

DISEÑO CON PROYECCIÓN SOCIAL: Sinergia entre la academia y los procesos comunitarios.

Nancy Quiroga Buitrago*

Se pretende exponer el proceso y resultado de un proyecto de responsabilidad social a través de un trabajo colectivo que se ha denominado Exploradores, donde el diseñador debe aprender a enfrentar en su desarrollo profesional la conciencia social, para lo que se propone intervenir una población en estado de vulnerabilidad y se desarrolla un proyecto editorial con la comunidad y para la comunidad.

Se constituye en un reto el encontrar solución a algunos de los problemas sociales que tenemos actualmente y para esto, el trabajo con comunidad, se convierte en un espacio privilegiado, donde el contacto con la realidad integra el mundo cotidiano con el mundo de la universidad.

«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: 25)

En la sociedad cuando se le pide a la comunidad asociar el concepto de diseño, la gran mayoría lo enlazan como diseño de producto. Lo que debe tenerse en cuenta es que todo objeto diseñado, cumple una función social, afecta e influye de modo general. Las problemáticas sociales exigen nuevos lenguajes, formas y acciones

* *Profesional en Diseño Gráfico, Especialista en Gerencia de Diseño, Candidata a Magister en Estética e Historia del Arte, Docente Investigador Universidad de Boyacá, ncquiroga@uniboyaca.edu.co*

que fomenten el desarrollo de productos que sean pensados en la comunidad y que permitan gestar nuevos espacios y herramientas sociales.

«Sin embargo, el diseño gráfico es fundamentalmente comunicación humana, [...] puede decirse que el problema fundamental del diseñador es estructurar la relación que se establece entre el observador y los elementos del diseño, y no estructurar las relaciones entre los elementos del diseño entre sí». (Frascara, 2008: 41)

La función de proyección social desde la disciplina del diseño, busca generar efectos e impactos positivos en las personas, organizaciones y sociedad en general. Esta función se asocia en un primer instante con “entorno”, “sociedad”, “educación continua”, “pertinencia” y se aborda como aquella que permite acercar la cultura del diseño a la comunidad, buscando integración con el contexto para regular, socializar y transferir el conocimiento generado al interior de la disciplina y llevarlo al entorno. Es una función activa, implica tomar una posición donde se afirma que el diseño gráfico es una profesión con responsabilidad social; aparte de aprender se busca con el trabajo lograr transformar al hombre en un mejor ser humano y además intenta aprender de esa transferencia para mejorar el perfil social, académico y profesional de los estudiantes.,

Según María Acaso «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 nos permita adaptarnos a las necesidades que sin duda irán surgiendo». (Acaso. 2006:16). La forma más eficaz de lograr esta interacción es la que se gestiona desde el quehacer académico, así se generan proyectos de aula donde el estudiante interactúa y participa en la solución de los problemas de la comunidad. Esta función requiere procesos y prácticas sociales participativas que faciliten la integración de todos los interesados e involucrados en el proceso y que posibilite compartir experiencias individuales y colectivas indispensables en la construcción de responsabilidad social. 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.

«Aunque todo diseño de comunicación visual se dirige al sistema cognitivo de la gente, en ciertas áreas, tales como material didáctico, manuales de instrucción, gráficos, mapas, tablas, señales, símbolos y letras, el diseño se centra sobre todo en el área cognitiva y en una clara noción de comprensibilidad. Para diseñar estas áreas se requiere un conocimiento general de la teoría del conocimiento, y un conocimiento específico de cómo esta estructura general existe en el grupo de público que se quiere alcanzar». (Frascara, 2008: 45)

