

**ES**    **Diseño y conflicto: acciones para la  
construcción colectiva**

**EN**    **Design and conflict: actions towards  
collective building**

**ITA**    **Design e conflitto: azioni indirizzate  
alla costruzione collettiva**

**FRA**    **Design et conflit : des actions concrètes  
pour la construction collective**

**POR**    **Design e conflito: ações para a  
construção coletiva**

*Kevin Fonseca Laverde*

# Diseño y conflicto: acciones para la construcción colectiva



**KEVIN FONSECA LAVERDE**

*Diseñador, gestor de proyectos e investigador. Desarrolla proyectos en el área de diseño social con énfasis en conflicto, territorio, identidad y memoria. Cofundador de la Red de Acción Co-Creativa (RACC) entre Colombia - México y Latinoamérica.*

*E-mail: [info@kevinfonseca.co](mailto:info@kevinfonseca.co)*

*Página web: <https://kevinfonseca.co/>*

## RESUMEN (ESP)

El conflicto es natural, inherente al ser humano, y la forma de concebirlo al comprender su definición estimula su gestión y resolución. Desde el 2014, en Palmira, Valle del Cauca, se han desarrollado procesos de manifestación artística, cultural y simbólica que involucran a las comunidades, los conflictos y al diseño, a través de la construcción colectiva y el emprendimiento. En el siguiente artículo se estudian y comparan seis casos de proyectos de diseño, por medio de su valor e impacto en la gestión y desarrollo de estrategias en el sector cultural del municipio. Estos nuevos escenarios han permitido un cambio en las dinámicas de la ciudad, creando procesos de emprendimiento y gestión que anteriormente no habían sido visibles para la población, específicamente desde el diseño. La continuidad de los procesos ha permitido la generación y consolidación de proyectos sociales que, a través de la investigación y la implementación de metodologías participativas, iniciaron la construcción de memoria colectiva y la apropiación del territorio en el Valle del Cauca. Para abordar los anteriores procesos existen dos ejes temáticos que estructuran las manifestaciones culturales, artísticas y simbólicas: el análisis del valor de la disciplina de diseño y la creación de oportunidades para la investigación. Son experiencias que permiten reflexionar sobre la importancia de la construcción de memoria por medio del reconocimiento de los procesos territoriales e identitarios generados desde las comunidades, como actores de cambio en el contexto actual de la sociedad.

**PALABRAS CLAVE:** *conflicto, diseño, emprendimiento, proyectos colectivos, manifestaciones, territorio*

## ABSTRACT (ENG)

Conflict is natural, inherent to the human being, and its conception when understanding its definition stimulates its management and resolution. Since 2014 in Palmira, Valle del Cauca, processes of artistic, cultural and symbolic expression involving the communities, conflicts and design through collective building and business ventures. The following article analyses and compares six cases of design projects, evaluating their value and impact on the cultural sector's management and development strategies in this municipality. These new scenarios have allowed for a change in the city's dynamics, creating management and business venture processes that had formerly been invisible for the population, specifically through design. The continuity of these processes has led to generating and consolidating social processes that, through research and the implementation of participative methodologies, gave rise to the building of collective memory and territorial appropriation in Valle del Cauca. Two thematic axes structuring these artistic, cultural and symbolic expressions were used to approach these processes: analyzing the value of design as a discipline and the creation of research opportunities. These experiences allow for a reflection on the importance of memory building through the recognition of territorial and identity processes from the communities, as agents of change in the present social context.

**KEYWORDS:** *conflict, design, business venture, collective projects, expressions, territory*

## RIASSUNTI (ITA)

Il conflitto è naturale all'essere umano, ne fa parte della propria esistenza, la sua concezione e definizione ne stimola la gestione e la risoluzione. A Palmira, provincia del Valle del Cauca (Colombia), dal 2014, capitano diverse

manifestazioni artistiche, culturali e simboliche che coinvolgono le comunità, i conflitti e il design per mezzo della costruzione collettiva e anche delle imprenditorie. L'articolo che segue studia e sviluppa la comparazione di sei casi di progetti di design, analizzando il loro valore e l'impatto nella gestione e lo sviluppo di strategie culturale dei rispettivi comuni. I progetti hanno creato cambiamenti nelle dinamiche delle città, nuove possibilità sviluppo e di affari che prima non erano proprio visibili per gli abitanti, in modo particolare, dall'ambito del design. La continuità dei processi permette la generazione e la consolidazione di progetti sociali che favoriscono la ricerca e la implementazione di metodologie di partecipazione e anche sono punto di partenza per la costruzione di memoria collettiva e appropriazione del territorio nel Valle del Cauca. Sono due i temi centrali che permettono entrare ai processi suddetti e articolano le manifestazioni culturali, artistiche e simboliche: l'analisi del valore che ha la disciplina del design, da una parte, e dall'altra la creazione di opportunità per la ricerca. Tutte e due sono anche esperienze che permettono la riflessione sull'importanza della costruzione di memoria per mezzo della consapevolezza dei processi territoriali e anche identitari generati dalle diverse comunità, alla fine attori dei cambiamenti sociale attuali.

**PAROLE CHIAVE:** *conflitto, design, imprenditorie, progetti collettivi, territorio, manifestazione*

### RÉSUMÉ (FRA)

Le conflit est naturel, inhérent à l'être humain, et la façon de le concevoir en comprenant sa définition stimule sa gestion et sa résolution. Depuis 2014, à Palmira, département de Valle del Cauca, sont mis en œuvre divers processus de manifestation artistique, culturelle et symbolique impliquant communautés, conflit et design par le biais de la construction collective et l'entrepreneuriat. Dans cet article on examine et compare six cas de projets de design à travers leur valeur et leur impact sur la gestion et la réalisation de stratégies dans le secteur culturel de la ville. Ces initiatives novatrices ont permis de modifier la dynamique de la ville en créant, depuis le design, des processus d'entrepreneuriat et de gestion qui jusqu'alors n'étaient pas visibles pour la population. La continuité des processus a favorisé la génération et la consolidation de projets sociaux qui, à travers la recherche et l'utilisation de méthodologies participatives, ont rendu possibles la construction

de la mémoire collective et l'appropriation du territoire dans cette région du pays. Pour aborder ces processus, deux axes thématiques structurent les manifestations culturelles, artistiques et symboliques : l'analyse de la valeur de la discipline du design et la création d'opportunités pour la recherche. De telles expériences mettent en évidence l'importance de la construction de la mémoire à travers la reconnaissance des processus territoriaux et identitaires depuis les communautés elles-mêmes comme acteurs de changement dans le contexte actuel de la société.

**MOTS-CLÉS:** *conflit, design, entrepreneuriat, projets collectifs, manifestations, territoire*

### RESUMO (POR)

O conflito é natural, inerente à condição humana, e a forma de o conceber ao compreender sua definição estimula a sua gestão e resolução. Desde 2014 em Palmira, Valle del Cauca, processos artísticos, culturais e simbólicos têm sido desenvolvidos envolvendo comunidades, conflitos e design através da construção coletiva e do empreendedorismo. No seguinte artigo seis casos de projetos de design são analisados e comparados, através de seu valor e impacto na gestão e desenvolvimento de estratégias no setor cultural do município. Estes novos cenários permitiram uma mudança na dinâmica da cidade, criando processos de empreendedorismo e gestão que antes não eram visíveis para a população; particularmente a partir do design. A continuidade dos processos permitiu gerar e consolidar projetos sociais que, através da pesquisa e da implementação de metodologias participativas, iniciaram a construção da memória coletiva e a apropriação do território no Vale do Cauca. Para abordar os processos acima, existem dois eixos temáticos que estruturam as manifestações culturais, artísticas e simbólicas: a análise do valor da disciplina de design e a criação de oportunidades de pesquisa; Experiências que nos permitem refletir sobre a importância da construção da memória através do reconhecimento dos processos territoriais e identitários surgidos das comunidades, como atores de mudança no contexto atual da sociedade.

**PALAVRAS-CHAVE:** *conflito, design, empreendedorismo, projetos coletivos, manifestações, território*

medio de la observación y el análisis de los factores desarrollados en el libro *La imagen de la ciudad*. El estudio nos permite establecer la relación entre el cambio de la imagen de ciudad por medio de las acciones descritas y su correlación con los posibles conflictos identitarios o territoriales del contexto.

Como punto de referencia, tenemos los espacios y proyectos de articulación que llamamos *nodos*, los cuales son vitales para la toma de decisiones en el contexto donde se localizan. Estas decisiones posteriormente generarán cambios en la ciudad por medio de acciones, manifestaciones sociales, culturales y simbólicas (Lynch, 1998). La construcción colectiva sobre la imagen de la ciudad de Palmira se deriva de las asociaciones que realizan los ciudadanos o visitantes en su territorio local, es decir, los vínculos identitarios que genera la población con su entorno. Las acciones desarrolladas en Palmira hacen evidente la idea de consolidar una imagen que represente a la ciudad por medio de los proyectos y ofertas que generan los colectivos, movimientos e individuos, con el fin de buscar prácticas para escalar las propuestas que lleven a posicionar la identidad del territorio que habitan. Este propósito en ocasiones dista de los objetivos del gobierno local de turno.

La construcción de imagen establece una relación directa por medio de la interacción generada entre la ciudad y su público, sean habitantes o visitantes, por medio de procesos experienciales y de comunicación en los cuales, tanto emisor como receptor, intercambian mensajes a través de canales o medios (Martínez, 2014). Es así como el presente estudio busca analizar, reconocer y describir algunos proyectos de diseño, junto al sector cultural, que permitieron potenciar y dinamizar los procesos comunitarios y territoriales por medio de acciones específicas articulando los actores sociales de la ciudad y, por ende, generando un cambio en la concepción del diseño, su impacto en las estrategias desarrolladas a nivel local y su articulación con las dinámicas propias del territorio. Este impacto toma relevancia al facilitar su difusión y reconocimiento por medio de la publicación de las acciones generadas en Palmira.

