que de manera efectiva exista el patrimonio.

Siguiendo esta línea de las instituciones se tienen investigaciones que relacionan directamente la labor museográfica con la memoria de la mano de Gundestrup-Larsen (2014) con su investigación La representación de la memoria histórica en el espacio museal. Esta autora trata el tema de la memoria como algo simbólico más que un contenido historiográfico, y habla

directamente del museo como espacio donde se comunica este contenido; sin embargo, la autora lo hace desde los diálogos y teorías del arte, temática que no se en la cual no tendrá en cuenta debido la vertiente principal de la presente investigación el cual será el diseño.

Son estas comunicaciones las que relacionan el quehacer del diseñador directamente con el quehacer del historiador y en las cuales se tendrá que tener especial cuidado a la hora de comunicar dichos contenidos; como mencionan González-Santos y García-Vera (2019) que investigaron las creaciones plásticas de un grupo de estudiantes en el Instituto Pedagógico Nacional en Bogotá; se tendrá que tener especial cuidado para no exaltar los personajes de la historia tradicional u oficial y de los cuales ya bastante contenido histórico e historiográfico hay.

4.2 Antecedentes desde el Diseño y la Co-creación

Es así que se llega a las siguientes áreas de la imagen en forma de narrativas visuales las cuáles serán las encargadas de servir de soporte para la comunicación de contenidos de memoria histórica sobre violencia que se alberga o que generalmente tienen necesidad de trabajar colaborativamente con el diseñador.

La primera viene desde la imagen gráfica, la cual se ocupa de todas las comunicaciones en formatos fijos e impresos, tales como el poster, el diseño editorial, la ilustración con el cómic, entre otros; es en este último que se encuentran dos investigaciones las cuales relacionan contenido histórico con diseño. La primera siendo Memoria histórica en viñetas: representaciones de la Guerra Civil Española a través de la narrativa gráfica y los testimonios familiares de Suárez (2018), en ella la autora habla directamente del tratamiento gráfico y de los referentes visuales y teóricos

utilizados para realización de su trabajo investigativo, y como los contenidos historiográficos podrán ser comunicados a través de esta serie de narrativas; la autora propone que

La doble vertiente visual y textual del cómic permite cuestionar la historia desde un formato en el que la narrativa se ve complementada por elementos estéticos y artísticos y en el que pueden confluír recursos muy variados como fotografía, manuscritos, cartas, artículos de periódico, panfletos, cartelaría. (Suarez, 2018, p. 301).

Así, haciendo referencia a través de la imagen podrán confluír todos estos elementos, los cuales ayudarán a hacer crítica desde la historia o desde la historiografía, siendo entendida visualmente. Parte de esto se encuentra en artículos como el proyecto de grado El puente: Narrativas gráficas secuenciales como herramientas de documentación y re significación de la memoria histórica durante el Paro Nacional de Leyton (2022), de la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano; en este artículo que trata temas como los movimientos sociales, en este caso el estallido social, paro nacional del 2021, este investigador al igual que Suarez (2018) retoma los elementos gráficos y textuales con los cuales diseñar el cómic; sin embargo, este autor amplía la investigación e introduce el uso de fuentes primarias como contenido en los productos que el diseñador genera, a diferencia del trabajo con instituciones y su comunicación interna; será el diseñador el que se acerca a estas entidades para transformar los archivos e inclusive los trabajos de corte historiográfico en contenido visual. Siguiendo esta línea, este autor profundiza en conceptos clave como Memoria y Resignificación, donde, la memoria “se ve permeada por las concepciones personales del individuo permitiéndole producir juicios de valor sobre el que conducen a una perspectiva personal y crítica de los hechos y los actores involucrados” (Leyton, 2022, p. 24); también, retoma a Maurice Halwachs, y es a partir de aquí donde construye y define conceptos como memoria histórica, colectiva e individual, diferenciando la colectiva en que esta

puede estar sesgada por la posición histórica del grupo en cuestión, mientras que “la memoria histórica es a cómo los acontecimientos son conservados en la historia de una nación y por lo tanto se ven permeados constantemente por diversos puntos de vista” (Leyton, 2022, p. 24). Este tipo de trabajos es importante porque empieza a dar señales de la interdisciplinariedad que se puede lograr entre el diseño y la historia, y servirá más adelante como ejemplo a tener en cuenta en la realización de la metodología.

Siguiendo esta línea de narrativas, se llega a investigaciones internacionales como *Spectacular Attractions: and the Ghosts of Memory* de Eliza Mandelli (2015), aquí la autora relaciona la unidad temática de instituciones anteriormente presentada con el campo de acción de la museografía, siendo la narrativa audiovisual la protagonista de su propuesta; es a través de ella que la autora menciona que cuando de contenido histórico se trata, el video instalación, los proyectores y todo lo relativo con los formatos y soportes bajo los cuales puede presentarse lo audiovisual, serán los que entrarán a reemplazar los objetos que ocuparían un espacio dentro de la exhibición; a pesar de que la autora no hace énfasis en un momento de la historia en específico, su propuesta se basa en algo que ella menciona como “Atracción cinematográfica” (Mandelli, 2015), en ella trata de explicar cómo las narrativas audiovisuales se vuelven inmersivas para los usuarios e invita a estudiar y a tener cuidado con los distintos públicos a los cuales se quiere comunicar. Es por esto, que este artículo empata con lo que menciona Cruz (2023) con su investigación, *Mecánicas y dinámicas del diseño de videojuegos aplicadas a las experiencias multimodales en el aula para la preservación, difusión del patrimonio inmaterial y rescate de la memoria histórica*, está siendo la investigación más recientes en términos cronológicos; su autor comparte una estrategia digital de un campo de acción que involucra, tanto a científicos sociales como a profesionales en las tecnologías de la información y la comunicación y las humanidades digitales.

Por otro lado, el autor implementa elementos directamente de la disciplina histórica, tales como, el análisis de fuentes orales sobre una masacre indígena ocurrida en el salvador en 1932, aunada a estrategias y metodologías del diseño el *design thinking*, cuya esencia es el trabajo interdisciplinar y colaborativo.

5. Marco Teórico

A continuación, realizando un balance general de los textos encontrados para los propósitos de este trabajo, se pueden tener de base muchos de ellos para la realización de una de las partes importantes de cualquier trabajo de investigación, el marco teórico.

Estas definiciones ayudan a darle bases teóricas bajo las cuales el tema no solo se justifica, sino que además se sostiene y ayuda a defender o refutar la hipótesis y aplicar los instrumentos de investigación desarrollados en la metodología para realizar las conclusiones y balances correspondientes. Como lo menciona Frascara (2000) en su texto *Diseño gráfico para la gente*, el diseñador actúa como coordinador de equipos multidisciplinarios, cuya formación tiene que estar apoyada en diálogo con otras disciplinas. Este camino lleva a la necesidad de aplicar para el marco teórico conceptos que a continuación se enuncian, y se desarrollan más en otras áreas como lo es la historia.

5.1 Memoria Histórica y Violencia

La primera división parte de la memoria, aquí, se pretende definir este concepto a través de los trabajos historiográficos y teóricos encontrados, el cual será una de las vertientes de la investigación y un tema recurrente en los proyectos de diseño que se presentan; es por esto que se hace necesario hacer la conceptualización de los términos de memoria histórica para los fines de entendimiento y abordaje de los proyectos en el desarrollo de la metodología.

Para empezar, tenemos textos como el de Díaz (2010), en su propuesta *La Memoria Histórica*, explica que la memoria será de desarrollo historiográfico reciente, esto lo hace a partir

de autores como Nora (citado por Corradini, 2006), quien es un historiador francés, conocido por sus trabajos sobre memoria, historia y el oficio del historiador; su propuesta es novedosa y propone una serie de hitos, hombres, lugares y una geografía de las emociones, las cuales serán herencia de la historia, ya no contada desde una manera cronológica sino como estos hitos como herencia de dicha historia.

