



**El proceso de Diseño en el
marco de la paz y la reconciliación**

Andrés Muñoz Rivera
Juan Daniel Oviedo Oviedo

Trabajo de grado para optar al título De Diseñador Industrial

Asesor 1

ALEJANDRO ALBERTO ZULETA GIL
Ingeniero de Materiales, Doctor en Ingeniería.

Asesor 2

LUZ MERCEDES SÁENZ ZAPATA
Diseñadora industrial, Magister en Ergonomía.

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
FACULTAD DE DISEÑO INDUSTRIAL
PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL
MEDELLÍN
2023

Tabla de contenido

Lista de tablas.....	5
Lista de figuras.....	6
Resumen.....	8
Abstract.....	9
Introducción.....	10
1. Antecedentes.....	11
2. Justificación.....	17
2.1. Impacto en las Comunidades Afectadas.....	17
2.2. Rol del Diseño en la Transformación Social.....	18
2.3. Enfoque en la Participación Ciudadana.....	18
2.4. Relevancia Global.....	19
2.5. Potencial de Innovación.....	19
3. La pregunta de investigación.....	19
4. Objetivos.....	20
4.1 Objetivo general.....	20
4.2 Objetivos específicos.....	20
5. Marco teórico.....	21
5.1. Conflicto armado.....	21
5.2. Víctimas.....	21
5.3. Victimarios.....	22
5.4. Procesos de paz.....	23
5.5. Reconciliación.....	24
5.6. Memoria del conflicto.....	24
5.7. Museo de la memoria.....	25

5.8. Museografía.....	26
5.9. Tipos de diseño involucrados en los procesos de paz y reconciliación.....	26
6. Metodología	30
7. Resultados	32
7.1 Etapa 1: información	32
7.2. Etapa 2: Listado de proyectos de diseño en el marco de postacuerdos a nivel mundial.	37
7.3. Listado de proyectos de diseño postacuerdo a nivel del Valle de Aburrá, Antioquia.....	46
7.4 Comparativa de diseños a nivel mundial y a nivel del Valle de Aburrá	54
7.5. Etapa 3: Propuesta de metodología para el abordar proyectos de diseño de Paz	56
7.5.1. Etapa de información	57
7.5.1.1. Diagnóstico de la situación	57
7.5.1.2. Trabajo de campo	58
7.5.1.3. Referentes formales.....	58
7.5.1.4. Definir perfil del usuario	58
7.5.1.5. Jerarquización de necesidades.....	59
7.5.1.6. Proceso de Co-creación.....	59
7.5.1.7. Definición de objetivos.	60
7.5.1.8. Análisis de hallazgos.....	60
7.5.2. Etapa de formalización.	60
7.5.2.1. Nivel de importancia	61
7.5.2.2. Adaptación cultural	61
7.5.2.3. Propuesta de diseño	62
7.5.2.4. Maquetación.....	62
7.5.2.5. Planimetría	63
7.5.2.6. Representaciones gráficas	63

7.5.2.7. Validación63

7.5.3. Etapa de conformación63

7.5.3.1. Producción.....64

7.5.3.2. Validación final65

7.5.3.3. Evaluación continua65

7.5.3.4. Comunicación y difusión65

8. Conclusiones66

Referencias68

Anexo73

Lista de tablas

Tabla 1. Texto Negociaciones de Paz con los grupos guerrilleros y sometimiento a la justicia de las AUC. (Cipagauta Bueno, 2017, p.7).....14