## JUSTIFICACIÓN

La ciudad de Palmira cuenta con un amplio número de propuestas y procesos desarrollados por organizaciones independientes que históricamente le han apostado al cambio de las dinámicas del territorio y han generado sentido de apropiación territorial e identitario desde el accionar del sector cultural. Estas acciones se han materializado en la actualidad (2019) por medio de la

## INTRODUCCIÓN

Las inquietudes acerca de los posibles escenarios para el diseño en el contexto actual del país son múltiples, conflictivas y complejas, pero son precisamente la identidad territorial y la participación ciudadana algunos puntos de partida y articulación que permiten responder a esta preocupación.

En Colombia, la concepción sobre el diseño se encuentra en constante construcción. Al entender los puntos (nodos) de su consolidación y su estructura como un sistema (de diseño), este permite desarrollar acciones que faciliten y medien —en los procesos sociales que se presentan— escenarios donde se implementan estrategias entre el diseño y otros campos del conocimiento. Las acciones de diseño mencionadas requieren de un análisis a nivel local, como se presentan en el caso del municipio de Palmira, enfoque de la siguiente investigación.

Los nodos o puntos de articulación del proceso de acción del diseño y otras áreas de estudio se caracterizan por ser espacios donde confluyen actores sociales para desarrollar ideas y proyectos de forma estratégica a través de la construcción de colectividades. Estos espacios físicos y proyectuales son puntos de activación de la ciudad, como por ejemplo los centros culturales, *coworkings*, instituciones de educación, barrios, entre otros, que por sus acciones en el tiempo hacen visibles los procesos que buscan un objetivo común al dinamizar y activar la participación de la comunidad en su territorio. Por tanto, en el siguiente artículo se plantea la concepción creada por Kevin Lynch, que estudia la ciudad y su imagen por

amplia programación cultural y la constante generación de propuestas independientes que, en articulación con los actores sociales, como el Estado, las instituciones de educación y los emprendimientos, han garantizado que el municipio sea reconocido por la gestión cultural territorial en el departamento del Valle del Cauca durante los últimos tres años consecutivos, permitiendo generar estabilidad en los procesos de construcción de imagen de la ciudad.

Como un primer acercamiento para entender su estructura, se hace preciso analizar las dinámicas de la ciudad identificando los actores sociales que la integran y que se podrían agrupar así: instituciones de educación, instituciones del Estado (alcaldías, secretarías, programas estatales, entre otros), empresas, organizaciones (sin fines de lucro, con fines de lucro, internacionales, ONG), comunidad urbana y comunidad rural. Los dos últimos conceptos hacen referencia a los diferentes tipos de población residente y visitante del lugar. Rauber (2006), indica qué se entiende por *actores sociales*:

[...] a todos aquellos grupos, sectores, clases, organizaciones o movimientos que intervienen en la vida social en aras de conseguir determinados objetivos particulares, sectoriales, propios sin que ello suponga necesariamente una continuidad de su actividad como actor social, ya sea respecto a sus propios intereses como a apoyar las intervenciones de otros actores sociales. (Rauber, 2006, p. 3)

Esta definición crea una relación directa con las formas de participación de las personas que habitan el contexto de cambio, específicamente durante los procesos de ideación, formulación, consolidación y activación de colectividades y proyectos socioculturales. Las estrategias y acciones desarrolladas junto al diseño le permiten ser un actor social de interrelación entre los participantes, es decir, un articulador de los individuos, movimientos y colectividades que se unen por medio de proyectos para dinamizar, junto a la población, la ciudad. Ahora, entendiendo la capacidad de las colectividades, es necesario evidenciar el contexto histórico de Palmira y la tipología de propuestas desarrolladas por los actores sociales que han generado cambios en el territorio y sus habitantes.

#### ANTECEDENTES

Los roles de los actores sociales y la construcción de procesos de articulación se observan actualmente en el municipio de Palmira, Valle del Cauca. El municipio cuenta

con aproximadamente 400 000 habitantes, está localizado en el suroccidente colombiano, es reconocido a nivel nacional como la Capital Agrícola de Colombia y también es considerada una ciudad universitaria (UPB, 2015).

Entre las instituciones académicas se encuentra la Universidad Nacional de Colombia, Sede Palmira, donde se crearon algunas de las colectividades mencionadas en el estudio, como el Colectivo de Diseño Exhalar, inscrito en ese momento como grupo estudiantil en el área de Bienestar Universitario. El aporte y esfuerzo de esta universidad al territorio se reconoce por su contribución para fortalecer los procesos de desarrollo cultural y productivo de la región en los departamentos del Valle del Cauca, Cauca y Nariño, por medio de proyectos de innovación social, estrategias para la apropiación social del conocimiento y la transferencia de capacidades productivas en el territorio (*El País*, 3 de noviembre de 2018).

Históricamente, el municipio fue reconocido como un espacio con una amplia programación y manifestación cultural que hace parte del patrimonio inmaterial de Palmira, escenario que cambió a finales del siglo XX debido a factores económicos y sociales que reescribieron su historia, como lo documenta el poeta y gestor cultural Mauricio Capelli en su libro de crónicas culturales de Palmira titulado *A la luz de las luciérnagas* (HSB, 2017).

Paralelamente a este suceso, en 1998 se realizó la apertura del programa de Diseño Industrial en la Universidad Nacional de Colombia, Sede Palmira, lo que consolidó un espacio para la creación y desarrollo de proyectos académicos y profesionales por medio del diseño. Este es un campo de estudio que en ese momento no tenía oferta en el municipio, pero que gradualmente se estableció en la ciudad. Esta se consideró la década del desarrollo educativo gracias a la presencia de 11 universidades en la ciudad (*El Tiempo*, 17 de mayo de 1997).

Para el 2014, un acontecimiento histórico irrumpe en el escenario cultural y artístico de la ciudad con la reapertura del antiguo teatro Materón, ahora como Centro Cultural Guillermo Barney Materón; un espacio que cumple más de 80 años desde su construcción, además de ser reconocido por su arquitectura tipo *art déco* (*El Tiempo*, 2014). El centro cultural fue un espacio ansiado por los ciudadanos que reactivó social y culturalmente a Palmira (desde los procesos independientes y del propio centro cultural). A esta activación se suman las acciones desarrolladas año tras año por los movimientos sociales y culturales independientes de la ciudad que generaban una variada oferta de programación para los ciudadanos y visitantes de Palmira, por medio de la activación de manifestaciones artísticas y culturales en las artes escénicas, artes

plásticas, poesía, música, entre otras áreas. Estos esfuerzos se observan en proyectos que desde el 2014 se articularon también con el diseño, entendiendo el diseño desde las áreas de profesión de diseño industrial, gráfico, vestuario, servicio, experiencia, medios interactivos e investigación.

El preámbulo de la inauguración del centro cultural, la necesidad de crear acciones para generar cambios en la ciudad y la posibilidad de crear proyectos establecieron las bases que posibilitaron consolidar las colectividades de diseño para el sector cultural de la ciudad. Del 2014 al 2018, varios colectivos de diseño, gestión, cultura, movilidad alternativa y emprendimientos (reconocidos como emprendimientos culturales) han creado iniciativas y procesos que generan cambios sociales en el territorio de Palmira. Los procesos llevados a cabo en la ciudad son diversos y se activaron por medio de acciones como: gestión de talleres, organización de exposiciones/ eventos, asesoría a emprendimientos, formulación de proyectos, seminarios, conversatorios, participación

ciudadana, creación de redes, difusión, entre otros. Gracias al desglose de las actividades llevadas a cabo, se pretende facilitar la comprensión de su impacto y su funcionamiento. El estudio de las acciones dinamizadoras desarrolladas en la ciudad de Palmira —entendiéndola como nodo local— ha permitido establecer el área de diseño como un sistema de proyectos que implementa su práctica por medio de la interdisciplinariedad, además permite la interacción con actores sociales que anteriormente no percibían su práctica académica y profesional.