En cuanto a la diferencia entre memoria e historia, según el historiador en entrevista con Luisa Corradini para el medio *La Nación* en el año 2006 dice que,

La memoria es el recuerdo de un pasado vivido o imaginado. Por esa razón, la memoria siempre es portada por grupos de seres vivos que experimentaron los hechos o creen haberlo hecho. La memoria, por naturaleza, es afectiva, emotiva, abierta a todas las transformaciones. (La Nación, 2006)

Esto vuelve a la memoria susceptible de ser manipulada, olvidada, pero recordada en bruscos despertares, y, por otro lado, para Corradini (2006) “la historia reúne”; parafraseando a este autor, menciona que la historia por el contrario será una reconstrucción laica de algo que ya pasó, pero que dejó rastros.

A partir de esto es importante tener esta perspectiva del oficio o quehacer del historiador, ya que, al ser un trabajo interdisciplinar entre el diseño y la historia, el corte historiográfico sobre el estado actual de la memoria en el oficio del historiador se conectará con el quehacer comunicativo del diseñador, logrando tejer la interdisciplinariedad sin que parezca forzada, sino necesaria.

Por este mismo camino se encuentran trabajos como *Aproximación al concepto de memoria histórica* de Maciá (2019), donde gracias a este tipo de trabajos recopilatorios, el autor toma a otros autores como Maurice Halbwachs y empieza a desglosar temas de la memoria,

colectiva, individual, e inclusive la diferencia entre historia y memoria. Este autor plantea que “La memoria opera como puente que, articulando dos orillas diferentes, sin embargo, las conecta” (Maciá, 2019); esta frase ayuda a entender que dicho puente debe apoyarse en unos cimientos sólidos, o concretos, los cuales pueden estar apoyados en la segunda temática del marco teórico relacionada con el diseño y las narrativas.

Por otro lado, y teniendo en cuenta que la mayoría de los proyectos que sirven como ejemplo en esta investigación hacen hincapié en el tema de los distintos tipos de violencia que ha cargado el país, se tienen textos como *Los vehículos de la memoria. Discursos morales durante la primera fase la violencia de Rodríguez-Idárraga (2008)*, donde a diferencia de los autores anteriores, trata el tema de la memoria como una construcción narrativa, estas narrativas serán las que el diseñador comunique a través de los productos de divulgación que genere; al parafrasear a Rodríguez-Idárraga (2008), dice que la memoria como construcción social narrativa se debe construir conociendo a las personas que narran, pero a su vez conociendo a las instituciones que les da poder o a su vez se lo quitan. Es así que este apartado justifica el subtítulo de instituciones previamente abordado en los antecedentes, ya que como se escribe al inicio, son ellas quienes han hecho el proceso de darle voz a las víctimas y de legitimar su discurso, caso que se verá con los proyectos comunicativos y creativos del Centro Nacional de Memoria Histórica.

5.2 Diseño

Para empezar a dar precisiones, se profundiza en las definiciones de diseño gráfico que aportan autores como Frascara (2000) en *Diseño Gráfico para la gente*, esto debido a que la imagen fija se encuentra en dos de los tres proyectos seleccionados para la aplicación de la metodología.

En este libro, Frascara (2000) definirá al diseñador como un profesional que da forma a las comunicaciones visuales (p. 13). Es decir, es una disciplina que “...se ocupa de la construcción de mensajes visuales con el propósito de afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente” (p. 5).

Esta definición se acerca bastante a la planteada en el programa de Diseño Visual en la Universidad de Caldas, y además tiene relación con el propósito de los diseñadores de los proyectos incluidos en la metodología, los cuales pretenden hacer divulgación sobre diversas situaciones de violencia, ya sea conflicto armado y/o movimientos sociales, y acercar estos contenidos a un público.

5.2.1 Cocreación, Codiseño y Trabajo Colaborativo

El trabajo colaborativo es importante traerlo a colación, ya que en la búsqueda de proyectos de divulgación histórica a través del diseño, se encuentra que muchos de estos involucran a las comunidades víctimas directamente en procesos de cocreación y/o codiseño en algún punto del proceso de diseño.

Es por esto que se encuentran trabajos como Diseño para la participación de comunidades e iniciativas en el post-conflicto colombiano: cartografías para diseñar la paz desde los bienes comunes de Castrillón (2020). Acá su autora ve formas no violentas de relaciones sociales y de resistencias ante situaciones de conflicto armado en las comunidades, lo cual en últimas es lo que terminan por hacer las comunidades con los diseñadores de los proyectos seleccionados; también esta investigación nace de la pregunta de investigación que la autora se plantea: “¿Cómo diseñar la paz desde los bienes comunes, con prototipos para la participación ciudadana, en el marco del

posconflicto colombiano?” (Castrillón, 2020, p. 337); se usa el diseño de una manera epistemológica en donde se busca entender la relación de lo humano para la generación de propuestas, esto es, que politiza ciertas acciones del diseño para la generación de iniciativas de tipo social a través de un prototipo metodológico el cual en sus hallazgos, puede definir como algo que surge del trabajo con comunidad, y será a medida de las necesidades y del contexto de estas mismas y la construcción del entramado social y político del país, el cual constituye un problema de diseño, y será este su pensamiento proyectual quienes ayudarán a acercarse y trabajar con comunidades no especializadas en esta área del saber para la articulación de los implicados y su contexto, siendo flexible con las personas víctimas, teniendo en cuenta ese mismo entorno, sus imaginarios simbólicos, formas, creencias y formas particulares de acercarse unos a otros.

También para la autora, la paz será un bien público común, y por ende las personas deberán ser partícipes en su conservación, lo cual ayuda a comprender y justificar el papel de las comunidades en uno de los proyectos a analizar en la metodología de la presente investigación. De igual manera, la memoria histórica también se convierte en un elemento de uso público dentro de su investigación, y es por esto que este artículo ayuda a tejer las relaciones de dicha memoria histórica, abordada ya en este marco teórico, y la participación de colectividades en el proceso de diseño; y, es a través de este proyecto que la autora pretende el desarrollo de una metodología, en forma de prototipo para la cocreación de proyectos entre personas e instituciones, también abordadas en este marco, para la preservación de estos *bienes comunes*.

Esta investigación entiende a el diseñador como puente y observador de las comunidades desde esta autora, y es que, afirma que el diseñador “crea y también analiza, y con esto se configura un proceso de retroalimentaciones constantes, en donde existe un profundo involucramiento del sujeto con el objeto de investigación” (Castrillón, 2000, p. 341). Acá se puede ver que en los

procesos de cocreación, para el desarrollo de los proyectos investigados, el diseñador a partir de la observación de las víctimas, como partícipes de los proyectos, podrá definir cuestiones de diseño en los artefactos o soportes a utilizar para la ejecución y forma final de proyecto, ayudando a dar forma teóricamente al rol del diseñador en la divulgación de memoria histórica.

En cuanto al diseñador como puente en procesos de creación con los públicos usuarios de los productos y servicios, es necesario traer a la discusión conceptos como codiseño, el cual diversos estudios lo toman como concepto “sombrilla”, porque lo establecen como sinónimo de cocreación. Es el caso de la Universitat Oberta de Catalunya, en donde definen a el codiseño como “incorporar en el proceso de diseño a las personas, que utilizaran el producto o servicio, así como también a todas las personas implicadas en el” (Universitat Oberta de Catalunya). Adicional es más una filosofía que una metodología, a pesar de apoyarse en diversos métodos de diseño para su ejecución. Esta entidad académica entiende al diseño como una actividad inherentemente humana y, por lo tanto, también se sitúa social y políticamente, lo cual corresponde a los casos de las dinámicas sociales de varios de los proyectos analizados. El diseñador sirve de facilitador en el proceso de diseño con las personas y a su vez lo democratiza.

