

## **El diseño como acción social: la Academia como mecanismo para abordar el trabajo con comunidad. Ser Diseño - Pensar Diseño - Vivir Diseño**

**Autora:**

MSc. Nancy Consuelo Quiroga Buitrago, [ncquiroga@uniboyaca.edu.co](mailto:ncquiroga@uniboyaca.edu.co)  
Universidad de Boyacá, Colombia

### **RESUMEN**

Con el propósito de abordar de manera consciente la enseñanza del diseño en cuanto a la coherencia del discurso y su capacidad de analizar y resolver problemas de la sociedad, se presenta esta reflexión que busca minimizar la brecha que hay entre teoría y práctica para entender la importancia de formar diseñadores que tengan claro el rol que deben cumplir dentro de la sociedad, comprendiendo lo social como elemento indispensable desde una perspectiva que integra y subsume los componentes creativos, epistemológicos, antropológicos, éticos y políticos del diseño.

La forma más eficaz de lograr esta interacción es la que se gestiona desde el quehacer académico, donde los estudiantes trabajan con problemas reales, para de esta forma desarrollar proyectos pertinentes, donde se idee un diseño activo, inclusivo y participativo que se acerca a los problemas existentes de las poblaciones para aportar.

Teniendo en cuenta que el diseño gráfico es una profesión de comunicación visual, por lo tanto, una herramienta útil y fundamental en la educación de la sociedad, la manera de transmitir mensajes puede ayudar a resolver de forma diferente los diversos tipos de problemas que aquejan a las poblaciones, donde el diseño, más que cumplir una función estética, debe proveer experiencias que nutran y preservan los mensajes que sirven como reguladores sociales, estructurando una relación entre el diseño, la comunidad y el contexto, a través de la docencia, la investigación y la proyección social.

**Palabras Claves:** diseño, social, responsabilidad, comunidad, academia.

### **INTRODUCCIÓN**

Reflexionar sobre el papel del diseño y la creatividad en esta sociedad es uno de los tantos pensamientos que se tienen en la enseñanza del diseño, y ganar espacios en participación de proyectos pensados para una comunidad en estado de vulnerabilidad permite afianzar la conciencia de hacer diseño con sentido social. Cuando se habla de desarrollo comunitario, se enfoca en la movilización de recursos para atender necesidades y coordinar esfuerzos en pro de conseguir el bienestar social. Teniendo en cuenta que la población es el protagonista principal en el proceso de configuración de proyectos, es importante que esta también se vincule activamente en la coordinación de actividades.

En este sentido, se avanza hacia una perspectiva donde el estudiante aporta desde su lado más crítico y creativo, y a la vez se empodera como medio para la transformación individual y social. Este proceso de concienciación le permite identificar sus capacidades y potencialidades, y plantear los mecanismos de aplicarlas a las poblaciones. Para Alejandro Schnarch (2001), la creatividad se mide por el resultado final –una nueva idea, un nuevo producto, una nueva manera de hacer algo o una aplicación distinta de ideas o recursos ya existentes–: algo nuevo y diferente (pág. 64).

De esta forma, el diseño gráfico juega un papel estratégico en la generación y apropiación de experiencias y herramientas que permiten comprender y darle sentido a las ideas. Este rol central debe ir secundado por decisiones comprometidas en la planeación de mensajes visuales que se desarrollan teniendo en cuenta un entorno estructurado entre la realidad

actual de la gente y el impacto del aporte. Es allí donde se deben desarrollar proyectos de comunicación visual que respondan a necesidades particulares de las comunidades locales, a partir del conocimiento y análisis de problemáticas específicas, de manera que se estructure una relación entre el diseño, la comunidad y el contexto. Es por eso que:

“El tema fundamental hoy es claramente cómo hacer para que la intervención social salga a la calle, vuelva a tener un protagonismo social amplio, sea una intervención productiva y llame a los ciudadanos, no sólo usuarios, a una toma de conciencia de sus necesidades y, la primera de ellas, ser protagonistas activos de la solución de sus problemas (que también son de los demás), claro, contando con el apoyo, la ayuda de la Administración y de los profesionales y técnicos”. (Marchioni, 1987, pág. 55)

La idea es que el diseñador, al reconocer las alternativas de aporte, se abra el campo de acción y se haga visible la opción de entrar en diálogo social para la generación de proyectos donde se visibilicen las comunidades y a su vez las problemáticas sociales, es decir, se reconozcan los actores de la acción social próxima a desarrollarse. La sociedad en conjunto requiere que el diseño, más que cumplir una función estética, provea experiencias que nutran y preserven los mensajes que sirven como reguladores sociales con fines más sostenibles.