### MARCO TEÓRICO

A continuación, se presenta el diagrama introductorio sobre el marco de conceptos:

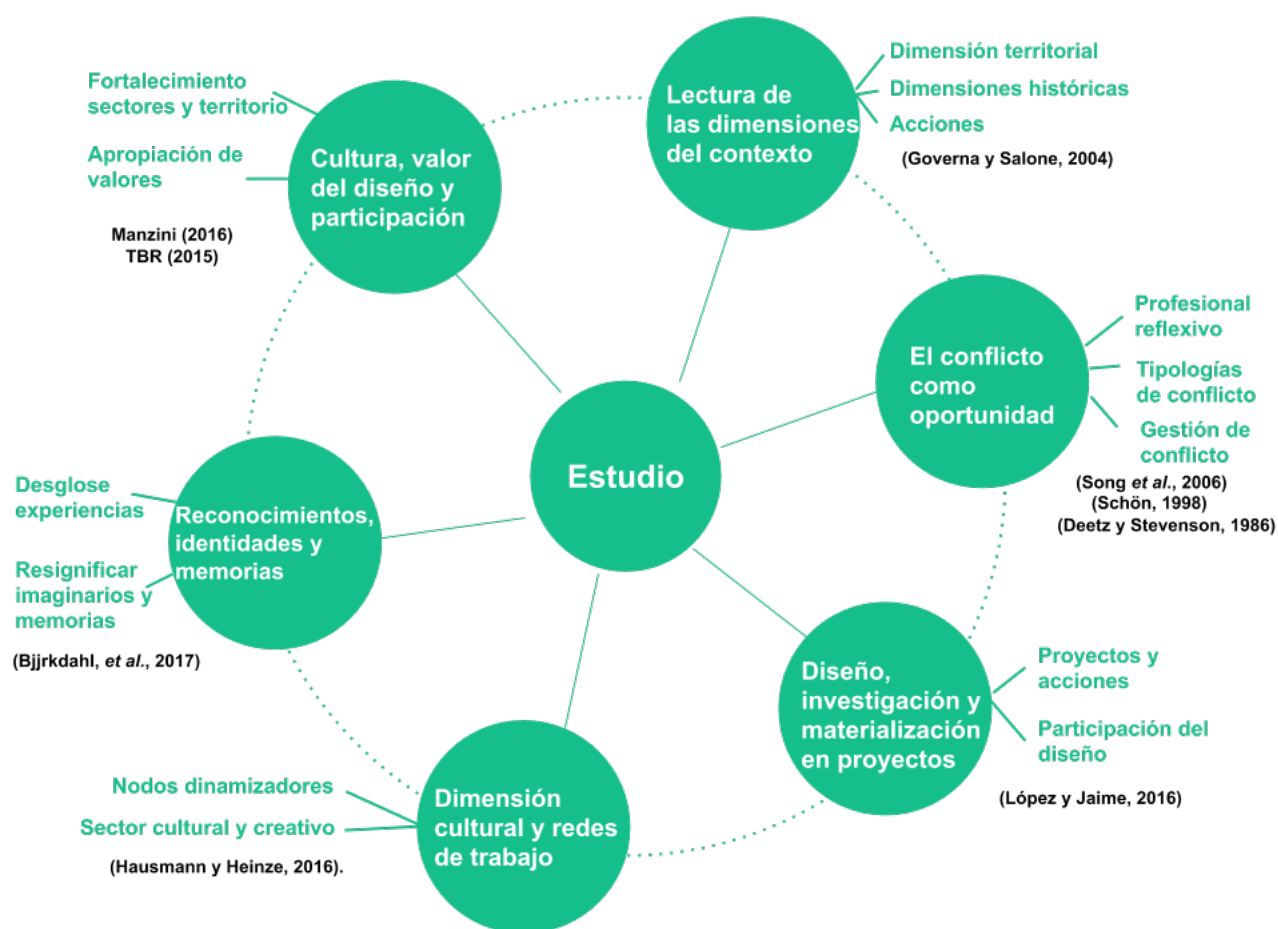


Figura 1. Diagrama general del marco de conceptos del artículo.

### LECTURA DE LAS DIMENSIONES DEL CONTEXTO

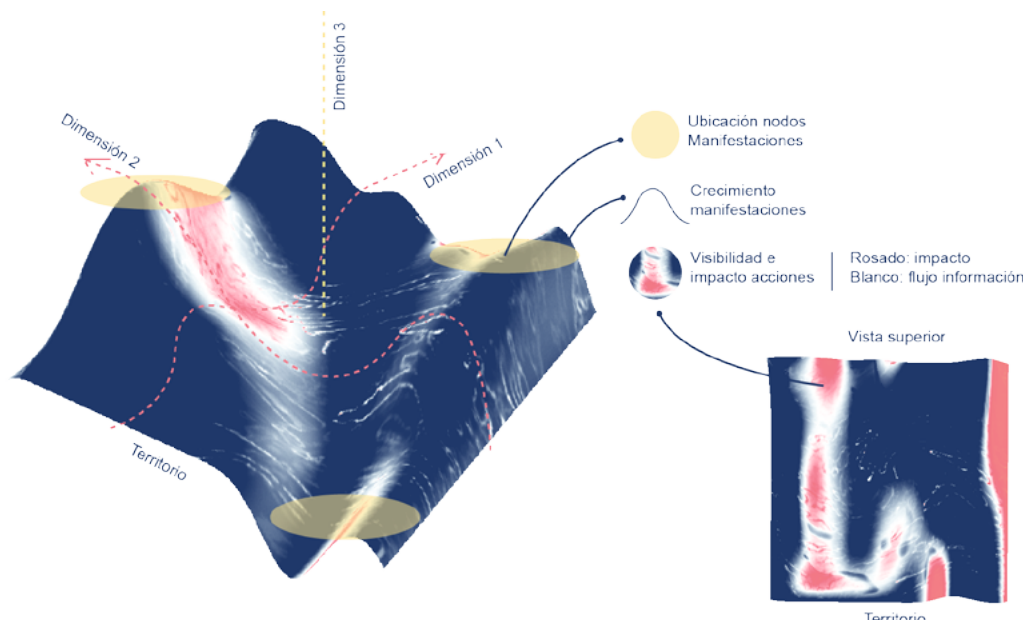
Se establece como eje fundamental el territorio de Palmira para el desarrollo de proyectos que involucran tanto a actores sociales como el diseño y otros campos de estudio para generar cambios. Para comprender las dinámicas socioculturales, es necesario realizar un análisis previo a los diversos tipos de intervención donde se conciba la historia y patrimonio como bases transversales del proceso. La dimensión territorial se ha replanteado en la última década como un motor para el desarrollo social extendiendo también su accionar a la territorialidad rural: «La dimensión territorial se define como un producto inextricable de elementos de materialidad y prácticas sociales desde los procesos colectivos que generan acciones en las políticas territoriales, permitiendo el reconocimiento de otros actores sociales» (Governa y Salone, 2004).

Entonces, es necesario plantear la búsqueda de nuevas dimensiones que se ramifiquen de la dimensión territorial, tales como: la dimensión social, histórica, ambiental, cultural, entre otras, y exponer la relación entre las prácticas sociales, sus manifestaciones y la oportunidad del diseño como medio para articular y desarrollar proyectos en el contexto. La imagen a continuación ilustra los nodos de acción/manifestación y los tipos de dimensión territorial que se ejemplifican en los ejes X (dimensión 1), Y (dimensión 2) y Z (dimensión 3). Estas dimensiones varían según el análisis que se desarrolle. La superficie azul

representa el territorio inerte que sería un plano sin volumen, en cambio, en este ejemplo se observa el crecimiento de las manifestaciones dependiendo de los nodos en la ciudad (dependen de su ubicación territorial). Se observa el color rosado como el potencial de impacto generado, acompañado de forma transversal por el flujo de información (color blanco), que invita y articula a los actores sociales, así como al público que interactúa con cada acción.

### EL CONFLICTO COMO OPORTUNIDAD

Así como el diseño se plantea como un sistema proyectual, es vital entender el inicio del actual estudio derivado del proceso de reflexión sobre la teoría y la práctica de la profesión de diseño industrial, así como su accionar en las prácticas llevadas a cabo en territorio. Se pretende con la reflexión entender el rol del diseño en el contexto social y político actual del país, las discusiones y los diálogos establecidos por medio del proyecto Diseño & Conflicto, que nace en el 2016 y tiene como objetivo comprender el rol del diseño en escenarios de conflicto social, territorial, ambiental, cultural y armado. Este último es el punto de inicio planteado en el 2016 para proponer cuál es la posición del campo de estudio del diseño y su posible accionar en la investigación y práctica dentro de un posible escenario de posconflicto



**Figura 2. Dimensiones del territorio y factores de análisis.** Se representa el territorio y el aumento de las dinámicas relacionadas al reconocimiento de las dimensiones: 1) históricas, 2) patrimoniales y 3) socioculturales, por medio del impacto de las acciones (color rosado) y el flujo de información (color blanco)

o posacuerdo en Colombia, el cual se volvía realidad en el marco de la firma del *Acuerdo final para la terminación del conflicto y la construcción de una paz estable y duradera*.

Para Schön, en sus estudios sobre la «reflexión en acción», es necesario meditar sobre la práctica de la profesión y entender la necesidad de estudiar el rol y capacidad del operario (como llama al profesional) en el momento de tomar decisiones y su posibilidad de cambiar el resultado al generar procesos de reflexión. Su postulación es un referente que constituyó la pregunta de investigación para el proyecto Diseño & Conflicto: ¿cuál es el rol del diseño en escenarios de posconflicto/ posacuerdo en Colombia? En este sentido, se exploraron puntos de encuentro donde convergen la teoría y la práctica del diseño y otros campos de estudio en Colombia y el mundo. Este proceso se mantiene vigente para construir acciones colectivas en escenarios conflictivos, no solo en cuanto al conflicto armado se refiere, pues se plantean escenarios territoriales, sociales, culturales y ambientales con un gran potencial de oportunidad, como el actualmente estudiado en el territorio de Palmira.

Concebir el conflicto como una oportunidad para abordarlo desde diferentes perspectivas teóricas y prácticas es la invitación que se establece en el marco de la investigación. Específicamente realizando procesos teóricos que, de forma estratégica, se materialicen en proyectos prácticos para abordar procesos de dinamización territorial. Deetz y Stevenson (1986) plantean que el conflicto es natural e inherente en los seres vivos, incluyendo el ser humano, y por esta razón, hacen un estudio sobre las tipologías de conflicto establecido para identificar las diversas formas de su resolución. Es un proceso recíproco entre el conflicto y las áreas de conocimiento que lo estudian. Un ejemplo que se puede tomar de referencia en las prácticas sociales es la gestión del conflicto en los procesos dentro de las organizaciones; se concibe como conflicto organizacional y pretende investigar, teorizar y construir estrategias metodológicas para la gestión de dos tipos de conflicto: destructivo y constructivo que, en su interacción, crean la variable que evidencia el comportamiento de la innovación, respondiendo así a la concepción de la construcción multidimensional del conflicto (Song, Dyer y Thieme, 2006). La interacción entre diseño y conflicto constituye un punto de partida y encuentro para crear un nodo de articulación entre actores sociales que estudien, investiguen y generen acciones sobre el conflicto, entendiendo el diseño como un medio facilitador y articulador para la generación de cambios en las diferentes dimensiones del territorio y sus sociedades, postulando así una nueva línea de inmersión y práctica del diseño dentro del contexto de inmersión.