Así mismo, parafraseando a autores como Sanders y Simons (2009), en su artículo *A social vision for value cocreation in design*, mencionan a la cocreación como un término amplio con una gran variedad de aplicaciones y lo definen como “cualquier acto de creatividad colectivo que es experimentado entre dos o más personas” (Sanders y Simon, 2009); de igual manera confirman que este término tiene varias aplicaciones, para este caso la cocreación o codiseño con comunidades es una de las que se toma, estos autores resaltan también la palabra valor, la cual, relaciona características importantes o maneras de concebir la creación otorgándoles un grado de importancia; de esta manera y para los propósitos de esta investigación se tomará el valor social

que estos autores definen, el cual es “la integración de expertos y personas de a pie trabajando cerca unos a otros” (Sanders y Simon, 2009) destacando la empatía como valor clave del trabajo colaborativo.

Para el marco teórico. Es importante anotar que para los fines de esta investigación se interesa entender el papel del diseñador en la divulgación de la memoria histórica sobre la violencia, y en la cual la recopilación teórica sobre procesos de diseño que involucren a comunidades será únicamente para entender cómo este profesional actúa en la divulgación de la memoria que comparten estas comunidades víctimas de distintos tipos de violencia y de diferentes momentos de la historia colombiana, mismas que se encuentran en los proyectos analizados y no para cuestionar o constatar qué metodología, o qué proceso de codiseño o participación se usó en cada proyecto presentado y si funcionó o no, en el desarrollo de la metodología de cada bibliografía consultada.

5.3 Narrativas

Para la explicación teórica de las narrativas se encontraron aportes como los de Villota (2023) con su texto *Narración, y experiencia (trans/post) media*. Incidencias conceptuales de una narrativa centrada en la experiencia, en donde el autor toma diferentes referentes bibliográficos para explicar cómo la disciplina de la narratología permeada del pensamiento estructuralista, se ha movido más desde un momento clásico a uno posclásico; aquí el autor toma a otros teóricos para explicar la definición que se usará en el trabajo presente para definir a la narrativa transmedia, término que evaluará ante nuevos escenarios sobre la vigencia de su enfoque, la cual se basa también en los conceptos de la narratología y lo relaciona con el concepto dado de transmedia, el

cual es desde Jenkins “La articulación de medios donde cada uno es aprovechado según sus características” (Villota, 2023, p. 120).

Este autor también propone alternativas a la articulación de medios dentro de la narrativa en donde se tenga en cuenta más la experiencia, elemento que fue presente en algunos de los trabajos consultados para la metodología y por cuyo enfoque tomará dicha definición. Este autor le da a la narrativa un enfoque interdisciplinar que será útil para la exploración del rol del diseñador en la divulgación de memoria histórica en diálogo con otras disciplinas.

Para los propósitos de la presente monografía de investigación, se abordan las definiciones de narrativas que presentan los siguientes autores, así como el rol que en el diseñador recae al comunicar o contar historias, en este caso en los temas de memoria histórica. Para estos propósitos se toma a la autora y diseñadora gráfica, Lupton (citado por From Business to Buttons-FBTB, 2023), quien parte de la pregunta “¿Qué hacemos como diseñadores?”. Así parafraseando a la autora, el diseñador permite que haya una conexión a través de una historia bien contada, en la cual las personas encuentren una satisfacción a su vez esta historia les despierte diversas emociones, ya sea de alegría, gozo e inclusive dolor (Lupton, 2023, citado por FBTB, 2023). Esto ayuda a ver qué camino tomar como diseñadores desde el comienzo hasta el final del desarrollo del proyecto y a entender desde lo teórico como los diseñadores de los proyectos analizados entienden o generan estas emociones y pensamientos a partir de las narraciones de los hechos de violencia. Estas narrativas según esta autora ayudan a los diseñadores a guiar a los usuarios en su “viaje” personal por la historia que se le está comunicando, cuestión que ayudará a ver cómo los diseñadores en sus diferentes roles encontrados en la metodología lo hicieron con el público al cual se dirigieron.

Es de esta manera que conceptual y teóricamente se construye el marco teórico para el sustento de la investigación en las temáticas anteriormente mencionadas, las definiciones en memoria histórica, diseño y las narrativas de la imagen, para así involucrar ambas disciplinas de una manera orgánica y conocer el estado del arte de las presentes investigaciones sobre divulgación de contenidos históricos y el quehacer del diseñador en este propósito apoyado de las últimas tecnologías de la comunicación y de la información que se verán en la metodología.

6. Metodología

Para esclarecer los proyectos, iniciativas, trabajos, etc. en las cuales el diseñador se encuentra como intermediario, se propone una metodología cualitativa en la cual, basándose en una serie de proyectos de carácter histórico y de memoria de diverso soporte, carácter comercial o cultural, académico, entre otros, se realiza un análisis en el cual con base en los referentes teóricos encontrados se podrá vislumbrar mejor el quehacer del diseñador en la divulgación histórica de la violencia, esto de la mano de un diseño ya pensado de entrevistas en las cuales los autores de los proyectos manifiestan las ventajas de contar retos y decisiones a la hora de trabajar con un profesional en diseño para la elaboración de estos productos y como es el proceso y su rol en la divulgación de los mismos. Así mismo, se cuenta con una breve descripción a nivel general de cada proyecto el cual fue revisado con anterioridad para la elaboración de este trabajo académico e imágenes de referencia para mostrar el formato y la manera en la que la divulgación se realizó.

6.1 Proyectos e Iniciativas

Para la aplicación de la metodología propuesta los proyectos se seleccionaron teniendo en cuenta las 4 áreas de la imagen del programa de diseño visual -Imagen fija, móvil, ambiental o digital- y que dentro del desarrollo de los ejercicios propuestos tuviera como resultado final un producto de diseño en cualquiera de estas áreas, así mismo muchos de los profesionales que trabajaron en ellos tenían que ser diseñadores visuales o afines a la profesión, y su objetivo debía ser la divulgación o narrativa de algún hecho sistemático de violencia o suceso nacional en la cual

la violencia fuera protagonista. Estos proyectos fueron encontrados de diversas maneras, desde eventos académicos locales, redes sociales y búsqueda en bases datos.

6.1.1 Proyecto: El Puente. Web comic AÑO: 2022

Este trabajo, realizado como trabajo de grado por Leyton (2022), se encontró gracias a la búsqueda en bases de datos como Google Scholar, y se escogió, ya que, además de servir como antecedente, este trabajo es un producto de diseño, en este caso una narrativa gráfica secuencial, o webcomic, donde su propósito fue el de resignificar la memoria de los hechos violentos hacia los manifestantes que participaron en el Paro Nacional del año 2021 donde cifras del Ministerio De Defensa Nacional evidencian que entre el 28 de Abril y el 16 de Junio del 2021 habían 1.113 civiles y 1.364 uniformados heridos (Leyton, 2022, p. 22). Es por esto que el autor como narrador gráfico manifiesta que este es un hecho histórico que merece ser contado a través del ejercicio profesional, y generar pautas para la producción de estos productos gráficos que sean socialmente responsables. Este proyecto surge de la pregunta que el autor se hace y la propone en su trabajo de grado y es ¿A quién deberá el diseñador hablarle? y, ¿de qué manera?



Figura 1. Imagen tomada del web El Puente

Fuente: Leyton, 2022.



Figura 2. Imagen tomada del web cómic El Puente

Fuente: Leyton, 2022.