En el campo del diseño, ser socialmente responsable, aborda también la producción de críticas sobre su propia acción. No es suficiente comprender la naturaleza detrás de los cambios sociales, sino evidenciar la acción proyectual de la responsabilidad implícita en los proyectos. El diseño como actividad socialmente responsable también debe tener en cuenta las cuestiones ambientales, productivas y de impacto en la sociedad.

### **Gestión para el trabajo con comunidad**

Partiendo del supuesto de que es difícil acceder a la realidad de las poblaciones, entonces se puede plantear que su comprensión es algo que solo se da a partir de la investigación propiamente y, desde, allí se construye un instrumento de acción para la comunidad en el que se identifican las fragilidades, se reconocen las potencialidades. De esta forma se vincula activamente a la población en la resolución de las problemáticas, siempre encaminadas a su propio desarrollo. Este proceso requiere información, análisis y discusión, donde la realimentación tiene suma importancia, dado que se da la oportunidad de exponer ideas de las posibles soluciones y sus efectos.

Para la identificación de las problemáticas de las comunidades en estado de vulnerabilidad que se pueden abordar desde el diseño, se trabajó en conjunto desde la academia, la investigación y la proyección social, como se observa en la figura 1.



**Figura 1. Metodología. Fuente: Quiroga B. Nancy.**

La idea es que el diseño sea más que una práctica operativa ligada a suplir los requerimientos del cliente. Esta debe tener la capacidad de fortalecerse con diversos saberes y así contribuir a las mediaciones entre los contextos (en este caso comunidad y academia) para favorecer las acciones transformadoras que garanticen un desarrollo social sostenible. De esta forma,

“El diseño, sin embargo, tendría que ser una actividad integradora, [...]. Es decir, el pensamiento del diseño podría arrojar luz al debate contemporáneo justamente porque reintegraría a la tecnología, a los procesos culturales y a los aspectos sociales sujetos a lo artificial, estableciendo una base común para entender los fenómenos de la producción, el consumo y el uso dentro de la dimensión humanística y social”. (Tapia, El diseño gráfico en el espacio social, 2005, pág. 12)

La necesidad de trabajar mancomunadamente con estos campos del saber, es orientar fuerzas para conducir a los estudiantes a construir una mentalidad crítica y comprometida con el desarrollo de las comunidades. Una verdadera manifestación del compromiso con la sociedad no solo consiste en el hacer, sino en el hacer con un sentido, es decir que esa acción esté dada a actuar en función de los demás, que se plantee el desarrollo de una acción social:

“Por acción debe entenderse una conducta humana (bien consista en un hacer externo o interno, ya en un omitir o permitir) siempre que el sujeto o los sujetos de la acción enlacen a ella un sentido subjetivo. La acción social, por tanto, es una acción en donde el sentido mentado por su sujeto o sujetos está referido a la conducta de otros, orientándose por ésta en su desarrollo”. (Weber, 1996, pág. 5)

Y de esta forma generar espacios de análisis, comprensión y producción de los mensajes visuales y cómo estos aportan en los procesos sociales comunitarios, en este caso de la IE.

Sus efectos se constituyen a partir de las interrelaciones entre los diferentes actores sociales, para así construir socialmente una certeza de la realidad: condición esencial para cualquier forma de pensar y de actuar. Desarrollar proyectos encaminados a afianzar la responsabilidad profesional y social del diseñador, permite reafirmar la importancia de esta profesión para la sociedad. Para este propósito es significativo lo que menciona el comunicador Joan Costa (2003) “El diseño no lo es todo. La vida de las formas no es lo mismo que las formas de la vida. Pero el diseño está en todo: en los negocios, en las ideas y en las acciones” (pág. 171). Ahí es donde se debe profundizar: en la acción que debe tomar el diseñador frente a aportar

en el mejoramiento de estas competencias lecto-escriturales. Entonces, se hace necesario proponer un sistema de gestión de proyectos con comunidad, donde un conjunto de etapas unidas en un proceso continuo permita trabajar ordenadamente una idea hasta lograr su sostenibilidad.