## DISEÑO, INVESTIGACIÓN Y MATERIALIZACIÓN EN PROYECTOS

Paralelamente a los procesos colectivos de diseño, gestión y cultura desarrollados en el municipio de Palmira, se estructuraron herramientas para la investigación de posibles oportunidades de diseño en escenarios conflictivos, específicamente en la dimensión sociocultural del territorio. La forma de trabajar en los temas relacionados con los conflictos de identidad, apropiación e imaginarios en la ciudad se desarrollaron a través del estudio de las manifestaciones culturales, artísticas y sociales, las cuales son el resultado de proyectos desarrollados anteriormente desde la academia y los colectivos.

Para el desarrollo de los procesos se tuvieron en cuenta experiencias con las que colectivos como Exhalar generaron alianzas, patrocinios, planeación de proyectos y elementos pilares de la metodología para la formulación de las ideas, como sucedió en el proyecto de talleres teórico-prácticos de muralismo nominado Paza al Gran formato. Este proyecto se realizó por medio de la gestión mancomunada con artistas y emprendedores mexicanos para generar programación cultural y de formación complementaria en la Universidad Nacional de Colombia, Sede Palmira, durante dos semanas en el marco de la celebración del sesquicentenario durante el 2017. El resultado del proyecto fue una múltiple intervención de muralismo en dos espacios emblemáticos del campus y en la infraestructura del programa de diseño industrial, además de talleres de *design thinking*, exposición sobre muralismo, entre otras actividades que permitieron generar espacios de acuerdo entre la comunidad universitaria, los cuales se enfocaron en trabajar sobre la concepción de íconos, ilustraciones, personajes y animales simbólicos del territorio que fueron reinterpretados para lograr intervenir muros en los que históricamente se habían manifestado mensajes de los movimientos estudiantiles. Al finalizar, se logró plasmar figuras e imaginarios con los que la comunidad se sintió identificada. Estas intervenciones en la actualidad se mantienen vigentes como vestigio de los procesos de construcción colectiva entre talleristas, comunidad universitaria, movimientos y directivas de la universidad.

A partir de esta experiencia, se plantea analizar la estructura de la acción realizada posteriormente en el 2018, titulada Galería en la *Galería: proyecto de visibilización de la plaza de mercado de Palmira*. El concepto *galería* es utilizado para denominar las plazas de mercado en algunas regiones de Colombia, como en el Valle del Cauca. Fue un proyecto desarrollado por estudios de diseño, corporaciones culturales, emprendimientos, colectivos visuales, organizaciones sociales, instituciones



de educación superior, expertos en diferentes campos de estudio, ciudadanía de Palmira y la comunidad de la plaza de mercado. El objetivo fue crear estrategias para reconocer y hacer visible el valor histórico y patrimonial de la plaza de mercado con el fin de democratizar las actividades culturales en espacios no convencionales de la ciudad. Lo que permitió generar nuevos canales de comunicación entre la población y el territorio.

Existe un acercamiento y relación entre diseño, artes (entendiendo el arte como un medio de las manifestaciones sociales, culturales y simbólicas) y patrimonio dentro de los proyectos desarrollados para contribuir a la transformación de un patrimonio inerte en un sistema vivo, a través de la investigación y la estimulación de manifestaciones prácticas. Estos factores conllevan a la redefinición del diseño en una nueva dimensión (en su práctica como profesión en el caso de estudio) que es la dimensión cultural con impacto social y la cual da origen a las dinámicas de interrelación entre distintas dimensiones, conflictos, acciones y actores sociales que se traducen en fomento de la participación ciudadana en los proyectos de diseño (López y Jaime, 2016). Los proyectos impulsaron la participación de los actores sociales en relación con su entorno y territorio por medio de acciones mediadas por las colectividades, instituciones y movimientos articulados con un mismo propósito.

#### DIMENSIÓN CULTURAL Y REDES DE TRABAJO

Durante el desarrollo del proyecto Galería en la Galería, y en los demás proyectos generados por las colectividades de diseño en los nodos de activación de la ciudad, es importante reconocer la función vital que cumplen las redes de trabajo, así como los procesos investigativos en la dimensión cultural, donde se requiere de equipos de trabajo conscientes de las diferencias culturales locales y la forma en que los emprendimientos desarrollan proyectos junto a las comunidades de los territorios.

Los emprendimientos (colectividades) son mediadores para desarrollar acciones en los nodos de trabajo en la ciudad. Su potencial y éxito son el resultado de la frecuente generación de ideas novedosas y el carácter precursor en la creación de proyectos junto con las redes de trabajo innovadoras que se caracterizan por contener en los equipos agentes (personas con roles) de contacto que median entre los actores sociales que las constituyen (Essig, 2016).

A partir de la creación de los nodos de acción, se han sumado colectividades y organizaciones a nivel nacional e internacional para desarrollar los proyectos tanto en Palmira como en otros territorios. A estos procesos se les denomina redes de *trabajo* y *proyectos*, que permiten crear nuevas relaciones, fortalecer procesos y profundizar en temas de acción por medio de conocimientos de nuevos actores involucrados.

Los procesos, acercamientos y proyectos han fortalecido y consolidado la relación entre el sector cultural y el creativo en la ciudad de Palmira. El emprendimiento social y cultural, de forma independiente, ha sido el medio de abordar y resolver conflictos territoriales en sus múltiples dimensiones. Es un actor que es investigado arduamente por la importancia del proceso de dinamizar territorios, tanto en lo urbano como en lo rural a nivel regional; es un proceso que genera impacto en el desarrollo económico y social, proveniente de las acciones generadas desde los sectores culturales y creativos (Hausmann y Heinze, 2016).

Los procesos desarrollados a nivel municipal carecen de una medición cualitativa o cuantitativa del impacto de los sectores involucrados, disminuyendo así la visibilidad e importancia de los procesos. Este análisis puede ser gestionado por el diseño, como uno de los actores que articulan los proyectos mencionados anteriormente.

#### RECONOCIMIENTOS, IDENTIDADES Y MEMORIA

En este apartado se necesita reconocer el accionar del otro para entender los procesos. En la consecución del proyecto Galería en la Galería, se identificaron procesos de reconocimiento de individuos y colectividades para lograr los objetivos formulados por medio de las redes de trabajo. Esta forma de articulación y generación de alianzas tiene como enfoque la participación de las comunidades por medio de metodologías de trabajo, herramientas y acciones específicas en el marco de las actividades planeadas en el proyecto. Las formas de desarrollar acciones, como resultado del proyecto Galería en la Galería, se hacen visibles en las manifestaciones sociales, culturales y simbólicas que se experimentaron por medio de seis actividades durante dos semanas de implementación: 1) encuentros de saberes: talleres de intercambio de conocimientos entre habitantes de la ciudad, comerciantes de plantas medicinales de la plaza de mercado, expertas sobre cultivo y uso de plantas tradicionales y colectividades independientes que trabajan en temas del cuerpo, feminismo y las tradiciones ancestrales. 2) Exposición sobre el valor histórico y patrimonial de la plaza de mercado de Palmira: muestra en

formato de exposición sobre el legado histórico material e inmaterial de la plaza de mercado en el municipio de Palmira durante más de 100 años. 3) Conversatorios académicos y comunitarios: espacios de encuentro y diálogo sobre la importancia y experiencias de las plazas de mercado en Colombia y México. 4) Actividades sobre resistencias: narraciones e investigación sobre historia y memoria de comerciantes y comunidad de la plaza de mercado recitada por los habitantes del contexto. 5) Muralismo: creación colectiva de elementos simbólicos de la plaza de mercado entre talleristas de México y la comunidad. 6) Audiovisual, documental y ciclo de muestras audiovisuales: la proyección del resultado de parte de la investigación y entrevistas realizadas a actores sociales expertos en el tema de historia de las plazas de mercado y tradiciones —usos de plantas medicinales— en Colombia.

La pertinencia de cada uno de los productos fue evaluada con expertos y avalada por la comunidad participante del proyecto. Cada uno de los ítems responde a los objetivos iniciales del proyecto y abarca los campos de las dimensiones culturales e históricas por medio del diseño, que se analiza posteriormente en la tabla 2, entregando un aporte a la construcción y protección de identidad territorial de Palmira y el Valle del Cauca. En el proceso de construcción y protección de la identidad se debe considerar el factor de la memoria y olvido como un elemento esencial para el territorio y sus habitantes; mantener activo el valor del patrimonio e historia abre un nuevo camino para resignificar la memoria local y, si se requiere, resignificar la imagen y percepción territorial (entendiendo este punto como un factor de la transición actual del municipio, el cual pasó de considerarse como una de las ciudades más violentas del mundo a una ciudad líder en la gestión y desarrollo cultural). Abordar el factor de la memoria y la historia como elementos transversales de los procesos de la investigación posibilitan el entendimiento de su importancia para los cambios sociales que se están gestando (Björkdahl, et al., 2017). La memoria y su construcción se generan en la acción de crear lazos entre el pasado, el presente y el futuro para cambiar de un contexto conflictivo a uno de paz, por medio de la articulación de las dimensiones sociales de un contexto y gracias a la generación de herramientas para el análisis de sus narrativas.