Tabla 2. Países con procesos de Paz y Reconciliación. (Fisas, 2010, p.5).....16

Tabla 3. Entrevista a expertos. (Creación propia).....33

Lista de figuras

Figura 1. Monumento al Holocausto de Berlín. (Monumento Al Holocausto De Berlín, n.d.).....	37
Figura 2. El Memorial de la Paz de Hiroshima. (Il Memoriale Della Pace - Naka-Ku, Hiroshima, Giappone, n.d.).....	38
Figura 3. El memorial del Muro de Berlín. (Memorial Y Centro De Documentación Del Muro De Berlín, n.d.).....	39
Figura 4. Monumento conmemorativo a las víctimas del 11-S en Nueva York. (Monumento Conmemorativo a las Víctimas Del 11-S En Nueva York, n.d.).....	40
Figura 5. Museo del Holocausto en Jerusalén. (Museo Histórico Del Holocausto Yad Vashem - Ficha, Fotos Y Planos, n.d.).....	41
Figura 6. Ana Frank, Notas De Esperanza. ('Ana Frank, Notas De Esperanza': La Muestra Que Llega Al Museo Memoria Y Tolerancia, 2023).....	42
Figura 7. Exposición a la tolerancia. (Museo Memoria Y Tolerancia, n.d.).....	42
Figura 8. Página Web del Museo de la memoria del Holocausto, E.E.U.U. (United States Holocaust Memorial Museum, n.d.).....	43
Figura 9. Exposición de la Inclusión. (Museo Memoria Y Tolerancia, n.d.).....	44
Figura 10. Símbolo de la Paz. (Significado De Símbolo De La Paz (Qué es, Concepto Y Definición), n.d.).....	45
Figura 11. Página web de la comisión de la verdad. (Comisión de la verdad, n.d.).....	46

Figura 12. Museo casa de la memoria. (Gutiérrez & Quintero, 2020).....	47
Figura 13. Graffitour Comuna 13, Medellín, Antioquia. (15 Things to KNOW Before Visiting Comuna 13 in Medellín, 2023.).....	48
Figura 14. Parque Memorial Inflexión. (Parque conmemorativo inflexión, Medellín, n.d.).....	49
Figura 15. Homenaje a la Vida. (Juan Daniel Oviedo Oviedo, Museo de la memoria de Antioquia, Colombia, 2023).....	50
Figura 16. Cono auditivo. (Oviedo, Museo de la memoria de Antioquia, Colombia, 2023).....	51
Figura 17. Triple vista de la violencia. (Oviedo, Museo de la memoria de Antioquia, Colombia, 2023).....	51
Figura 18. Exposición de violencia y resistencia. (Oviedo, Museo de la memoria de Antioquia, Colombia, 2023).....	52
Figura 19. Exposición RUPTURAS Y ARRAIGOS Sin Sentidos de Ciudad. (Recorridos Virtuales, n.d.).....	53
Figura 20. Textos Museo Casa de la memoria. (Oviedo, Museo de la memoria de Antioquia, Colombia, 2023).....	54
Figura 21. Esquema de la metodología propuesta. (Creación propia).....	56

Resumen

Este trabajo de grado se enfoca en investigar cómo el diseño puede desempeñar un papel en la construcción de entornos de paz y reconciliación, específicamente en contextos afectados por conflictos armados y sus posteriores contextos de postacuerdo. Para lograr este objetivo, se llevó a cabo un estado del arte que incluyó la compilación de proyectos de diseño relacionados a nivel mundial y en la región del Valle de Aburrá, enfocados en abordar los desafíos surgidos como la propagación de información, solución de las necesidades de la sociedad y la presentación de la memoria de las víctimas y victimarios después de los acuerdos de paz. Además, se realizó un cuadro comparativo que permitió analizar y contrastar los proyectos identificados a nivel internacional y local, teniendo en cuenta sus objetivos, acciones, actores involucrados y enfoques de diseño. Por último, se desarrolló una metodología que proporciona a los diseñadores pautas para abordar el diseño en contextos de postacuerdo promoviendo la paz y la reconciliación, proporcionando un marco práctico para futuras iniciativas de diseño en este ámbito. Este trabajo busca mostrar la participación del diseño y como puede contribuir a la construcción de entornos para la paz y la reconciliación en comunidades afectadas por conflictos armados.

1.1. Palabras clave: Conflicto; Víctimas; Postacuerdo; Diseño; Museografía.

Abstract

This bachelor's degree thesis focuses on investigating how design can play a role in the construction of environments for peace and reconciliation, specifically in contexts affected by armed conflicts and their subsequent post-agreement settings. To achieve this goal, a state of the art was conducted, which included the compilation of design projects related globally and in the Valle de Aburrá region, focusing on addressing challenges such as the dissemination of information, meeting the needs of society, and presenting the memory of victims and perpetrators after peace agreements. Additionally, a comparative analysis was carried out to examine and contrast the identified international and local projects, taking into account their objectives, actions, stakeholders involved, and design approaches. Lastly, a methodology is developed that provides designers with guidelines for addressing design in post-agreement contexts, promoting peace and reconciliation, and providing a practical framework for future design initiatives in this field. This work aims to demonstrate the involvement of design and how it can contribute to the construction of environments for peace and reconciliation in communities affected by armed conflicts.