Si bien el diseño, en gran medida, está movido por el mercado donde se desarrollan actividades que en parte están condicionadas por la sociedad de consumo, los diseñadores deben reconocer las situaciones sociales en las que pueden aportar y tomar una posición consciente para desarrollar proyectos encaminados a afianzar la responsabilidad profesional y social del diseñador; para lograr esto se debe cambiar el rol, integrarse con comunidades y generar información que fortalezca la importancia de esta profesión para la sociedad. A este propósito es significativo lo que menciona el comunicador Joan Costa «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». (Costa, 2003:171), Ahí es donde se debe profundizar y es en la acción que debe tomar el diseñador frente a las problemáticas de la sociedad. Este rol central, debe ir asistido por decisiones involucradas en la planeación de mensajes que se localizan en un espacio organizado entre la realidad actual de la gente y el impacto de la intervención. Por este motivo el objetivo de esta ponencia es fortalecer el concepto de responsabilidad social y profesional del diseñador a partir de la propuesta de un sistema de gestión de proyectos con comunidad, donde se desarrollen tres subsistemas: comunidad/entorno, proyectos e impacto. Esta propuesta de gestión tiene gran importancia, ya que gracias a su planificación se

llega a evidenciar el impacto y el fortalecimiento de la competitividad y responsabilidad social de los diseñadores.



Figura 1. Sistema de gestión de proyectos con comunidad.

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.

Comunidad / Entorno

Es el campo donde se identifica las problemáticas a resolver a partir de un producto de diseño, requiere hacer un acercamiento para conocerlas y a partir de un análisis se llegue al diagnóstico que permita plantear las estrategias para conseguir el objetivo de la intervención.

Proyectos

El diseño no puede limitarse a resolver únicamente las demandas de la sociedad de consumo, debe intervenir también dentro de espacios que muchas veces se han visto con indiferencia, y allí a través de la comunicación trabajar en la construcción de vínculos. Esto permite generar relaciones consistentes, y basadas en objetivos específicos que puedan mantenerse en muchos períodos, generando un espacio donde el intercambio con su público desarrolle una estructura que permita relacionar el diseño con la comunidad, y a través de conocer los problemas que la aquejan, resolverlos y a partir de esa intervención construir mensajes . Este espacio de intercambio resulta ser clave en la propuesta de proyectos, ya que permite concienciar al diseñador en el entorno actual, donde identifica su público, construye el mensaje y diseña la propuesta para entablar la intervención y conocer su impacto.

Impacto

El resultado de la gestión de este sistema es el impacto, donde el objetivo de 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.

Leonor Arfuch hace un aporte significativo cuando define el diseño como:

«El diseño es mucho más que la actividad de un maquillador de productos o de imágenes, es mucho más que una estética del consumo. Es la actividad que da categoría de existencia al mundo de los objetos tal como los conocemos; es la actividad fundante del orden actual de las cosas».
(Arfuch, 1997: 32)

En este sentido, el concepto de conocimiento implica la “capacidad de acción social”, con el fin de intervenir una comunidad, esto constituye buscar espacios de labor colectiva, donde se producen encuentros diversos y se comparten dimensiones variadas que nos dan cuenta de la convivencia humana.

Es cierto que el diseño tiene muchas facetas que interesan a los diseñadores, como por ejemplo, las relaciones con sus clientes, los problemas conceptuales y metodológicos, los aspectos técnicos y los de la formación profesional, etc. Sin embargo, se considera que el más urgente de todos es el de los efectos del diseño sobre la sociedad, el diseño contribuye a configurar nuestro entorno y hacerlo más inteligible y mejor utilizable. Los demás son problemas internos que conciernen al trabajo personal de cada diseñador. Pero no a su función social.

Buscando integrar los aspectos formativos con la función de proyección social, se planteó la producción del periódico escolar "*Exploradores*" dentro del marco de la asignatura Gráfica Digital Diagramación, donde los estudiantes interactúan con la comunidad y la conocen para así generar material informativo que permite organizar el contenido de este periódico escolar. Con este ideal se evidencia el interés del programa de diseño gráfico y desde la docencia posibilitar proyectos en beneficio de la sociedad, donde los proyectos de aula son valiosas oportunidades de enseñanza, aprendizaje y autoformación, que generan actitudes y aptitudes favorables para el trabajo en equipo, la comprensión social, la generación de vínculos sociales, la transferencia de conocimiento y el fortalecimiento de la identidad personal, social y profesional.