Estas acciones y narrativas manifestadas de la comunidad crean vínculos con los factores políticos y culturales del contexto, en las tres temporalidades a través de vivencias cotidianas vitales para la construcción y mantención de identidad territorial. En la siguiente imagen se aprecia una ilustración sobre algunos colores, objetos, flora y comestibles presentes en la Galería Central de Palmira (plaza de mercado) durante el proyecto Galería

en la Galería. El análisis de la riqueza visual y sensorial de este nodo de acción generó una caracterización única en el proyecto que permitió a los actores sociales reconocer y reconocerse dentro de la iniciativa.



**Figura 3. Proyecto Galería en la Galería. Identificación de elementos repetitivos, simbólicos y actividades de la Plaza de Mercado de Palmira. Tomado de «Afiche proyecto Galería en la Galería», de C. Benavides, 2018 (<https://galeriaenlagaleria.wixsite.com/palmira>)**

#### CULTURA, VALOR DEL DISEÑO Y PARTICIPACIÓN

Las formas de habitar el territorio, los valores, creencias, símbolos y costumbres, son algunos de los factores que constituyen el estilo de vida y la cultura de la población. Estos elementos perduran en el tiempo y se transmiten de forma material e inmaterial a través de las generaciones venideras. El análisis de la cultura

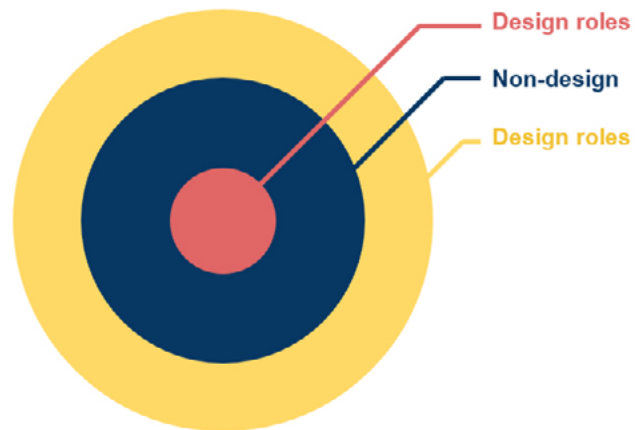
desde un enfoque antropológico sobre las tradiciones históricas permite realizar las investigaciones sobre temas particulares en el territorio (Austin, 2000).

En el actual estudio, la cultura es una de las dimensiones territoriales y se evidencia una fuerte relación con el diseño y los procesos de participación ciudadana, por medio de colectividades y/o proyectos que se articulan con las dinámicas de los y las habitantes de la ciudad. En Palmira son visibles los procesos y acciones desarrolladas por colectividades de diseño desde el 2014, estas organizaciones abordan líneas de acción así: sobre diseño y gestión cultural (Colectivo de diseño Exhalar), diseño y movilidad en bicicleta (colectivo Bicidiversa Palmira), y diseño y gestión de estrategias para la ciudad (estudio de diseño y gestión Lateral). Lo anterior permitió generar alianzas, redes de trabajo y participación de los actores sociales del municipio de Palmira de forma significativa en temas de identidad, patrimonio, gestión y emprendimiento, creando reconocimiento y valor del diseño, y estableciendo un sistema proyectual dentro de los nuevos nodos de acción en las dimensiones territoriales.

Manzini (2016) indica que, en el siglo XXI, nos encontramos en un momento de cambio y transición en el que emerge la necesidad de pensar en el rol potencial del diseño como un agente de cambio cultural, social y ambiental. Es una transformación que se establece con el cambio de definición de la tradicional concepción del diseño desde el objeto (sistema, producto, servicio), a una nueva desde el diseño de soluciones por medio de nuevas formas de pensar y hacer las cosas (investigaciones, metodologías, herramientas y el propio sentido del diseño), para responder a las realidades, problemáticas y oportunidades que se identifican en el contexto económico y social. El valor del diseño y su definición para el desarrollo de los proyectos mencionados se reconoció al concebir el diseño como un actor social mediador a través de la creación de herramientas y el desarrollo de metodologías de diseño, junto con sectores y expertos de diferentes áreas de estudio que impulsaron y llevaron a la acción a los nodos de articulación.

Según el equipo de creatividad y cultura TBR (2015), el impacto del diseño se puede medir por medio de la economía generada en sectores, industrias y territorios a través de la intensificación de la participación de diseñadores en organizaciones de diseño y otro tipo de instituciones. La empleabilidad de individuos y colectividades hace evidente la relevancia del diseño en contextos donde se considera que hay baja oferta de industrias de diseño o donde los roles del diseño en las organizaciones que no cuentan con diseño son prioritarias o vitales para el funcionamiento de los

proyectos, además de generar iniciativas de cambio (ver figura 4 del impacto del diseño en cada escala) en los factores y áreas de los sectores culturales y creativos. Este escenario se ejemplifica en el municipio de Palmira, donde la participación del diseño tiende al aumento por medio de las acciones de las colectividades y las instituciones de educación, al crear redes de trabajo y participar del cambio de las dinámicas territoriales (urbano y rural). Dichas acciones y procesos en la actualidad le han aportado características específicas al diseño local de Palmira y su territorio.



**Figura 4. The design economy.** Tomada de *The role and value of design Working paper: Measuring and defining design* (p. 5), de TBR's Creative and Cultural Team, 2015, Newcastle: TBR.

En este punto se generaron procesos para crear espacios de diálogo y debate sobre la relación entre el diseño, su valor-rol y las dimensiones culturales, sociales, ambientales e históricas en el territorio, con el objetivo de estudiar la forma de llevar a cabo sus prácticas por medio de la articulación de los actores sociales del contexto.

#### MATERIALES Y MÉTODOS

La metodología desarrollada se basa en el análisis de los posibles factores conflictivos del territorio por parte de las organizaciones y colectivos que generaron propuestas diferenciales para dar respuesta desde el diseño y otras disciplinas en el sector cultural de la ciudad. En este primer acercamiento se establece la relación de las dimensiones territoriales, las acciones como medios dinamizadores de ciudad y los conflictos como oportunidad.

El diseño de la investigación se define por medio de la selección de seis casos de estudio que se desarrollaron anualmente desde el 2014 al 2018. En el 2017 se tomaron dos proyectos, se seleccionaron por contener procesos



Figura 5. Escalamiento del rol del diseño definido por el número de acciones y prácticas en cada proyecto durante cinco años.

que hacen visible el escalamiento de las prácticas de diseño del primer al último año, siendo el último en el que el rol del diseño fue transversal en el proyecto como medio para facilitar, estructurar e implementar las propuestas generadas junto con los diversos equipos de trabajo. El posicionamiento de los procesos de diseño en sus diferentes prácticas se puede observar en la figura 5 donde, a partir de la ampliación de los campos de acción, le permite también articularse con diferentes disciplinas que llevan a cabo prácticas de la profesión en cada proyecto.

#### ESTUDIO DE CASOS

Al comprender las dimensiones del contexto de Palmira en el actual estudio, así como el potencial del valor del diseño en sus diferentes líneas de acción y los proyectos desarrollados por emprendimientos y organizaciones independientes, se propone comprender su impacto, para lo cual se desglosa y comparan los seis casos de dinamización desarrollados durante el 2014 al 2018, cada una integrada por componentes del rol del diseño y desde la práctica. El conocimiento de la información analizada en cada caso se describe al detalle por la participación del investigador en la totalidad de los proyectos, cumpliendo

diferentes roles. De este modo, se obtuvo la información de fuentes primarias y también de la estructura en cada proyecto que quedó registrada en la formulación de las ideas. En la primera etapa (tabla 1) se describe el objetivo de las 3 colectividades que se estudian en el presente texto. Para la segunda etapa (tabla 2), se realiza un desglose detallado de 15 factores de análisis para comparar las estructuras generales de los proyectos de la investigación. Los puntos son: 1) iniciativa del proyecto: organización que generó la iniciativa del proyecto, esto se traduce en gestión de recursos y formulación de entregables. 2) Colectivo de diseño vinculado: de los colectivos descritos en la tabla 1, se relaciona el que trabajó en el proyecto analizado. 3) Año-duración: el año en el que fue desarrollado y la duración en meses de trabajo desde su formulación hasta la implementación. 4) Objetivo del proyecto: define el objetivo formulado desde la organización responsable de la iniciativa. 5) Actividades: las actividades desarrolladas por los integrantes de los colectivos, definidas por el objetivo del proyecto. 6) Lugar: espacios donde se desarrollaron las actividades y acciones de los proyectos. 7) Público: el público definido según los objetivos del proyecto. 8) Actores sociales aliados: individuos, colectivos, movimientos y organizaciones que participaron para llevar a cabo el proyecto, en modalidad de aliado, apoyo, patrocinio, organizador y comunidades. 9) Países vinculados: describe





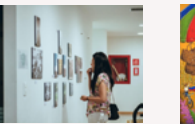
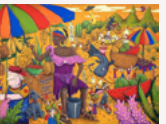
Tabla 1. Nombre y descripción u objetivo de colectivos de diseño

| Nombre del colectivo                 | Colectivo de diseño Exhalar   | Bicidiversa Palmira  | Estudio de diseño y gestión Lateral  |
|--------------------------------------|---|--|--|
| Descripción u objetivo del colectivo | Articular e integrar la academia con organizaciones públicas y privadas para generar proyectos de intervención artística y cultural, teniendo presente el diseño como eje transversal desde la comunicación, la gestión, la promoción y ejecución | Movimiento social colombiano que centra su causa en el bici-activismo y la diversidad cultural con perspectiva de género | Se especializa en buscar, participar, formular e integrar proyectos, a través del diseño, para responder y fortalecer las necesidades de desarrollo cultural de la ciudad de Palmira |