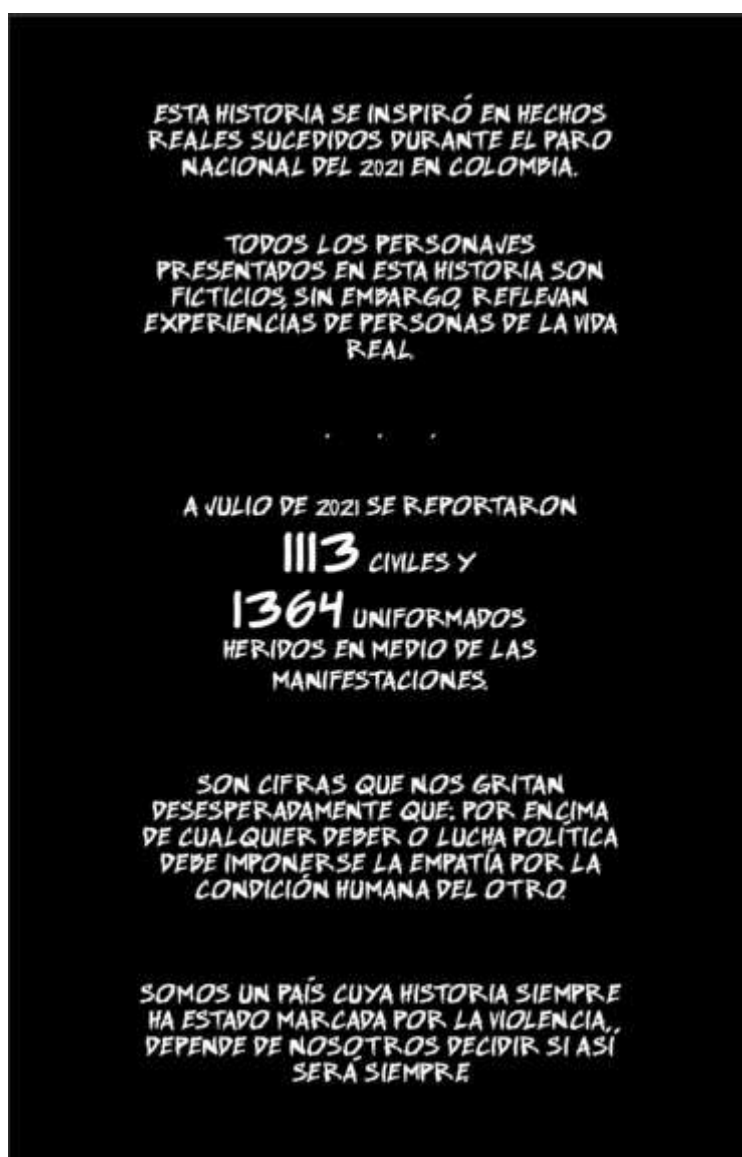


Figura 3. Imagen tomada del web El Puente

Fuente: Leyton, 2022.

6.1.2 Proyecto: Alargando el Tiempo, Producto editorial. Año: 2019

Una de las propuestas más fuertes en cuanto ejercicios de diseño y memoria se puede encontrar gracias al Centro Nacional de Memoria Histórica, y sus iniciativas de memoria (IMH),

dentro de las cuales se expresan las voces y experiencias en creaciones colectivas de aquellas personas víctimas del conflicto armado en el país, de la mano de organizaciones de víctimas, de derechos humanos etc. para la conformación de procesos de construcción de memoria, así en sus palabras “se fortalece la implementación del enfoque de memoria histórica y la comprensión amplia del conflicto armado en el país, expresado de distintas formas” (Centro Nacional de Memoria Histórica).

Para empezar tenemos el producto editorial *Alargando el tiempo* (2019), el cual es un proceso organizativo de la Asociación Caminos de esperanza-Madres de la Candelaria que se gestó desde el año 1999 y con este producto conmemora sus 20 años. Es de anotar que este proyecto se compone del libro analizado además de un documental y se contó con la participación activa de las madres que integran la asociación en el guion, las imágenes, fotografías y demás elementos organizativos para la conclusión del proyecto, en él, se busca traer al presente la memoria de las personas que son familiares desaparecidas de las integrantes y donde dichas fotografías hacen parte de una serie de 2000 personas desaparecidas registradas en el archivo de la asociación. En sus palabras:

La Asociación Caminos de Esperanza está conformada por más de 800 integrantes del departamento de Antioquia, territorio que según cifras del Observatorio de Memoria y Conflicto del Centro Nacional de Memoria Histórica (CNMH) cuenta con casi 20.000 personas desaparecidas en el marco del conflicto armado interno. (Asociación Caminos de Esperanza-Madres de la Candelaria, 2019).

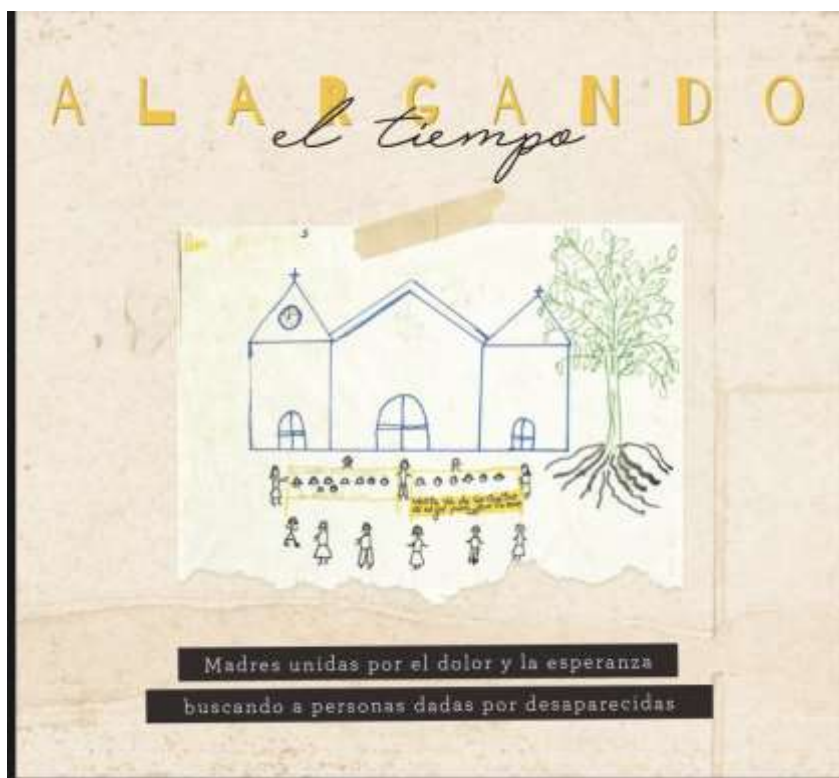


Figura 4. Imagen tomada de Alargando el tiempo.

Fuente: Asociación Madres de la Candelaria, 2019.

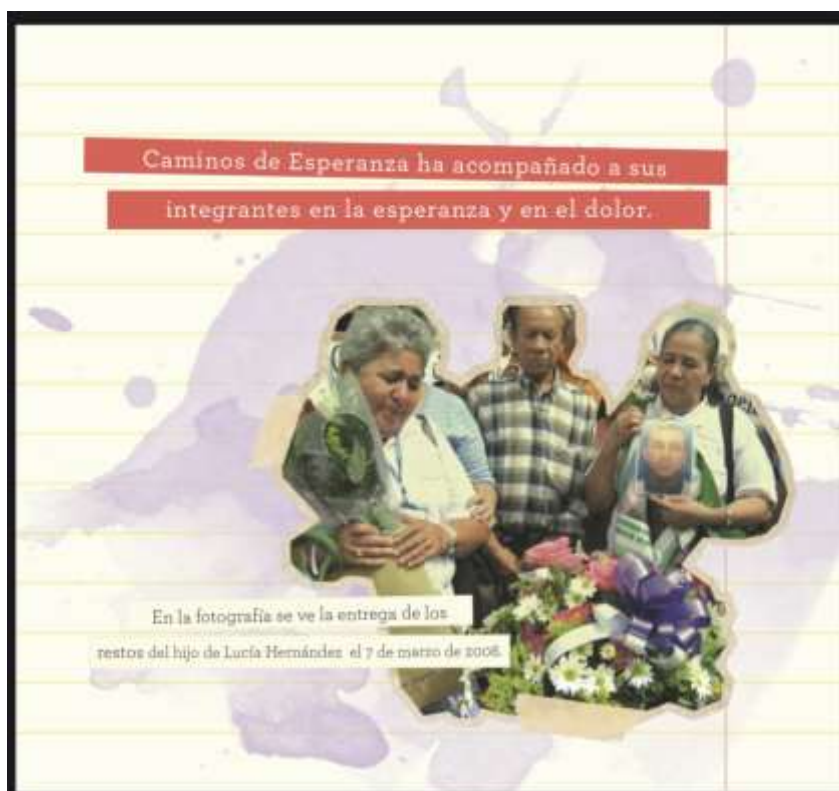


Figura 5. Imagen tomada de Alargando el tiempo.