El diseño con comunidad puede llegar a ser un sistema que conforma una red de diferentes conceptos, acciones recíprocas y especificaciones para que sea realizable, activo y proyectual. Por esto, se plantean tres subsistemas: comunidad/entorno, proyectos e impacto (Figura 2).



*Figura 2. Sistema de Gestión. Fuente: Quiroga B. Nancy.*

## Comunidad

Es el campo donde se identifican las problemáticas a resolver. Requiere hacer un acercamiento para conocerlas y, a partir de un análisis, llegar a un diagnóstico efectivo que permita plantear las estrategias para conseguir el objetivo de la intervención.

## Proyectos

Aquí se representa en perspectiva el conjunto de ideas que se pretenden llevar a cabo. Implica tener en cuenta el recurso humano, físico y financiero que se requiere para llevar a un feliz término el proyecto. Esto permite generar relaciones consistentes, generar un espacio donde, a partir del intercambio, se desarrolle una estructura que permita relacionar el diseño con la comunidad.

## Impacto

Construir acciones responsables basadas en la coherencia, la avenencia y, encaminadas a aportar a una comunidad en estado de vulnerabilidad. Se logra a partir de construir confianza. Esta se obtiene con los mecanismos de integración social, que permiten llegar a una formación integral, y el mejoramiento de las competencias tanto de la comunidad intervenida como de los interventores.

Esta propuesta de gestión tiene gran importancia, porque gracias a su planificación se llega a evidenciar el impacto y el fortalecimiento de la competitividad y responsabilidad social de los diseñadores. Muchos aspectos dejan ver que las comunidades ahora son más exigentes, de esta manera se hace necesario conservar estrategias que permitan prolongar la vinculación de las poblaciones en los proyectos y de esta forma organizar los procesos mediante herramientas y actividades dinámicas logrando mantener cautiva, activa y participativa a la comunidad.

### **El aporte ético del diseño**

Comprender cómo desde el Diseño Gráfico se puede aportar en la minimización de problemáticas a partir de desarrollar proyectos que beneficien a las comunidades, permite generar relaciones consistentes, donde el intercambio con la comunidad y el análisis de los problemas que la aquejan permitan plantear mecanismos de resolución de algunas de las problemáticas evidenciadas. Es así que se debe tener en cuenta que

“El diseñador como identificador de problemas, como solucionador de problemas y como activo coordinador de equipos multidisciplinarios dedicados a mejorar el bienestar de la gente, necesita un programa educacional ambicioso, basado en gran medida en la participación de varias disciplinas cuya importancia relativa habrá que establecer en cada caso, de acuerdo con la dirección de programa”. (Frascara, 2008, pág. 25)

Aquí los diseñadores deben reconocer las situaciones sociales en las que pueden aportar y tomar una posición consciente para desarrollar proyectos encaminados a afianzar en el profesional su responsabilidad y compromiso social. De esta manera, proveer soluciones donde, al familiarizarse con la realidad que viven los miembros de la comunidad, para de esta forma integrar el mundo cotidiano con el mundo de la academia y la docencia

Las problemáticas sociales no pueden resolverse mediante acciones simples, por eso, la aplicación acertada de herramientas del diseño con el fin de mejorar una dificultad puede impactar de una manera positiva en la medida en que el mensaje y la transformación de actitud sean referentes a colaborar para minimizar los problemas y, además, contribuir al beneficio de todos: a la construcción ética y moral del ser humano.

Según María Acaso (2006), “la nueva alfabetización debe plantear, por lo tanto, el desarrollo de la persona en diversas áreas y el modo de llevarlo a cabo en un sentido amplio y profundo, que permita adaptarse a las necesidades que sin duda irán surgiendo” (pág. 16).