**Tabla 2. Factores de proyectos de diseño en la dimensión sociocultural (Análisis y comparación de proyectos desarrollados por colectivos de diseño independientes en la ciudad de Palmira durante los años 2014, 2015, 2016, 2017 y 2018)**

| Nombre del proyecto                  | Mobiliario Centro Cultural Guillermo Barney Materón  | Seminario teórico práctico de ilustración de naturaleza en el Valle del Cauca   | «Siglo de las Luces». Exposición colectiva de diseñadores independientes  | Taller teórico práctico de muralismo Paza al Gran Formato   | Palmira, ciudad de las bicicletas   | Galería en la Galería: proyecto de visibilización de la plaza de mercado de Palmira   |
|--------------------------------------|--|---|---|---|---|---|
| Factores                             |  |   |   |   |   |   |
| <b>Iniciativa Proyecto</b>           | Centro Cultural  | Arte y Conservación   | MCD Victria   | Exhalar   | Bicidiversa   | Lateral y UrbanArte   |
| <b>Colectivo de diseño vinculado</b> | Colectivo de diseño Exhalar  | Colectivo de diseño Exhalar   | Colectivo de diseño Exhalar   | Colectivo de diseño Exhalar   | Bicidiversa Palmira   | Estudio de diseño y gestión Lateral   |
| <b>Año / Duración</b>                | 2014 / 6 meses   | 2015 / 3 meses  | 2016 / 4 meses  | 2017 / 6 meses  | 2017 / 6 meses  | 2018 / 6 meses  |
| <b>Objetivo del proyecto</b>         | Diseño y desarrollo de módulos de exposición y pedestales para la sala de exposiciones del Centro Cultural Guillermo Barney Materón en el marco de su reinauguración | Seminario para desarrollar habilidades en la técnica de ilustración científica por medio de observación y herramientas de pintura | Serie de exposiciones itinerantes proyectadas para acercarse al diseño, el arte y la cultura colombiana   | Difusión del conocimiento de muralismo y sus técnicas entre los miembros de la comunidad académica      | Recuperar la identidad de la ciudad, siendo la bici un símbolo para la tradición y la cultura palmirana | Crear estrategias para reconocer el valor histórico y patrimonial de las plazas de mercado en Palmira   |
| <b>Actividades</b>                   | Diseño de productos  | Gestión, coordinación y planeación de taller  | Diseño, Montaje de exposición y comunicación  | Formulación, gestión y coordinación   | Formulación, gestión y coordinación   | Formulación, gestión y coordinación   |
| <b>Lugar</b>                         | Centro Cultural  | Centro Cultural   | Centro Cultural   | Universidad Nacional de Colombia  | Ciudad  | Plaza de mercado<br>Universidad Nacional de Colombia  |
| <b>Público</b>                       | Ciudadanía   | Ciudadanía  | Ciudadanía  | Comunidad universitaria   | Ciudadanía  | Ciudadanía  |
| <b>Actores sociales aliados</b>      | Centro cultural, gestores culturales, Estado   | Organización Arte y Conservación y Estado   | MCD Victria, Pontificia Universidad Javeriana - Cali, Universidad Nacional de Colombia - Sede Palmira, Materia Creativa, Amadeli, Secretaría de Cultura y Turismo | Colectivo de artes visuales Bectta, Trotamono, Boonker, Universidad Nacional de Colombia - Sede Palmira | Secretaría de Cultura, CorfePalmira   | Corporación Cultural UrbanArte, Daniela Quintero Fotografía, Estudio Visual Nordiko, Fundación Huella Indeleble, Base Lunar, Universidad Autónoma de Querétaro, Universidad Nacional de Colombia - Sede Palmira, Imdesepal, Gestora Social, La Madre lo Cura, Kuna Luna: Unidiversidad Libertaria, Aquaoccidente, Secretaría de Cultura, Gobernación del Valle del Cauca y Fondo Mixto de Promoción de la Cultura y las Artes del Valle del Cauca, Programa de voluntarias: +Manos por la Galería |



| Nombre del proyecto          | Mobiliario Centro Cultural Guillermo Barney Materón                               | Seminario teórico práctico de ilustración de naturaleza en el Valle del Cauca     | «Siglo de las Luces». Exposición colectiva de diseñadores independientes          | Taller teórico práctico de muralismo Paza al Gran Formato                          | Palmira, ciudad de las bicicletas   | Galería en la Galería: proyecto de visibilización de la plaza de mercado de Palmira          |
|------------------------------|---|---|---|--|---|--|
| Países vinculados            | Colombia  | Colombia  | Colombia  | México y Colombia  | Colombia  | México y Colombia  |
| Rol del diseño               | Prestador del servicio de diseño  | Prestador del servicio de gestión y organización de la actividad                  | Prestador del servicio de gestión, diseño y organización de la actividad          | Formulación de proyecto, gestión, producción y coordinación                        | Formulación de proyecto, investigación, gestión, producción y coordinación          | Formulación de proyecto, investigación, gestión, producción y coordinación                   |
| Dimensiones alcanzadas       | Cultura   | Arte, ambiente y cultura  | Arte y cultura  | Arte, sociedad y cultura   | Historia, sociedad, patrimonio y cultura  | Historia, sociedad, patrimonio y cultura   |
| Áreas de la dimensión        | Carpintería, diseño   | Ilustración científica  | Ilustración, diseño y comunicación  | Artes visuales, muralismo  | Movilidad, investigación, historia, muralismo, diseño                               | Museografía, investigación, diseño, historia, arte, fotografía, muralismo, innovación social |
| Manifestación simbólica      | N/A   | N/A   | N/A   | Mural  | Bicicleta   | Mural  |
| Evidencia gráfica / registro |  |  |  |  |  |           |
| Autor evidencia              | Colectivo Exhalar   | Colectivo Exhalar   | MCD Victria   | Colectivo Exhalar  | DQ Fotografía   | Base Lunar   |

*\*En la parte final del artículo podrán ver las referencias de las imágenes expuestas.*

los países de origen de las organizaciones vinculadas a los procesos por medio de las redes de trabajo. 10) Rol del diseño: especifica el tipo de participación del campo del diseño en cada proyecto y tiene relación con las actividades. 11) Dimensiones alcanzadas: hace referencia a las dimensiones territoriales en las que se activaron las acciones y proyectos desarrollados: en este caso se especifican sectores como el cultural y el social. 12) Áreas de la dimensión: es la relación entre las actividades y las dimensiones, evidenciando campos de estudio específicos del proyecto. 13) Manifestación simbólica: en los procesos de construcción colectiva de la imagen de ciudad, los elementos simbólicos identificados en el territorio permiten apropiarse de imaginarios locales, en este factor se especifica si se trabajó con algún símbolo de la ciudad. 14) Evidencia gráfica/registro: comparte una evidencia fotográfica de actividades del proceso del proyecto desarrollado en Palmira. 15) Autor evidencia: se refiere a la organización, movimiento o individuo que realizó el registro de la evidencia. Cada uno de los factores utilizados para el análisis cualitativo se enfoca en el proceso de formulación del proyecto (objetivos, actores sociales, entre

otros) y el impacto de su implementación (dimensiones, manifestaciones, registro) para determinar factores de evaluación y gestión de proyectos en el futuro.

El proceso de la tabla 3 se basa en el análisis específico resultado de los factores cualitativos de las acciones desarrolladas en cada proyecto. Se realiza una descripción del incremento de la participación del área del diseño, por medio de cada proyecto, dependiendo de la producción de investigación, el objetivo del proyecto, el rol potencial del diseño para los proyectos, la posible relación con una nueva dimensión propuesta, que es la de economía del diseño, y finalmente las alianzas estratégicas creadas en función de las redes de trabajo. El contraste de información y evidencias se encuentra en la tabla 3.

En la tabla también se hace evidente el análisis y comparación de proyectos desarrollados por colectivos de diseño en la ciudad de Palmira y su vinculación al área de la investigación entre los años del 2014 al 2018. En el factor de la dimensión de economía del diseño existen tres tipos de vinculación: roles de diseño en industrias

Tabla 3. Incremento de la participación del diseño e impacto por medio de proyectos en orden cronológico

| Temporalidad   | 2014                                     | 2015  | 2016   | 2017  | 2017   | 2018  |
|--|--|---|--|---|--|---|
| <b>Nombre del proyecto</b><br><b>Factores</b>          | Mobiliario<br>Centro Cultural            | Seminario teórico - práctico de ilustración de naturaleza en el Valle del Cauca | «Siglo de las Luces». Exposición colectiva de diseñadores independientes | Taller teórico práctico de muralismo Paza al Gran Formato   | Palmira, ciudad de las bicicletas  | Galería en la Galería: proyecto de visibilización de la plaza de mercado de Palmira |
| <b>Colectivo asociado</b>                              | Exhalar                                  | Exhalar   | Exhalar  | Exhalar   | Bicidiversa Palmira  | Lateral   |
| <b>Rol del diseño</b>                                  | Prestador del servicio de diseño         | Prestador del servicio de gestión y organización del proyecto                   | Prestador del servicio de diseño   | Formulación de proyecto, gestión, producción y coordinación | Formulación de proyecto, investigación, gestión, producción y coordinación | Formulación de proyecto, investigación, gestión, producción y coordinación          |
| <b>Dimensión de economía del diseño</b>                | Roles de diseño en industrias sin diseño | Roles de diseño en industrias sin diseño  | Roles de diseño en industrias de diseño                                  | Roles de diseño en industrias de diseño                     | Roles de diseño en industrias sin diseño                                   | Roles de diseño en industrias sin diseño  |
| <b>Producto de investigación</b>                       | N/A                                      | N/A   | N/A  | N/A   | Artículo, exposición, audiovisual y libro                                  | Texto, panel académico, audiovisual y exposición                                    |
| <b>Público alcanzado (empresa, estado y educación)</b> | Estado                                   | Estado y educación  | Empresa, Estado y educación  | Educación   | Estado y educación   | Empresa, Estado y educación   |

de diseño, roles sin diseño en industrias de diseño y roles de diseño en industrias sin diseño. Esta última es la predominante en el contexto estudiado y son procesos medidos cuantitativamente en el informe *The Design Economy 2018*, realizado por el Design Council del Reino Unido.