Fuente: Asociación Madres de la Candelaria, 2019.

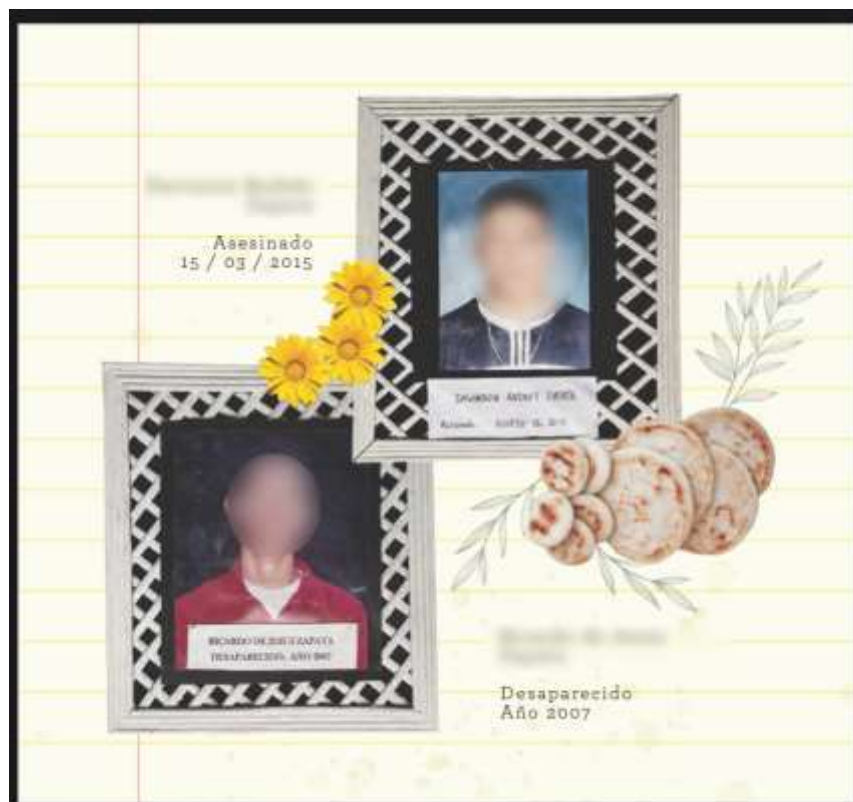


Figura 6. Imagen tomada de Alargando el tiempo.

Fuente: Asociación Madres de la Candelaria, 2019.

7.1.3 Proyecto: Galería de la Memoria. Proyecto Transmedia. Año: 2021

Este proyecto fue realizado para el CPDH y el MOVICE, sus diseñadores involucrados fueron Eduardo Medina y Pablo Anaya y en la parte de producción tecnológica Oscar Ceballos. Contiene 21 perfiles de víctimas del conflicto armado en Caldas. Se compone de 5 módulos desarmables, dividido temáticamente en 6 grupos diferentes, defensores de derechos humanos, desaparición forzada, miembros del partido comunista y la Unión Patriótica, grupos étnicos, falsos positivos y sindicalistas, de los cuales se realizó el análisis y se tomaron imágenes. El proyecto consiste en una galería itinerante con una estructura hecha en madera que evoca a puertas

correspondientes con la arquitectura antioqueña, se compone de sensores que se activan al abrir cada puerta en la cual se activa una canción característica de la persona cuya fotografía está intervenida, por ejemplo, para las personas víctimas de desaparición forzada se hace una gradación hacia el blanco para representar los cuerpos que no volverán.



Figura 7. Imagen tomada por Eduardo Medina.

Fuente: Galería de la memoria, 2021.



Figura 8. Imagen tomada por Eduardo Medina.

Fuente: Galería de la memoria, 2021.

6.2 Aplicación de Instrumentos

A continuación se elaboran una serie de preguntas orientadoras basadas en los objetivos específicos de esta investigación para el desarrollo y aplicación de las entrevistas, las cuales muchas de ellas por cuestiones de fuerza mayor se realizaron a través de medios como WhatsApp a través de notas de voz, en las cuales se lograron respuestas por parte de los diseñadores involucrados en los proyectos a analizar y serán con las cuales se entrará a realizar un análisis apoyado en el marco teórico para la posterior discusión y elaboración de los hallazgos. Las preguntas en cuestión son:

1. ¿Qué rol o roles considera que el diseñador desempeña como parte de la divulgación sobre memoria histórica y distintos tipos de violencia? Y en el caso de su proyecto ¿Qué rol considera usted desempeña?
2. ¿Cuál es el objetivo general desde lo comunicativo del proyecto realizado?
3. ¿Por qué considera que el Diseñador es útil en el proceso de obtención de información, visualización de contenido de carácter histórico?
4. ¿De qué manera considera que el diseñador aporta en la apropiación e interés de la memoria histórica sobre violencia en Colombia?
5. ¿Cuáles cree usted que son los límites del diseñador a la hora de diseñar para la divulgación de contenido sobre memoria histórica y violencia?
6. ¿Cuáles cree usted son los soportes y/o tecnologías más usadas en la ejecución de proyectos de diseño sobre memoria histórica y violencia?
7. ¿Por qué se usó el soporte y/o tecnología en el proyecto en el que participó, lideró o ejecutó?

6.2.1 Proyecto: El puente: Narrativas gráficas secuenciales como herramientas de documentación y resignificación de la memoria histórica durante el Paro Nacional de Andrey Felipe Leyton de la Institución Universitaria Politécnico Gran Colombiano. WEBCOMIC. Año: 2022. BASE DE DATOS.

Este proyecto consta de un webcomic dividido en dos partes, realizado como parte del trabajo de grado para el título de profesional en diseño gráfico del autor en cuestión; para la primera pregunta de la metodología, el autor comenta que, como diseñadores el rol que cumple en la divulgación de contenido histórico es complejo puesto que dice que el profesional está en el medio de una interpretación artística y una comunicación objetiva, sin embargo, que es importante representar narrativas lo más cercanas a la realidad de los hechos históricos, sin alterarlos. Con respecto a la pregunta número dos y tres, el autor comenta que, el diseñador es útil en la visualización y obtención de información sobre contenido histórico, ya que cuentan con herramientas como el color, la tipografía, la forma, los soportes y en su caso la ilustración para comunicar el mensaje de manera acertada, para así despertar el interés en las personas a través de estos elementos visuales que entrega la imagen fija, para que su alcance sea mayor; por otro lado, Leyton menciona el uso de fuentes primarias como contenido textual que fue clave para la realización de las ilustraciones y los espacios físicos a representar.

Sin embargo, cuando se le preguntó por los límites el diseñador a la hora trabajar en la divulgación con contenido histórico sobre violencia, menciona la complejidad y la responsabilidad ética que el profesional debe tener, la cual él resalta que no es un tema muy tratado en los pregrados en diseño en Colombia, de esta manera, plantea que, al tratarse de un tema, en su caso, tan delicado como lo fue el Paro Nacional del 2021, la narrativa visual no deberá alterar los hechos que se

quieren contar, así mismo respetar y representar a nivel de ilustración las personas con dignidad y respeto para evitar situaciones de revictimización ante la sociedad.