Keywords: Conflict; Victims; Postagreement; Design; Museography.

Introducción

A continuación, se presentan el trabajo monográfico que contiene el desarrollo y resultados del proyecto El proceso de Diseño en el marco de la paz y la reconciliación. Desarrollado en la Línea de Investigación en Proyecto e Innovación del Grupo de cultura material e Investigación en Estudios de Diseño (GED). Esta monografía contiene, justificación de la investigación, antecedentes del problema, sus objetivos y los resultados obtenidos. Finalmente, se presentan las conclusiones de la investigación.

En un mundo marcado por décadas de conflictos armados, se hablará desde el término de “postacuerdo” ya que según Kevin Fonseca, diseñador y gestor de acciones sobre la paz, recalca la importancia de la utilización adecuada de los términos, ya que afirma que el termino generalmente utilizado es el “postconflicto” el cual sesga la realidad de un conflicto que no ha terminado y se ha vuelto una búsqueda inalcanzable de Paz y Reconciliación a nivel global; pero el término “postacuerdo” da a entender que lo realizado es después de un acuerdo por parte de los implicados. En este contexto, el campo del Diseño emerge como una herramienta la cual puede contribuir significativamente a la construcción de entornos propicios para la Reconciliación y la convivencia pacífica en comunidades afectadas por la violencia. En este trabajo de grado, se propone explorar de manera analítica; cómo el Diseño puede desempeñar un papel en la transformación de realidades postacuerdos en el Valle de Aburrá, Colombia y en el mundo entero.

Como objetivo se tiene el evidenciar la manera en la cual el diseño puede contribuir en la construcción de entornos de paz y la reconciliación. Para alcanzar este propósito, se han trazado tres objetivos específicos: primero, se realizó un listado de diferentes proyectos de Diseño a nivel internacional y local en el Valle de Aburrá que hayan tenido un impacto positivo en la paz y la reconciliación; segundo, se llevó a cabo una comparación de estos proyectos, evaluando sus objetivos, acciones, actores y criterios de diseño; tercero, se propuso una metodología para abordar problemáticas específicas relacionadas con la paz y la Reconciliación a través del Diseño en base a la información relevante recolectada por fuentes primarias y secundarias.

1. Antecedentes

Para poder hablar de la paz en territorio colombiano hay que saber sobre la historia que se ha tenido en relación al conflicto armado, pues para Carlos Andrés Bernal Castro C. A, y Moya M. F (2020) Colombia es un Estado en construcción, el cual ha experimentado períodos críticos, causantes de guerras civiles, usadas como transformación por medio de la violencia de grupos armados quienes buscan defender sus diferentes pensamientos, que pretenden dominar zonas estratégicas, logrando así arrinconar al estado; la elaboración de diversas constituciones convertidas en cartas de batalla que implícitamente constituían acuerdos de paz. Mostrando que el conflicto armado no empieza con grupos como la guerrilla y los paramilitares, sino que es algo instaurado desde muchos años atrás, en el territorio colombiano.

En la historia del conflicto armado en Colombia, según Castro y Moya (2020) podemos encontrar 3 escenarios del conflicto en Colombia, cada uno en diferente siglo:

Siglo XIX: conflicto por la identidad y la consolidación nacional

Siglo XX: la degeneración del conflicto en Colombia

Siglo XXI: Colombia en tiempos de postacuerdo.

En cuanto el conflicto por la identidad y la consolidación nacional, existe una gran influencia en los pueblos criollos por parte de la ideología liberal viendo la oportunidad de reclamar por sus derechos individuales de dignidad, igualdad y fraternidad, a esto se sumaban los abusos de poder, que llevó a la creación del Instituto guerrero del pueblo americano que luchaba por una libertad (Castro y Moya, 2020). Generando así los grupos armados conocidos hoy como las FARC, M-19, ELN, EPL, las AUC, entre otros.