«El Diseño gráfico es un proceso de cohesión cultural que, en alguna de sus manifestaciones, opera sobre toda la sociedad y, en otras, sobre sectores sociales determinados y específicos. En esta actuación, el Diseño gráfico ha configurado su estructura, creando su propio sistema (sistemas) de significaciones (la relación con lo verdadero y lo falso, con lo "bueno" y lo "malo"); ha generado sus códigos específicos y, finalmente, ha producido efectos de percepción, de recepción y comportamientos. Esto significa que, además de los comportamientos buscados, el Diseño Gráfico ha generado conductas relacionadas con él mismo, en tanto ha modificado la visión del receptor sobre el propio Diseño». (Arfuch, 1997: 54)

Este proyecto se viene desarrollando desde el año 2010 con la comunidad del Barrio El Dorado, específicamente con la Institución Educativa Silvino Rodríguez;

esta conformada aproximadamente por ciento ochenta niños entre cinco y once años de edad que cursan primaria básica. Ubicada en el sur oriente de Tunja, es una comunidad en estado de vulnerabilidad debido a que esta conformada en su mayor parte por el estrato uno, sus habitantes son humildes y algunos viven en pobreza extrema ya que provienen de población víctimas del desplazamiento forzado y madres solteras cabeza de familia.

«Los usos del diseño se sesgan según la demarcación donde utilizamos y nombramos los objetos. El objeto se transfigura, adquiere relevancia o se hace trivial; es culpable o merece todo respeto, humilla la torpeza o celebra la habilidad del usuario». (Martin, 2002: 64)

Para emprender este proyecto se llegó a un diagnóstico que evidenció una falencia en las capacidades lecto-escritoras de los niños de la institución y en las visitas de socialización y a partir de entrevistar a las docentes del plantel, se expresó que uno de los motivos de preocupación es cómo mejorar la competencia comunicativa de los estudiantes. Con estos indicios se planteó la conformación de un grupo organizado en esta comunidad, que con objetivos específicos trabajará en un proyecto que generara impacto social, donde se establece un proceso de convivencia e intervención a largo plazo, para generar estabilidad y efecto positivo con los estudiantes y la comunidad educativa. En la aproximación con esta comunidad, se encontró un grupo comunitario que reúne una serie de aspectos: físicos, materiales, sociales y culturales, los cuales mostraron interés en trabajar en pro del proyecto y responder a las actividades que les permiten construir posibilidades de crecer y viabilizar una mejor calidad de vida.

Para ello se planteó una propuesta formal, funcional, significativa, adaptable a circunstancias diversas y que, por ende contribuye en el mejoramiento de la calidad de vida humana en todos sus niveles de acción y pensamiento.