Por otro lado, el autor plantea que el soporte impreso entre ellos, las revistas, los flyers y las redes sociales son los más utilizados en la divulgación y visualización de la memoria histórica de la violencia en Colombia para tiempos más recientes. En el caso de su divulgación y respondiendo el por qué utilizó para su proyecto el recurso del webcomic, el autor menciona que su público objetivo eran niños y adolescentes entre los 12 y 17 años, los cuales después de un análisis exhaustivo determinó eran quienes consumen más este formato; a pesar de esto el autor es consciente que en Colombia muchos de estos jóvenes en especial los de poblaciones más vulnerables no cuentan con conexión a internet, por lo cual menciona que, dentro de sus conclusiones internas el alcance de la divulgación de la violencia a través del diseño muchas veces no es consumido por los hijos o las mismas víctimas, sino por personas ajenas a esa violencia.

6.2.2 Proyecto: Alargando El Tiempo. Encontrado en la Página del Centro Nacional de Memoria Histórica

La entrevista fue realizada a Viviana Hernández, una de las diseñadoras del producto en cuestión y a continuación se mostrarán sus respuestas a las preguntas anteriormente presentadas, las cuales se respondieron a través de correo electrónico.

1. El diseñador debe tener una gran escucha, recepción y sensibilización sobre las temáticas del conflicto armado y la memoria histórica para poder aportar desde el aspecto visual y creativo un mensaje acertado y en línea con lo que esperan las organizaciones de

personas víctimas del conflicto armado; el diseñador es el puente para llegar a materializar la información, historia y verdades.

2. Sensibilizar y hacer ver una de las tantas verdades e historias que tienen las personas víctimas del conflicto armado, igualmente es un aporte a la reparación simbólica.

3. Es importante que el diseñador sea parte del proceso de construcción y socialización de los avances que se generen con los procesos, para crear una mayor afinidad y sensibilidad a los temas que se puede enfrentar cuando se trabaja con memoria histórica y conflicto, así se llega a resultados más acertados y en línea con lo que esperan las organizaciones e historias a representar.

4. El diseñador genera la comunicación visual de esta información, a través de elementos visuales, por eso es muy importante entender los medios y para quienes se está diseñando y así mismo aplicarlos de la manera correcta.

5. En los diferentes procesos que tuve la oportunidad de participar, el diseño siempre se construyó en compañía de las organizaciones, el límite realmente es entender que es un producto de ellos y para ellos, que se debe entender qué quieren comunicar y cómo lo van a comunicar para tener una gran sensibilidad al momento de diseñar y construir un producto estético, informativo y que cumpla con los requerimientos de ellos, las víctimas.

6. Actualmente considero que el medio digital como micrositos web o productos audiovisuales generan gran impacto y visualización de los proyectos.

7. El Centro Nacional de Memoria Histórica realiza un apoyo a diferentes organizaciones de víctimas del conflicto armado que buscan contar sus historias y verdades a través de "productos" editoriales, audiovisuales, museográficos, entre otros; las decisiones de cómo

se va a presentar o ejecutar es elección libre de las organizaciones y se realiza el apoyo profesional desde la entidad.

6.2.3 Proyecto: Galería de la Memoria. Instalación interactiva. AÑO: 2019

Esta entrevista fue realizada el 16 de febrero de 2019 a Eduardo Medina, uno de los diseñadores de la propuesta a través de grabación de voz.

1. Considero que el rol del diseñador en la divulgación de memoria histórica se da en diferentes momentos. el primero en convencer al usuario en contar su historia y que se enamore del proyecto esto desde un rol como mediador y de escucha con las víctimas, el segundo como proyectista en cuestión de que se quiere narrar, esto a partir de un storytelling, el diseñador como narrador. también como seleccionador de las imágenes y sonidos que iban relacionados en el proyecto, como por ejemplo la canción que creó el movimiento indígena para Gabriel Ángel Cartagena, esto debe hacerse con cuidado debido a lo doloroso de los recuerdos para las víctimas, con el fin de que no se caiga en re victimizaciones y que se muestre a los desaparecidos de una manera agradable para sus seres queridos, por último otro de los roles del diseñador es conjunto otras disciplinas es el de ser el *director de la orquesta* en el proyecto, ya que es el diseñador quien una vez ya haya resuelto cada fase del proyecto en la dirección de la ejecución del mismo, desde la restauración de las fotos, hasta la elaboración y aplicación de los sensores y la elaboración física de la instalación y como se presenta, en resumen su rol se encuentra en todo el

proceso, así darle voz dentro del campo de la memoria histórica a aquellos que no han tenido voz en la visión de memoria hegemónica.

2. Desde lo comunicativo queríamos salirnos de la realización común de proyectos de memoria histórica, la cual muchas veces era desde lo académico, nuestra principal apuesta fue involucrar nuevas tecnologías, también se le dio la característica que fuera itinerante, y a pesar de que se discutió con la organización de la que hago parte los limitantes de la energía, se permitía así visibilizar esta problemática de falta de este recurso, haciendo que se pudiera solicitar para la comunidades que no contaban con él para la muestra de la instalación.

3. Considero que el diseñador es útil en la visualización y obtención de información de carácter histórico, porque, si el diseñador está desde la fase 1 del proyecto, puede abarcar de una mejor manera, en cada fase del proceso, creando productos más acordes, la cercanía con el proyecto a su vez sería diferente que si empieza solo en la fase de ejecución. En el caso de la memoria no es el objeto que se entrega, si no el proceso que se habita y se vive, los diseñadores desde el comienzo podemos valorar las cosas desde otra perspectiva y ampliar las posibilidades. Con respecto a la visualización es innegable la participación de los diseñadores, ya que podemos dar forma en base a toda la obtención de información que nos permite llevarlo a cabo, es construir buenas narraciones a partir de la historia.

4. En cuanto al interés que despierta el diseñador en contenidos de memoria histórica, considero que el diseñador es una persona que entiende el contexto de las personas y además si se mantiene a la vanguardia de las tecnologías y con una buena cultura visual, ayuda a planear más de una estrategia de comunicación, ya que considero que el ser humano es un ser de imágenes.

5. Si me preguntan cuáles son los límites del diseñador en divulgación de proyectos de memoria, considera que son pocos, tal vez en cierta medida el financiero, el diseñador es quien pone sus propios límites y debe ser práctico con los recursos que tiene. Para quienes trabajamos en telemática, los límites son tecnológicos y de tiempo. Por otro lado personalmente compartía el hecho de ser víctima con varios de los usuarios, además que soy parte de organizaciones sociales, así que no sentí un límite que rozara con la revictimización con las personas.

6. “Creo que los soportes más utilizados en la divulgación de memoria histórica son los análogos, además con los principios de eliminar los procesos de analfabetismo del país el libro de texto es el más utilizado, sin embargo estos procesos de memoria no son hechos por las comunidades si no por personas que vienen de afuera de su contexto, que no son las voces de las mismas. En segunda medida la producción audiovisual y fotográfica con el formato de documental, y tercero los productos web como animaciones, galerías fotográficas y webcómic. Personalmente considero que, los espacios sensorizados y las realidades mixtas son las menos abordadas.

7. En la galería de la memoria, se utilizaron sensores para llevar nuevas tecnologías a comunidades más apartadas, esto a partir de sensores y botones, arduino con código, que ya existían para que pudieran ser replicadas de manera más sencilla.

7. Discusiones y Análisis de las Respuestas

A continuación, se presentan las discusiones que de las respuestas se hacen con los autores consultados, tanto en los antecedentes como en el marco teórico, esto con el fin de destacar los hallazgos principales en el rol del diseñador en la divulgación de la memoria histórica sobre violencia, y para analizar las respuestas de las entrevistas y sacar las conclusiones pertinentes.

En lo relacionado al rol del diseñador, tanto Viviana Hernández (*Alargando el tiempo*) como Eduardo Medina (*Galería de la memoria*), enfatizan en la acción de escucha del diseñador con las víctimas, siendo el caso que ambos proyectos comparten que su construcción y en parte del proceso se llevó a cabo con los usuarios finales. Esto está vinculado con lo que Castrillón (2020), presente en el marco teórico, define del diseñador como un observador y puente con las comunidades, dos roles que los diseñadores de este proyecto cumplieron a cabalidad, en donde ambos elaboran análisis, y posteriormente creaciones gracias a las retroalimentaciones del resultado de la cocreación o codiseño con las comunidades víctimas. A diferencia de Hernández y Medina, en el webcomic *El Puente* (2022), el diseñador solo tomó entrevistas de las personas involucradas en el Paro Nacional del 2021 como recurso oral para las ilustraciones; esto se revisó cuando se tomó dicho proyecto como antecedente. Esto pone especial importancia por parte de los diseñadores encuestados en la previa resolución del problema, y una buena investigación en esta acción de escucha de las víctimas, esto les da un primer acercamiento y les ayuda a generar las primeras hipótesis de trabajo.