Como se señala anteriormente, hubo una gran cantidad de conflictos “un total de 54 guerras entre sí, 14 de conservadores contra liberales, 2 de liberales contra conservadores y 38 de liberales contra liberales.” (Barcelona Centre for International Affairs, 2020, p.1). Para finalizar este siglo; además, entre ellos están los conflictos por independencia, modelo educativo, modelo administrativo, creencias religiosas, ideologías liberales y conservadoras, entre otros. (Castro y

Moya, 2020, p.84) Éstos sucedieron entre los años 1810 hasta el año 1902, donde se evidencia que fue un siglo que determinó fuertemente un historial de guerra en Colombia.

El conflicto se desarrolla en varios períodos, el primero de estos períodos sería desde 1946 a 1958 el cual se caracterizó por la violencia entre los partidos políticos liberal y conservador, luego se encuentra el período de la propagación de guerrillas y el surgimiento de grupos paramilitares y organizaciones criminales entre 1958 a 1982. La etapa álgida fue cuando los conflictos entre paramilitares y las guerrillas tienen un respiro y empieza el conflicto entre el Gobierno Nacional y el narcotráfico en los años 1996 a 2005 y por último la etapa de 2005 a 2012 en la cual empeoró el conflicto armado entre la ofensiva militar del estado y las guerrillas, por no poder extinguir los grupos armados. Esto nos lleva a entender que eran grupos con ansia de demostrar su poder y tenerlo sobre otro grupo, sus ideologías y creencias eran el principal motivo del conflicto entre éstos.

Según Barcelona Centre for International Affairs (CIDOB) (2020) se involucran también las fuerzas de seguridad, comprendidas por las Fuerzas Militares (Ejército, Armada y Fuerzas Aéreas) y la Policía Nacional que tenía como objetivo la erradicación de la amenaza comunista a través de la creación de cuerpos de seguridad antiterroristas y de asistencia para el desarrollo, pero hasta julio de 2014 la Unidad de Derechos Humanos de la Fiscalía ha investigado más de 3.500 casos de ejecuciones ilegales presuntamente perpetradas por 785 miembros del Ejército y los carteles del narcotráfico. En la década de 1990, Colombia se convirtió en el primer productor de hoja de coca del planeta teniendo una interacción directa con los grupos armados como las FARC, los cuales se financian del cobro por seguridad a los cultivos ilícitos, del impuesto a laboratorios y del uso de pistas clandestinas; Grupos Armados Organizados (GAO) Las redes de criminalidades se dedican mayormente al tráfico de drogas y de armas concentrándose principalmente en las ciudades, siendo los más conocidos el cartel de Medellín y el cartel de Cali los cuales mantienen nexos con los paramilitares y con las guerrillas buscando retar al Estado para cambiar sus leyes, en particular, el tratado de extradición con los Estados Unidos.

Las guerras mencionadas anteriormente, han tenido una gran cantidad de víctimas las cuales según el boletín de población víctimas del conflicto armado del ministerio de salud y protección

social al 2019 hay un total de “8.045.476” víctimas del conflicto armado identificadas por Minsalud, lo cual equivale a un 16% de la población total nacional. Para el Gobierno Nacional según ley 1448 (2011) las víctimas son aquellas “personas que individual o colectivamente hayan sufrido un daño como consecuencia de violaciones a los derechos humanos, ocurridas a partir del 1° de enero de 1985 en el marco del conflicto armado, (homicidio, desaparición forzada, desplazamiento, violaciones sexuales y otros delitos contra la integridad sexual, secuestro, despojo de tierras, minas antipersona y otros métodos de guerra ilícitos, ataques contra la población civil).” (p.6), información relevante para tener en cuenta cuales son las personas consideradas víctimas para el Estado y los conflictos que hacen que lo sean.

Para estas víctimas se redactó y aplicó la ley 1448 (2011) la cual ordena la asistencia en salud, así como la rehabilitación, física, mental y la atención psicosocial; con el objetivo de mitigar el impacto psicológico y moral con base a los proyectos de vida, siendo ellas quienes deben tener el primer acercamiento para la ayuda en la unidad de víctimas de cada ciudad. Estas ayudas son hechas por medio de reuniones, incentivos para nuevos proyectos de emprendimiento y crecimiento personal, también actividades guiadas de sanación o de integración con otras víctimas, surgiendo así diferentes fundaciones entre las víctimas para fomentar paz y reconciliación.