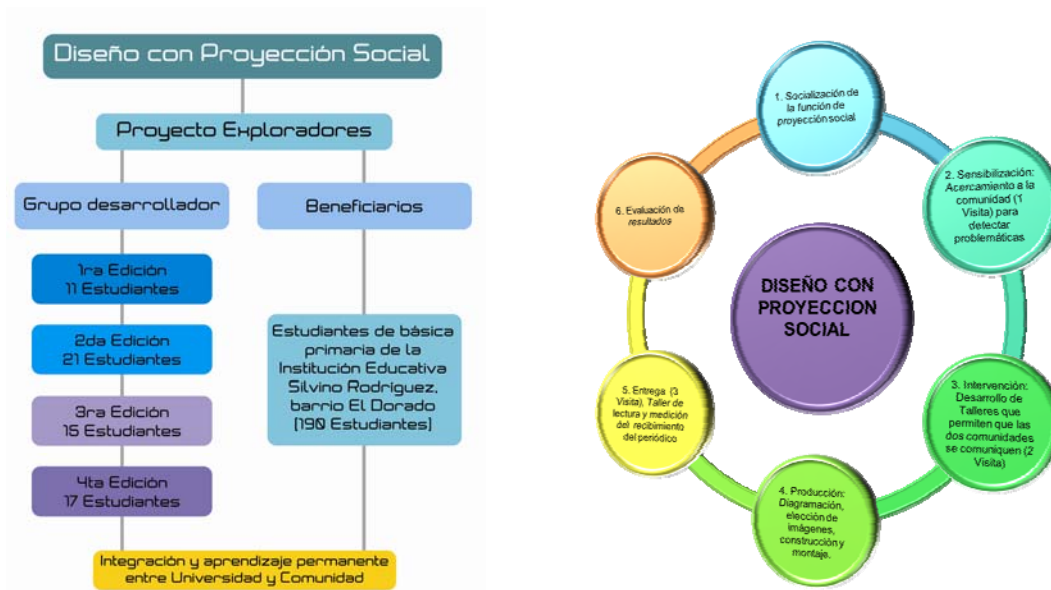


Figura 2. Fases del proyecto.

La utilización de periódicos en salón de clase ofrece a los docentes del Colegio Silvino Rodríguez (Sede Barrio el Dorado) una herramienta de apoyo para fortalecer en los estudiantes un conjunto amplio de competencias, entre ellas la competencia comunicativa (lectoescritura), que se convierte en soporte fundamental para el desarrollo de un pensamiento crítico y gran capacidad de análisis. A partir de esta experiencia se busca construir conciencia de la influencia que puede tener el diseño en la sociedad y a su vez la posibilidad solucionar problemáticas que en algún momento los estudiantes de diseño gráfico no ven viables.

En torno a esta actividad los estudiantes de diseño que participan se contagian de una posición de autocrítica positiva, y su interacción con la comunidad los lleva a reflexionar sobre las verdaderas necesidades y posibilidades del diseño en una sociedad de consumo donde hay problemas y posibilidades que deben replantearse en términos de aportación desde una acción responsable en el momento presente y mirando al futuro.

A medida que se ha trabajado en el proyecto se ha logrado cuestionar a los estudiantes sobre los siguientes supuestos:

¿El diseño gráfico aporta bienestar y satisface verdaderas necesidades de la sociedad? ¿En qué clase de bienestar se materializa en la gente, y por qué medios? ¿Los productos y servicios de diseño contribuyen a la promoción de la educación, la cultura, el conocimiento y hay colaboración en proyectos de bienestar público o de responsabilidad social?, ¿Cómo fue la experiencia con el proyecto Diseño con Proyección Social: Exploradores?, ¿De qué forma se evidencia que desde el diseño se puede participar en la solución de los problemas de la comunidad académica del colegio Silvino Rodríguez sede barrio el Dorado?, ¿Cual fue el aporte y cuál es la reflexión?

Efectivamente, el diseño gráfico en sus múltiples campos de acción puede aportar bienestar y satisfacer verdaderas necesidades de la sociedad, la cuestión es llevarlo a lo concreto, es decir, saber en qué clase de satisfacciones se materializan en la gente, y por qué medios.



Figura 3. Ediciones del Periódico escolar Exploradores

A partir de la realización de es este proyecto algunas de las respuestas a los supuestos mencionados son:

“La construcción de mensajes debe provenir de la realidad actual de la gente, el diseño de un producto podría funcionar de una manera positiva en

la medida en que el mensaje y la transformación de actitud sea referente a una cuestión social, cultural o educativa, las cuales contribuyan al beneficio de todos, a la construcción ética y moral del ser humano”.

“El diseño se convierte en un medio para la creación de un punto de interacción, donde la libertad de proponer un mensaje a las masas que contribuya al bien social, al buen trato, a la proliferación cultural, la construcción humana, y mediante los recursos que brinda el diseño gráfico es una de las mejores oportunidades que tiene un profesional”.