Respecto al objetivo desde lo comunicativo, las tres iniciativas tenían como objetivo la representación y escucha de las voces de las víctimas hacia otros públicos, y la sensibilización

hacia este tema; no se reportan que sus proyectos tengan algún fin comercial, como algunos productos editoriales que se encuentran en el mercado.

Cuando se les preguntó por la visualización, los tres diseñadores concuerdan en la importancia de estar presentes en las diferentes fases del proyecto, de igual manera como alega Leyton con El Puente (2022), el diseñador cuenta con herramientas visuales como el color, la tipografía y el trabajo de la forma para representar visualmente los hechos, a pesar de que Hernández y Medina no destacan los elementos visuales, son conscientes de la importancia de presentar avances a las comunidades y ven indispensable al diseñador en el proceso de visualización, ejecución del proyecto desde lo práctico.

Además los diseñadores destacan la habilidad del profesional en comunicación visual para ofrecer múltiples opciones de ejecución y visualización según sea la solución al problema. Sin embargo, este elemento deberá revisarse con cuidado (el de la forma), ya que a pesar de no ser tema central de esta investigación, si lo es para el trabajo del diseñador en términos generales, y parafraseando a Frascara (2000) en *Diseño gráfico para la gente*, una estética, o en este caso una forma visual y tangible del producto descontextualizada, puede hacer perder la habilidad conmutativa, es decir, también el propósito y sus resultados pueden verse alterados.

Es así que, como menciona este autor “Ciertos problemas no pueden responderse con comunicaciones simples, las comunicaciones deben ser concebidas con una profunda comprensión de la cultura del lugar y con inteligencia, sensibilidad, buenos recursos económicos y apoyo institucional” (Frascara, 2000, p. 35), esto invita a que como diseñadores en la ejecución del proyecto se pueda construir objetos y comunicaciones más inteligentes desde un rol ya realizado de escucha y una buena investigación previa, así mismo el apoyo institucional, del que habla Frascara (2000) en este caso se ve en las distintas entidades que trabajan con los diseñadores, El

Centro Nacional de Memoria Histórica y el CPDH; pero, por otro lado, como lo menciona Rodríguez-Idárraga (2008) en *Los vehículos de la memoria*, muchas veces son las instituciones las que dan las voces y hasta las legitiman cuando en temas de memoria histórica se trata, caso que se ve con el CNMH, quien toma a la diseñadora como puente en este proceso de representación y escucha de las víctimas.

Cabe aclarar que, según comentaron los encuestados, las víctimas no siempre se sienten representadas por dichas instituciones y prefieren otro tipo de iniciativas, sin embargo, no es menester de esta investigación.

Para el caso de *La galería de la memoria* que contó con una narrativa transmedia como se definió anteriormente, concuerda con lo que Villota (2023) plantea cuando parafrasea a Jenkins en que los diseñadores tomaron las particularidades de cada medio unido al contenido narrativo como hilo conductor (Villota, 2023, p. 120), aplicando los objetivos de transmedia según los postulados que este autor define teóricamente y dándole importancia a los medios y cómo estos se articulan entre sí como es el caso de este proyecto con la instalación con sensores, las fotografías y los videos presentados en la galería de la memoria.

Este proyecto le apuesta más a la experiencia de los usuarios y la tiene en cuenta y se relaciona con lo que Villota (2023) plantea cuando cita a la narratóloga Monika Fludernik (1996, p. 9), esta autora toma el concepto de “experiencialidad” (Fludernik, 1996, p. 9, citada por Villota, 2023), en la cual según lo aclara Villota “la narrativa emplea la familiaridad que el público tiene con la experiencia vivida para interpretación de la acción intencional” (2023, p. 119). Asimismo, esta cuestión de la familiaridad como una cercanía del usuario al interactuar con el producto final se relaciona con una de las cuestiones más importantes que destacan los autores de los tres proyectos, lo cual tiene que ver con la cuestión de la representación visual de los hechos lo más

veraz posible, los espacios y las situaciones; esto va aunado con lo que en las respuestas se encuentra en cuestiones de su preocupación en cuanto a la memoria, no solo como objeto presente en cada producto, sino como experiencia que vivieron las víctimas colaboradoras.

Con respecto a los soportes más utilizados a la hora de realizar la difusión de memoria histórica sobre violencia, se puede observar que hasta el día de hoy se utilizan los soportes gráficos, sin embargo, se utilizan desde un formato web con facilidad de descarga, es así que, dentro del rol de gestor del proyecto que se encuentra en las respuestas, uno de los hallazgos en el cual se profundizará será el alcance que estos productos tienen con las poblaciones vulnerables, situación que los diseñadores son conscientes como es el caso de Leyton (2022) que asegura que su webcomic no podrá llegar aquellos jóvenes de zonas rurales con falta de conectividad y que no hayan presenciado el momento social que trata en su producto. Mientras tanto, el panorama en el uso de nuevos medios en la divulgación de la memoria histórica puede verse que no solo se queda en las exhibiciones en museos de grandes entidades, sino que, nuevas iniciativas e investigaciones le apuestan por mostrar desde lo práctico o lo metodológico el trabajo del diseñador en la divulgación de la memoria histórica sobre violencia.

8. Hallazgos

Para dar inicio a los hallazgos encontrados a raíz de la aplicación de los instrumentos de investigación, el primero de ellos tiene que ver con una de las respuestas más interesantes derivada de la quinta pregunta hecha a los tres diseñadores, la cual tiene que ver con los límites del diseñador a la hora de trabajar en la divulgación de la memoria histórica sobre violencia, ya que, en dos de los proyectos consultados *Alargando el tiempo* y *El Puente*, los dos diseñadores temían caer en una revictimización hacia los afectados por la violencia, esto haciéndolo con una mala representación, como es el caso de las ilustraciones vistas en *El Puente*, y que estas fueran descontextualizadas y demasiado explícitas con las víctimas en términos de violar su privacidad y dejarlas expuestas, variables que Leyton (2022) tuvo en cuenta. Por otro lado, Viviana Hernández destaca la sensibilidad que debe tener el diseñador en temas tan delicados como es el de la violencia en Colombia, destacando un hallazgo importante relacionado con el rol del diseñador como un agente activo en la reparación simbólica de las víctimas, a través de estos procesos de cocreación de productos que cuenten su verdad.

Otro de los hallazgos importantes es, dentro del rol de gestor del proyecto que tienen los diseñadores en este tipo de producciones, el profesional puede encontrarse con el problema de recursos, financiación e incluso apoyo por parte de instituciones oficiales, que no siempre representan la voz de las víctimas de la mejor manera. Esto se ve en el caso de *La Galería de la Memoria*, en el cual uno de sus autores manifestaba que para la exhibición de la propuesta se encontraron con falta de energía y de conectividad para el funcionamiento de la misma, esto dentro del rol del diseñador como gestor del proyecto y ejecutor, da visibilidad a las problemáticas en

cuanto a brechas tecnológicas que existen en el país, sin embargo, siguen haciendo que la producción gráfica impresa sea la más llevada a las zonas más apartadas.

9. Conclusiones

Para concluir, es necesario determinar que el rol del diseñador que trabaje en la divulgación de la memoria histórica en violencia en Colombia no se limita a la ejecución práctica de mensajes visuales, sino en lo que pueda generar en la gente; esto se pudo ver gracias a las respuestas de los encuestados que su rol es más profundo, relevante y este profesional se involucra cada vez más.