Es así que, desde el diseño, se deben iniciar actividades en la búsqueda de soluciones que puedan responder a la resolución de las problemáticas, y, al mismo tiempo, participar en la construcción de esta sociedad. Y, como punto de partida, a través de la integración de investigación, proyección social y docencia, se deben desarrollar proyectos de comunicación visual que respondan a las necesidades particulares de las comunidades, de manera que realmente se estructure esa relación entre el diseño, la comunidad y el contexto. Por tal motivo, la facultad discursiva del diseño y la comunicación visual debe ser un equilibrio tanto de su condición persuasiva como de la analítica, que reglamenten la gestación de los proyectos de diseño, su relación con el contexto y el aporte que realiza. El diseño gráfico en sus diversos campos de acción contribuye efectivamente en el bienestar de las comunidades a partir de satisfacer verdaderas necesidades.

Esa relación del diseño y el contexto, está enfocada en potenciar en el estudiante diferentes aspectos (profesional, social y humano), para que desarrollen la capacidad de pensar en forma reflexiva, de adquirir nuevos conocimientos, de transformar sus actitudes ante la vida, de lograr una visión real de la sociedad y de asumir con responsabilidad los retos que el trabajo y la sociedad les exigen. Es allí donde estas características se relacionan estrechamente para construir sociedades más participativas.

Esa legitimidad que le da valor a la disciplina del diseño está estrechamente relacionada con la socialización de una serie de responsabilidades que muchas veces el diseñador desconoce y deja de lado por el afán de cumplir con satisfacer las necesidades del cliente. Inicia con el compromiso ético en la formación de diseñadores. La relación Ética – Enseñanza- Ejercicio, establece que las acciones deben concretarse en la realidad, a partir de juicios éticos, donde se valore su afectación a la sociedad. En el Diseño cobra importancia clave la idea de programa□: la instancia en que se analiza, comprende y formula el tipo de intervención adecuada al caso particular. El programa no sólo detecta el tipo de problema sino también el tipo de intervención necesaria y, por lo tanto, el tipo de profesional. (Arfuch, 1997, pág. 114)

Es a través de la ética que se puede dar respuesta con sentido crítico a diversos problemas que se presentan en la actualidad, cuando se aportan nuevas ideas con conciencia y pensamiento constructivo, se puede decir que se está conduciendo la sociedad a una realidad óptima, aunque nunca va a ser suficiente la enseñanza de la ética en el aula, lo que se pretende es establecer la reflexión como práctica y cómo ésta incide de forma fundamental en el desarrollo profesional de todas las personas

El principio fundamental en la comunicación visual es el reconocimiento del otro como sujeto y no como objeto, donde esa interacción permite construir experiencias que promueven mensajes efectivos, lo difícil es medir que esta enseñanza ejerza sobre el desarrollo profesional de todos, algunos toman conciencia y otros simplemente lo dejan como conceptos guardados.

La presunción principal establece una fuerte relación entre el quehacer del diseño y su impacto, la circulación de mensajes efectivos y a su vez el surgimiento de una nueva concepción sobre el saber hacer diseño con sentido. No solo es diseñar mensajes para cumplir con las especificaciones de un cliente, es tener claro que ese diseñar debe partir de tener clara la responsabilidad de llevar a cabo una producción visual que va a afectar a los usuarios. Esto debe darse porque la actividad profesional cobra sentido cuando se persiguen determinadas metas, donde el factor económico no debería ser predominante en la toma de decisiones, sino el hacer en verdad diseño con sentido. Para esto se debe tener claro que:

La importancia social y moral de las profesiones reside, pues, en primer lugar, en el bien específico que cada una de ellas proporciona a la sociedad; pero no solo en eso, sino también en su capacidad para crear identidad y comunidad, aunque sea muy amplia y difusa, en tiempos de individualismo anómico, en su capacidad para generar y fortalecer redes sociales y para potenciar las virtudes, la excelencia necesaria para alcanzar la meta, frente a la mediocridad que respiran el burocratismo y la pura legalidad. (Cortina, 2000, pág. 15)