Es importante reconocer el trabajo desarrollado de movimientos, colectividades e individuos, desde el 2014 al 2018, por medio de diversos proyectos que no se presentan en el actual estudio debido a su alcance, pero que aportaron a la dinamización del territorio para cambiar la representación en el proceso de construcción de la imagen de ciudad. Se propone que estos procesos sean analizados en un siguiente estudio investigativo para fortalecer la medición sobre el impacto tanto del diseño como de otras áreas de conocimiento en la ciudad de Palmira, ya que es un proceso que puede replicarse a nivel departamental y nacional.

Los colectivos desarrollaron proyectos con redes de trabajo en Colombia y en países como México desde el 2015. Esta vinculación con actores sociales de diferentes países ha enriquecido y fortalecido el desarrollo de los proyectos analizados, pues se han involucrado nuevos conocimientos, herramientas y experiencias de procesos latinoamericanos que clarifican las acciones generadas en Palmira. La visibilidad de los procesos desarrollados por los colectivos que trabajan específicamente en gestión cultural en la ciudad ha aumentado progresivamente. Para el año 2017, se realizó el proceso de capacitación para emprendimientos culturales, por parte de una de las cajas de compensación familiar más reconocidas del Valle del Cauca, como parte del mapeo de las organizaciones independientes del sector cultural, donde se encontraban vinculados los colectivos de diseño. Este proceso de capacitación le permitió mejorar la estructuras organizacional de las colectividades independientes, apoyándose de la creación de redes de trabajo locales, nacionales e internacionales para continuar desarrollando los procesos y consolidar la sustentabilidad temporal de los proyectos.

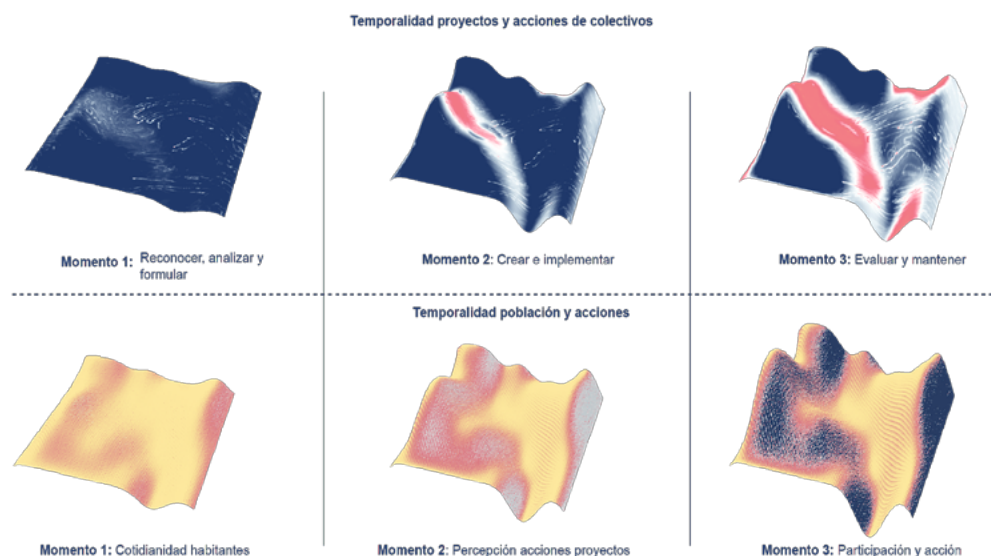
**Tabla 4. Integración de los objetivos de los proyectos y las acciones para la construcción de imagen de ciudad (Cruce de información entre objetivos de formulación y acciones de construcción de la imagen de ciudad en Palmira, Valle del Cauca)**

| Nombre del proyecto<br>Factores                   | Taller teórico práctico de muralismo<br>Plaza al Gran Formato  | Palmira, ciudad de las bicicletas   | Galería en la Galería: proyecto de<br>visibilización de la plaza de mercado<br>de Palmira             |
|---|--|---|---|
| <b>Objetivo del proyecto</b>                      | Difusión del conocimiento de muralismo y sus técnicas entre los miembros de la comunidad académica             | Recuperar la identidad de la ciudad, siendo la bici un símbolo para la tradición y la cultura palmirana | Crear estrategias para reconocer el valor histórico y patrimonial de las plazas de mercado en Palmira |
| <b>Acción de Construcción de imagen de ciudad</b> | Desarrollo de murales con representaciones simbólicas de iconografía, fauna, flora y personajes del territorio | Posicionamiento de la bicicleta como el símbolo de la ciudad  | Reconocimiento de la plaza de mercado como patrimonio material e inmaterial del territorio            |

El impacto de los proyectos analizados por las redes de trabajo definidas en la tabla 2 consolidaron la construcción de imagen de ciudad por medio de la participación ciudadana. En la tabla 4, se definen tres proyectos que conciben en los objetivos de la formulación la palabra *identidad* y *territorio*, que en acciones concretas aportaron a la construcción y representación de la identidad de la ciudad de Palmira. Se analizan por medio del contraste entre los objetivos de cada proyecto y la acción de construcción de imagen.

Para el desarrollo del ejercicio proyectual y colectivo, se estimula la participación de la ciudadanía con el fin de generar cambios en las dimensiones del territorio, respondiendo así a la latente inquietud del rol del diseño, la participación ciudadana y los cambios de sus prácticas

por medio de procesos de reflexión y reconocimiento de la identidad local. De esta manera, la población del territorio, junto con los actores sociales, promueven en el escenario de acción prácticas por medio del sistema de proyectos de diseño, que se evidencian en las estrategias de reconocimiento de las redes de trabajo y su impacto en los contextos situacionales. Como resultado del análisis, se realiza el gráfico que complementa la figura 2 sobre las dimensiones del territorio y los cambios de sus dinámicas en el contexto. A continuación, en la figura 6 se expone el impacto de los proyectos medidos por la temporalidad y los actores sociales que desarrollan acciones concretas de cambio: tres momentos específicos de las acciones que se dividen en el antes, durante y después. Dentro del análisis se concluye que la población se vincula tanto en el momento de percibir las acciones de los proyectos



**Figura 6. Visibilización de reconfiguración de las dimensiones del territorio por medio de las acciones desarrolladas por colectividades y actores sociales y el incremento en las iniciativas por medio de la participación ciudadana.**



generadas por los colectivos, como en la etapa final al observar los resultados y cambios en las dinámicas del territorio. Para el estudio es esencial involucrar a la población como actor social desde el primer momento de los proyectos para aumentar su participación e impacto.

Los colores de la figura 6 se relacionan así: azul: territorio, rosado: acciones, blanco: difusión y reconocimiento de procesos, amarillo: población y el volumen son los puntos/nodos de articulación entre los actores y el aumento en el impacto. Tanto los tres momentos de la zona superior como los tres de la zona inferior son divididos por el rol y perspectiva en la que participan los actores sociales mencionados, para lo cual se generaron procesos de reflexión e invitación a la población para participar en acciones que se están desarrollando en el 2019 y no se encuentran incluidas en el actual estudio. Se proyecta a mediano plazo que las acciones sean creadas e implementadas integrando la participación de los dos actores. Se genera, de esta manera una participación más amplia de la población.

Este es un primer acercamiento resultado de las acciones generadas durante cinco años de proyectos desarrollados por los actores sociales. Para lograr medir su impacto y aporte al territorio, se propone desarrollar un estudio a profundidad por medio de herramientas de medición cuantitativa y cualitativa sobre los procesos desarrollados.

## DISCUSIÓN

El actual estudio expone las múltiples formas de generar visibilidad sobre los procesos desarrollados de diseño como eje facilitador, mediador y gestor de procesos colectivos en el sector cultural de Palmira, Valle del Cauca. Los resultados indican que los objetivos de los proyectos desarrollados coinciden en las propuestas de apropiación de identidad territorial, elemento que podría repercutir en el cambio de percepción que se concibe actualmente en la ciudad, de acuerdo con la dinamización social por medio de los proyectos y emprendimientos. En cada proceso se observa que, a mayor participación de actores sociales y roles definidos, se amplía el espectro de impacto de los proyectos, de tal manera que los resultados de Galería en la Galería muestran el aumento progresivo de la implementación y acogida del proyecto (figura 6).

La imagen de la ciudad de Palmira se encuentra en constante construcción. Para clarificar el cambio, se debe generar un sondeo sobre la percepción de cambio en las dinámicas de ciudad por parte de los residentes y visitantes, en lo posible, durante una década (2009-2019).

Por último, se requiere profundizar en las mediciones cualitativas y cuantitativas sobre el valor, el rol y las implicaciones del diseño dentro de los procesos teóricos y prácticos de los proyectos desarrollados durante los últimos cinco años en la ciudad. Esto sería posible si se crea el índice departamental sobre el impacto de la práctica del diseño, en las dimensiones territoriales como: cultura, ambiente, sociedad, investigación, productividad, educación, entre otros.