Si bien el Diseñador ha tenido desde la concepción de la disciplina un rol proyectista dentro del mercado y la promoción de bienes de consumo, es válido que lo realice desde la responsabilidad, esto, sin desmeritar su rol dentro del diseño comercial; sin embargo, y como lo menciona Frascara (2000) este profesional deberá ampliar su rol, desarrollar nuevas herramientas y entablar conversaciones interdisciplinarias, y con ello generar nueva información, refutar y transmitirla. Esto le da un rol más activo en los proyectos de carácter social o en este caso histórico, ampliando su participación y campo de acción en donde cada vez es más común encontrar a profesionales en diseño, el cual puede verse reflejado en una necesidad por parte de ONG's, centros de memoria, museos, editoriales que elaboran material lúdico y educativo, dando un alza al valor del trabajo de este profesional en comunicación visual y ampliando nuevos campos de acción disciplinar en los cuales ejercer. Como un ejemplo de esto, el diseñador igualmente puede aportar a los diferentes campos de acción de la imagen y el diseño cuando se trata de la divulgación de contenido histórico, ya que puede ser llamado a ser parte activa del proceso bajo convenios, como se vio con Alargando el tiempo, o puede realizar aportes desde la instalación interactiva para diferentes organizaciones o instituciones en museos u otras entidades como se vio en la Galería de la memoria; esto demuestra que puede aumentar el interés por estos contenidos que se creían poco

importantes, complejos o aburridos en los diferentes públicos y a su vez genera apropiación hacia este tema.

Esto lleva a concluir que el rol del diseñador en la divulgación de la memoria histórica de la violencia en el país no se limita a su quehacer práctico, indispensable en las posibilidades en las que se puede presentar un producto, sino que también lo pone en un rol proactivo, líder en la resolución y definición de los problemas, gestor del proyecto, que a su vez sirve de herramienta y puente con las comunidades conociendo su contexto social, lo une y lo entiende junto con el problema comunicacional, y al mismo tiempo es facilitador en los procesos de creación y desarrollo de productos atractivos y que se insertan asertivamente en la sociedad para narrar la verdad de las víctimas, entre otros.

Por otro lado, se puede concluir que los productos más usados por los diseñadores y entidades actualmente son los gráficos por su facilidad de ejecución y posterior reproducción, sin embargo, su impacto no siempre es revisado dentro de las comunidades y adicional muchas de las brechas tecnológicas no pueden ser llevadas a las personas más vulnerables; a su vez, aún muchos de los productos comunicativos se encuentran en museos que, a pesar de ser públicos, no cuentan casi siempre con la participación de las víctimas.

Debido al hallazgo relacionado con el diseñador en un rol responsable y como un profesional ético, se abre el debate y la recomendación a los pregrados en diseño sobre la incorporación de cátedras de ética directamente ligadas hacia el diseño y la manera en la que se interpreta al usuario de las comunicaciones como un ser humano y no como un simple consumidor; igualmente, es menester de los planes de estudio revisar las relaciones interdisciplinarias que el diseñador tiene para fortalecer el rol que vaya a desempeñar frente a otras ciencias, como lo menciona Frascara (2000), el diseñador es un coordinador multidisciplinario que a su vez puede

requerir una expansión de su educación tradicional para que pueda aportar en la dirección y coordinación de estos grupos, y así se puede tener un rol del diseñador como catalizador e intermediario de las relaciones con el público y la gente, y no sobre ellos; siendo un profesional que en su rol de puente o mediador de las comunidades, sabe leer el contexto del público al cual ayudará en la resolución del problema de comunicación, desde un rol empático y proactivo.

Referencias Bibliográficas

- Castrillón Arango, A. (2020). Diseño para la participación de comunidades e iniciativas en el post-conflicto colombiano: cartografías para diseñar la paz desde los bienes comunes. *Kepes*, 17(21), 335–360. <https://doi.org/10.17151/kepes.2020.17.21.12>
- Corradini, L. (15 de marzo de 2006). “No hay que confundir memoria con historia” dijo Pierre Nora. *La Nación*. <https://www.lanacion.com.ar/cultura/no-hay-que-confundir-memoria-con-historia-dijo-pierre-nora-nid788817/>
- Cruz Hernandez, D. (2023). Mecánicas y dinámicas del diseño de videojuegos aplicadas a las experiencias multimodales en el aula para la preservación, difusión del patrimonio inmaterial y rescate de la memoria histórica. Instituto tecnológico y de estudios superiores de Monterrey. <https://repositorio.tec.mx/handle/11285/651024>
- Díaz, P. (2010). La memoria histórica. *Revista Digital Sociedad de la Información*, 19, 1-8. <http://www.sociedadelainformacion.com/>
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social*. https://www.fadu.edu.uy/seminario-producto/files/2012/09/Diseno_grafico_para_la_gente_frascara.pdf
- FBTB. (8 de junio de 2023). *Ellen Lupton – Storytelling and Visual Design* [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=9YcSdkUzok8>
- González-Santos, F. y García-Vera, N. O. (2019). El arte y la literatura en la construcción de la memoria histórica: una experiencia de conmemoración en el Instituto Pedagógico Nacional. (*Pensamiento*), (*Palabra*) y *Obra* (21), 60-77.

- Gundestrup-Larsen, M. (2014). La representación de la memoria histórica en el espacio museal. *Calle14: revista de investigación en el campo del arte*, 9(14), 86.-98. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5226032>
- Leyton Hincapié, A. (2022). *El Puente: Narrativas gráficas secuenciales como herramientas de documentación y resignificación histórica durante el paro nacional*. (Trabajo de grado). <https://alejandria.poligran.edu.co/handle/10823/6757>
- Maciá Zetién, B. (2019). *Aproximación al concepto de memoria histórica*. (Trabajo de grado, Universidad de Cartagena). <http://repositorio.unicartagena.edu.co>.
- Mandelli, E. (2015). Spectacular Attractions. Museums, Audio-visuals and the Ghosts of memory. *Acta Universidad Sapientiae*, 11, 77-92. <https://intapi.sciendo.com/pdf/10.1515/ausfm-2015-0016>
- Martín Cáceres, M. J. y Cuenca López, J. M. (2015). Educatio Siglo XXI, *Educomunicación del patrimonio*, 33 33–54. <https://doi.org/10.6018/j/222491>
- Molina López, M., Rodríguez Diezcabezas de Armada, A. y López Milanés, M. (2021), Comunicación institucional y difusión archivística, al servicio del patrimonio documental: experiencias desde Cuba. *Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales*. <https://www.eumed.net/es/revistas/contribuciones-ciencias-sociales/febrero-2021/comunicacion-institucional>
- Papanek, V. (1984). *Diseñar para el mundo real, ecología humana y cambio social*. 2d ed. Pollen ediciones.
- Rodríguez-Idárraga, N. (2008). Los vehículos de la memoria. Discursos morales durante la primera fase de la violencia (1946-1953). Universidad de Los Andes. 124 p. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5493778.pdf>

- Sanders, L. y Simons, G. (2009). A Social Vision for Value Co-creation in Design. *Open-Source Business Resource*. <http://timreview.ca/article/310>
- Suárez Vega, C. (2018). Memoria histórica en viñetas: representaciones de la Guerra Civil Española a través de la narrativa gráfica y los testimonios familiares. *Caracol*, (15), 286-307. <https://doi.org/10.11606/issn.2317-9651.v0i15p286-307>
- Universitat Oberta de Catalunya. *Design toolkit. Codiseño, modelos*. <https://design-toolkit.recursos.uoc.edu/es/codiseno/>
- Villota, Ó. (2023). Narración, experiencia y (trans/post) media. Incidencias conceptuales de una narrativa centrada en la experiencia. Escuela Internacional de Diseño y Creación 2023. https://www.academia.edu/109865913/Narraci%C3%B3n_experiencia_y_trans_post_media_Incidencias_conceptuales_de_una_narrativa_centrada_en_la_experiencia?f_r=5513