Sin embargo, la idea de profesión está estrechamente ligada a una tarea que trasciende y que debe ejercerse de forma excelente, como fuente de progreso, con una misión en el mundo, aportar a partir de un ejercicio profesional basado en una toma de decisiones con valores éticos. Es así que: El diseño crea conceptos en los objetos a través de distintos isomorfismos basados en la configuración visual. Su punto de partida son las acciones humanas, los pensamientos y las ideas sociales; el diseño se ejerce desde lugares y no desde categorías; su objeto es crear proposiciones persuasivas de acuerdo con los distintos escenarios prácticos que constituyen la cultura y la vida urbana. (Tapia, 2005, pág. 115)

De esta forma considerar al diseño como una práctica cultural, donde se privilegia la imagen como factor de comunicación, es un enunciado importante, pero la idea de dignificar el ejercicio de diseñar está también dado a partir que la comunicación visual debe estar centrada en tener una responsabilidad que va más allá de las formas visuales y el manejo técnico.

En esa enseñanza se debe recalcar que el diseñador debe ser más de lo que es, explotar su potencial en aras de generar el reconocimiento merecido a la profesión, donde los principios de responsabilidad y solidaridad están basados en abolir las actuales tendencias hacia lo individual.

De esta forma el Diseño y sociedad se establecen como un sistema de interrelaciones necesarias y frecuentes en el ejercicio de la enseñanza del diseño. Es por eso que se hace necesario conocer al usuario y entender su comportamiento para identificar los problemas donde el diseño puede hacer una contribución importante a la sociedad. Por esta razón, proyectar es diseñar, "proyectar es generar mundo. el proyecto nace allí donde se produce el encuentro de teoría y praxis. en tal encuentro, ninguna de las dos se anula. ambas encuentran su despliegue" (Aicher, 1994), pero diseñar es mucho más que proyectar, es imprescindible prestar atención al potencial que tiene la comunicación visual y se hace necesario ser más crítico en la estimación de la eficacia de un diseño.

En efecto, la ausencia de una reflexión sobre el rol determinante del Diseño Gráfico en la llamada "era de la imagen" pone en escena el papel del compromiso en la valoración de la profesión determinado desde la docencia, donde la enseñanza es vital para lograr que el estudiante entienda la definición del diseño, aspecto esencial para entender el ejercicio de la profesión y su papel transformador en la sociedad.

Además, como diseñador, como generador y desarrollador de proyectos, hacer lo correcto no siempre es hacer lo mejor, sino hacerlo con profesionalismo y calidad; es aquí donde se hace crucial el acercamiento desde el aula a las problemáticas reales y de esta forma aportar en la construcción de sociedad. Donde el diseño sea un pensamiento activo que reflexiona sobre su papel en la sociedad, siguiendo la tendencia actual de la disciplina de ganar escenarios de participación con proyectos pensados para la comunidad. De esta forma el diseño juega un papel estratégico en la generación y apropiación de experiencias y herramientas que permiten comprender y darles sentido a las ideas a través de la integración de la función social del diseño y su actuación en problemas del contexto y que pueden tener solución a través de los métodos y técnicas propias del diseño y la innovación social.

## BIBLIOGRAFÍA

- Acaso, M. (2006). El lenguaje visual (1 ed.). Barcelona: Paidós.
- Aicher, O. (1994). El mundo como proyecto. Barcelona: Gustavo Gili.
- Arfuch, L. C. (1997). Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Paidós.
- Cortina, A. (2000). El sentido de las profesiones. Navarra, España: Verbo Divino.
- Costa, J. (2003). Diseñar para los ojos (Segunda Edición ed.). La Paz, Bolivia: Grupo Editorial Design.
- Frascara, J. (2008). Diseño para la gente (2 ed.). Buenos Aires: Infinito.
- Marchioni, M. (1987). Reflexiones en torno a la metodología de la intervención social en las nuevas condiciones de hoy. Documentación Social(69), 53-67.
- Schnarch, A. (2001). Nuevo Producto: Creatividad, innovación y marketing (3 ed.). Bogotá: MacGraw Hill.
- Tapia, A. (2005). El diseño gráfico en el espacio social. México: Designio.
- Weber, M. (1996). Economía y Sociedad (4 ed.). México: Fondo de Cultura Económica.