## CONCLUSIONES

La frecuente dinamización de territorio que se lleva a cabo en Palmira, gracias a las iniciativas independientes de los movimientos, colectividades e individuos, han generado cambios sobre la percepción de la ciudad y han creado oferta desde el sector cultural para la población residente y visitante.

Se observa que el diseño y sus prácticas dinamizan los procesos desarrollados por medio de su integración en las etapas desde la ideación hasta la implementación, generando visibilidad de su función como un sistema de proyectos que entrega herramientas metodológicas y productos como resultado de su campo de acción.

La red de trabajo y de acciones colectivas que desarrollan proyectos desde años atrás ha potenciado su articulación e implementación de proyectos por medio del acompañamiento de las colectividades de diseño que trabajan desde 2014 en el municipio de Palmira hasta la actualidad. La interrelación entre disciplinas y saberes en el sector cultural le otorgó al municipio, en el 2019, el reconocimiento por mantenerse durante tres años consecutivos en el primer lugar del índice de gestión cultural en el departamento del Valle del Cauca. La creación de las redes posibilitó la fundación del corredor de proyectos entre México y Colombia, activo desde el 2015, y denominado Red de Acción Co-Creativa (RACC).

Las prácticas de diseño no son visibles, tampoco el impacto ni el rol que desarrolla en la dinamización territorial. Es necesario investigar, documentar y publicar estudios sobre los procesos desarrollados desde la apertura del programa de Diseño Industrial desde 1998 hasta la actualidad.

Los nodos de acción en espacios, organizaciones y barrios generan investigación por medio de los proyectos. Es una posibilidad para llevar a la práctica la investigación

en diseño, paralelamente a la formación académica, y las prácticas como profesionales en los municipios y territorios donde se desenvuelven estos actores sociales.

Proyectos como Galería en la Galería permiten establecer estrategias para salvaguardar el patrimonio material e inmaterial con el fin de recuperar su valor y generar visibilidad para los ciudadanos. Dentro de los procesos de gestión y planeación se manifestó la necesidad de mapear los actores sociales: empresas, instituciones de educación, Estado y sociedad, lo que conlleva a crear alianzas estratégicas y coordinar procesos que generen resultados con objetivos integrados.

Desde 1951 se publican investigaciones sobre la plaza de mercado, como la primer edición de la revista científica *Acta Agronómica* con el artículo «La plaza de mercado de Palmira - Colombia», en la que se realiza un diagnóstico detallado de las condiciones laborales, económicas y sociales del lugar en ese momento. El artículo concluye con un llamado para mejorar las condiciones del lugar, ya que se reconoce como un espacio vital para el comercio y producción agrícola del municipio y sus alrededores (Arango y Posada, 1951). Por medio del actual estudio se establece la necesidad de continuar investigando, difundiendo y generando acciones que involucren las instituciones de educación, como actores sociales de cambio en el contexto donde se encuentran localizados.

Es necesario encontrar mecanismos que permitan generar sustentabilidad para los proyectos mencionados. Si los proyectos son temporales, el impacto se limita a una acción que no tiene proyección para los actores sociales, afectando el interés y sentido de apropiación de las comunidades.

La creación de espacios de diálogo y definición de las prácticas de diseño son herramientas que se requieren implementar para comprender el diseño y su abordaje sistémico. Para el 2018, los espacios de discusión sobre la teoría y práctica del programa eran limitados a los espacios académicos, desconociendo su rol en el territorio.

El desarrollo de los procesos de manifestación y expresión social, cultural y territorial, por medio de acciones simbólicas, activó la participación ciudadana,

que, al involucrarse en las actividades, generó apropiación sobre el territorio que habitan y memorias que resignifican la imagen actual de la ciudad.

## REFERENCIAS

- ARANGO, F., y Posada, A. (1951). La plaza de mercado de Palmira - Colombia. *Acta Agronómica*, 1(1), 55-60.
- AUSTIN, T. (2000). Para comprender el concepto de cultura. *UNAP Educación y Desarrollo*, 1(1).
- BJJRKAHL, A., Buckley-Zistel, S., Kappler, S., Selimovic, J. M. y Williams, T. (2017). Memory Politics, Cultural Heritage and Peace: Introducing an Analytical Framework to Study Mnemonic Formations. *SSRN Electronic Journal*, 1, 1-18. Recuperado de <https://n9.cl/roe78>
- CIUDAD y territorio: Cultura y divulgación, desafíos de la plaza de mercado colombiana (7 de noviembre de 2018). *Agencia de Noticias Unimedios*. Recuperado de <https://n9.cl/scnkh>
- DEETZ, S. y Stevenson, S. L. (1986). *Managing interpersonal communication*. Nueva York: Harpercollins College Div.
- EL Teatro Materón renace como centro cultural de Palmira. (28 de abril de 2014). *El Tiempo*. Recuperado de <https://n9.cl/29jc>
- ESSIG, L. (2016). *Networking and Entrepreneurial Success: A Review of Literature*. *Pave Program in Arts Entrepreneurship*. doi: 10.13140/RG.2.2.35297.71525
- ‘GALERÍA en la Galería’, proyecto que busca visibilizar las plazas de mercado de Palmira (9 de noviembre de 2018). *El País*. Recuperado de <https://n9.cl/h7dn>
- GOVERNA, F., y Salone, C. (2004). Territories in Action, Territories for Action: the Territorial Dimension of Italian Local Development Policies. *International Journal of Urban and Regional Research*, 28(4), 796-818. Recuperado de <https://n9.cl/4qc5>
- HAUSMAN, E. y Heinze, A. (2016). Entrepreneurship in the cultural and creative industries: insights from an emergent field. *Artivate: A Journal of Entrepreneurship in the Art*, 5(2), 14-15.
- LA identidad palmirana plasmada en A la luz de las luciérnagas, de Mauricio Cappelli (27 de junio de 2017). *HSB Noticias*. Recuperado de <https://n9.cl/e1d6>

LÓPEZ, E. y Jaime, M. (2017). Heritage experience: Creative approaches to heritage in contemporary art and design in the UAE. En L. Collina (Presidencia), *Open Design for Engagement*. Conferencia llevada a cabo en el Cumulus Hong Kong 2016, 'Open Design for E-verything'. Hong Kong, China.

LYNCH, K. (1998). *La imagen de la ciudad*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

MANZINI, E. (2016). Design Culture and Dialogic Design. *Design Issues*, 32(1), 52-59. Recuperado de <https://n9.cl/xy1w>

MARTÍNEZ, J. A. (2014). A methodological proposal to evaluate a city image through associative maps. *Cuadernos de Gestión*, 14(1), 75-96. Recuperado de <https://n9.cl/hthk7>

PALMIRA ocupó primer puesto en el Valle en el Índice de Gestión Cultural (16 de enero de 2019). *El País*. Recuperado de <https://n9.cl/k5xz>

PALMIRA, Ciudad Universitaria (3 de noviembre de 2018). *El País*. Recuperado de <https://n9.cl/i2hg9>

RAUBER, I. (2006). *Luchas y organizaciones sociales y políticas: desarticulaciones y articulaciones*. Ciudad de México, México: Universidad Autónoma de México (UNAM).

SCHÖN, D. A. (1998). *El profesional reflexivo: cómo piensan los profesionales cuando actúan*. Barcelona, España: Paidós.

SONG, M., Dyer, B. y Thieme, R. J. (2006). Conflict Management and Innovation Performance: An Integrated Contingency Perspective. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 34(341), 341-356. Recuperado de <https://n9.cl/st83>

TBR'S Creative and Cultural Team (2015). *The role and value of design Working paper: Measuring and defining design*. Recuperado de <https://n9.cl/epk8>

UNIVERSIDAD Pontificia Bolivariana (2015). *Sobre la ciudad: Palmira Villa de las Palmas*. Recuperado de <https://n9.cl/crsi>

VICTORIA, R. (17 de mayo de 1997). Palmira toma su norte. *El Tiempo*. Recuperado de <https://n9.cl/ovzf>

#### REFERENCIAS DE PIEZAS GRÁFICAS Y FOTOGRAFÍAS

BASE Lunar (2018). *Entrega mural del Taller Muros Parlantes del proyecto Galería en la Galería*, Base Lunar, Palmira: Galería Central de Palmira [fotografía]. Copia en posesión de Base Lunar.

BENAVIDES, C. (2018). *Afiche proyecto Galería en la Galería*. Recuperado de <https://galeriaenlagaleria.wixsite.com/palmira>

COLECTIVO Exhalar (2014). *Exposición itinerante del Museo Nacional de Colombia*, Palmira: Centro Cultural Guillermo Barney Materón [fotografía]. Copia en posesión del Colectivo Exhalar.

COLECTIVO Exhalar (2015). *Seminario teórico práctico de ilustración de naturaleza en el Valle del Cauca*, Palmira: Centro Cultural Guillermo Barney Materón [fotografía]. Copia en posesión del Colectivo Exhalar.

COLECTIVO Exhalar (2017). *Mural Paz, Taller teórico práctico de muralismo Paza al Gran Formato*, Palmira: Universidad Nacional de Colombia [fotografía]. Copia en posesión de K. Fonseca.

ESPARZA, K. (2016). *Exposición de diseñadores independientes «Siglo de las Luces»*, Museo Contemporáneo de Diseño Victoria, Palmira: Centro Cultural Guillermo Barney Materón [fotografía]. Copia en posesión de MCD Victoria.

QUINTERO, D. (2017). *Exposición Palmira, Ciudad de las bicicletas* [fotografía]. Copia en posesión de K. Fonseca.