“El conocer una comunidad en estado de vulnerabilidad para trabajar con ellos y a partir de esta experiencia lograr un producto de diseño, nos conduce directamente a caracterizar una serie de hechos y valores de los que nos habíamos mantenido al margen por desconocimiento, logrando aportar al mejoramiento de las condiciones de convivencia de estos niños”.

“La responsabilidad ética del diseñador esta en hacer uso de las herramientas del diseño, para aportar de manera social y cultural a la solución de problemas específicos en determinado contexto”.

No es posible continuar haciendo diseño solo a partir de la llamada del cliente, hay que trabajar en la definición del problema del diseño, la evaluación y el impacto logrado en la población con el proyecto. Ciertos problemas sociales no pueden resolverse mediante acciones simples, un claro ejemplo es el desarrollado en el proyecto exploradores, donde un producto de diseño como lo es la elaboración de un periódico logra un gran impacto en una comunidad a partir de conocer, entender, pensar e intervenir una población.

Resultados

Con la ejecución de este proyecto se han evidenciado resultados positivos tanto para la comunidad interventora como para la comunidad intervenida. A pesar de que el conocimiento no representa el mundo de forma objetiva, hay un criterio de su adaptación, que se establece en la práctica.

Por eso el Diseño Social es una alternativa diferente que busca acciones sociales comprometidas con las cuales se obtienen resultados como los enunciados:

1. Mejoramiento permanente del ser humano de los estudiantes en todas sus dimensiones: personal, familiar y social (profesional)
2. Desarrollo de proyectos pertinentes que atiendan las necesidades y realidades sociales (propone soluciones, adelanta acciones de investigación y de proyección encaminadas a superar y mejorar las condiciones de vida de la población)
3. Mejora de la competencia lecto-escritora de la comunidad académica del Colegio Silvino Rodríguez (Sede El Dorado)
4. Mayor integración social (Enseñanza del diseño – Comunidad)
5. Mejoramiento del Trabajo en Equipo
6. Formación Integral: Actores sociales, generadores del cambio
7. Acrecentar el Autoestima en los estudiantes.
8. Divulgar el proyecto utilizando los medios tecnológicos, donde se ha desarrollado un blog, que da cuenta de las intervenciones y los logros con la comunidad: <http://exploradores-disenosocial.blogspot.com>



Figura 4. Vista general del blog.

Imágenes del proyecto



Figura 5 . Imágenes primera edición periódico exploradores.



Figura 6. Imágenes segunda edición periódico exploradores.



Figura 7. Imágenes tercera edición periódico exploradores.



Figura 8. Imágenes cuarta edición periódico exploradores.



Figura 9. Imágenes quinta edición periódico exploradores.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Acaso María. (2006). El lenguaje visual. Ediciones Paidós. Barcelona.165 p.

Arfuch Leonor. (1997). Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos. Editorial Paidós.232 p.

Costa Joan.(2003). Diseñar para los ojos. Grupo Editorial Design. Bolivia. 180 p.

Frascara Jorge. (2008). Diseño para la gente. Ediciones Infinito. Buenos Aires. 267 p

Martín Juez Fernando. (2002). Contribuciones para una antropología del diseño. Editorial Gedisa. Barcelona. 222 p.

Relación de Figuras

Numero de Figura	Descripción	Fuente
Figura 1.	Sistema de gestión de proyectos con comunidad.	Nancy Quiroga B.
Figura 2.	Fases del proyecto	Nancy Quiroga B.
Figura 3.	Ediciones del Periódico escolar Exploradores	Nancy Quiroga B.
Figura 4.	Vista general del blog	Nancy Quiroga B.
Figura 5.	Imágenes primera edición periódico exploradores	Nancy Quiroga B.
Figura 6.	Imágenes segunda edición periódico exploradores.	Nancy Quiroga B.
Figura 7.	Imágenes tercera edición periódico exploradores.	Museo del Prado
Figura 8.	Imágenes cuarta edición periódico exploradores	Nancy Quiroga B.
Figura 9.	Imágenes quinta edición periódico exploradores.	Nancy Quiroga B.