En Colombia se han realizado diferentes procesos de paz y reconciliación con los grupos armados al margen de la ley generadores de conflicto, estos procesos deben ser entendidos como “un esfuerzo para lograr un acuerdo que ponga fin a la violencia, así como para implementarlo mediante negociaciones que pueden requerir la mediación de terceros” (Fisas, 2010, p.11). Es importante, además, identificar cuáles han sido estas negociaciones, para ser críticos sobre los procesos que ha pasado Colombia y no generar las mismas equivocaciones. En la siguiente tabla podemos visualizar entre quiénes y cuándo son estos intentos de negociaciones de paz. (ver Tabla 1).

Tabla 1. Negociaciones de paz con los grupos guerrilleros y sometimiento a la justicia de las AUC. Se adjunta se ve la información sobre los intentos de paz en Colombia entre los años 1984 y 2016 tomado de (Cipagauta Bueno, 2017, p.7).

Fecha	Grupo armado	Lugar de la firma del acuerdo y/o sitio de negociación
1984-1987	FARC	Uribe (Meta)
1984-1985	M- 19, EPL, ADO	Corinto (Cauca), El Hobo (Huila) y Medellín (Antioquia)
9 de marzo de 1990	M-19	Santo Domingo (Cauca)
25 de enero de 1991	PRT	Ovejas (Sucre)
15 de febrero de 1991	EPL	Belmira (Antioquia)
27 de mayo de 1991	Quintín Lame	Caldono (Cauca)
1991	(FARC, ELN, disidencia del EPL)	Caracas (Venezuela)
1992	CGSB (FARC, ELN, Disidencia del EPL)	Tlaxcala (México)
9 de abril de 1994	CAS (Disidencia del ELN)	Ovejas (Sucre)
1994	ELN	Madrid (España)
1998	ELN	Maguncia y Wúrzburg (Alemania)
1999-2001	FARC	San Vicente del Caguán (Caquetá)
15 de julio de 2003	AUC	Ralito (Córdoba)
2005-2007	ELN	La Habana (Cuba)
2016	FARC	Bogotá
2016	ELN	Caracas (Venezuela)

En los siguientes países se realizaron procesos de paz: El Salvador, Guatemala, Irlanda del Norte, Angola, Sudáfrica, Tayikistán, Sierra Leona, Sur de Sudán, Burundi, Indonesia (Aceh), Nepal y Colombia, (Fisas, 2010, p.4).

Los procesos de paz y reconciliación tienen una gran cantidad de especialistas enfocados en el área de resolver y llevarlos a cabo, así como también hay muchos enfocados al área de Reconciliación y reintegración de las víctimas, ésto se tomará como información relevante debido a que es aquella que se involucra mayormente en la creación de objetos y proyectos, en estos procesos se es necesario la interdisciplinariedad con profesiones como psicología, comunicación, derecho, trabajo social, las diferentes disciplinas del diseño, historia, administración, entre otros, los cuales buscan aportar a estos procesos gracias a sus conocimientos.

Aquellos en los que se posan la responsabilidad de realizar los procesos de paz y reconciliación son; la Organización de Naciones Unidas (ONU), junto a los cargos jurídicos del país, el consejo de seguridad quien es el máximo responsable de la paz, La Asamblea General y el secretario general, junto con otras oficinas y órganos de la ONU, las propias organizaciones realizadas por las comunidades que se encuentran en situaciones de conflicto como Casa Kolacho, las madres de la Candelaria, fundaciones a nivel local como “Consejo Territorial de paz, reconciliación y convivencia con paz Medellín” “Mesa de Derechos Humanos Comuna 6”, “Mesa de Derechos Humanos del Valle de Aburrá”, Mesa Municipal de Participación Efectiva de Víctimas de Medellín”, “Mesa por la Vida” y “Corporación Convivamos” (Conoce Nuestro Mapa De Aliados De Medellín, 2020).

Para determinar un proceso de paz debe tener 10 condiciones mínimas como: reconocimiento de los interlocutores, seguridad, garantías, acuerdo sobre el mega conflicto, disposición a ceder algo, voluntad de construir, posibilidad de ganar algo, saber explicarlo, disponer de facilitadores y dar la palabra al pueblo. Introducción a los procesos de paz (Fisas, 2010, p.17).

Existen procesos de paz y reconciliación en 11 países más, los cuales son: El Salvador, Guatemala, Irlanda del Norte, Angola, Sudáfrica, Tayikistán, Sierra Leona, sur de Sudán, Burundi,

Indonesia (Aceh) y Nepal. donde la mayoría han tenido mediaciones de Naciones Unidas y en cuanto a los motivos de fondo, cuatro han sido por la democratización del país, tres por el reparto del poder político y tres por el autogobierno. Procesos de paz comparados, (Fisas, 2010, p.3) (ver tabla 2).

Tabla 2. Países con procesos de paz y reconciliación. Adjunta información como período, duración en años, mediadores y motivo sobre los 11 procesos de paz y reconciliación (Fisas, 2010, p.5)

	Período	Años	Mediación	Motivo de fondo
El Salvador	1984-1994	10	ONU	Democratización del país
Guatemala	1985-1996	11	ONU	Democratización el país
Irlanda Norte	1987-2008	21	-	Autogobierno
Angola	1988-2002	14	Portugal, Rusia, EEUU	Reparto del poder político
Sudáfrica	1989-1994	5	-	Democratización del país
Tayikistán	1992-1997	5	ONU	Reparto del poder político
Sierra Leona	1994-2002	8	ONU	Reparto del poder político
Sur de Sudán	1998-2005	7	IGAD	Autogobierno
Burundi	1998-2008	10	Tanzania, Sudáfrica	Reparto del poder político
Indonesia (Aceh)	2000-2005	5	CDH, Finlandia	Autogobierno
Nepal	2002-2006	4	-	Democratización del país

2. Justificación

La investigación está enfocada en proyectos que involucran los procesos de paz y reconciliación en Colombia y el aporte del diseño en esta situación, la elección surge del poder abordar uno de los problemas perversos más relevantes y persistentes en el país, el cual se encuentra relacionado con el conflicto armado y la fragmentación social en el país.

Según (Manzini, 2015) el diseño puede abordar problemas sociales, incluidos los relacionados con la reconciliación, habla sobre como el diseño puede ser una herramienta para la innovación social y como puede abordar una amplia gama de problemas sociales, incluyendo la reconciliación, se centra en la idea que el diseño ya no es exclusivo de los diseñadores profesionales, si no que todos pueden participar en el proceso de diseño para abordar diferentes problemas sociales.

Esta elección está respaldada por razones relevantes y significativas como lo son:

2.1. Impacto en las Comunidades Afectadas

Las comunidades más afectadas por el conflicto han experimentado traumas y conflictos internos. Explorar cómo el diseño puede contribuir a su proceso de sanación y reconstrucción es crucial para brindarles una voz en la organización de su futuro, hemos de dejar en claro que el diseño no es la solución de estos problemas perversos, sino una contribución o aporte a estos entornos enmarcados en el conflicto.

Las comunidades más afectadas por el conflicto han experimentado traumas y discusiones internas. El diseño puede contribuir al proceso de sanación y reconstrucción, siendo una participación activa en la construcción de su propio futuro, sin embargo, es crucial tener en cuenta que el diseño no se presenta como una solución definitiva a estos desafíos complejos y profundamente arraigados, sino más bien como una contribución valiosa a entornos caracterizados por el conflicto. El diseño participativo es una actividad que permite adaptar las necesidades a los usuarios en proyectos de reconstrucción en comunidades después de conflictos, según (Hamdi,

2004) Examina como el diseño y las intervenciones locales pueden tener impacto significativo en la mejora de calidad de vida en comunidades urbanas donde ofrece una visión del enfoque desde abajo, la participación de la comunidad y la adaptabilidad en el diseño y la planificación, lo que puede ser especialmente relevante en situaciones de posconflicto y postacuerdo donde la reconstrucción sostenible y la reconciliación son prioridades.

2.2. Rol del Diseño en la Transformación Social

El diseño no solo tiene el poder de crear soluciones estéticas, sino también de abordar problemas perversos desde la perspectiva del diseño para las transiciones, un diseño que no dé una solución a algo en específico si no que contribuya al avance ante la problemática de la comunidad. En el contexto colombiano, el diseño puede ser enfocado para transformar la narrativa y reconstruir relaciones. (Dorst, 2015) explora como el diseño puede cambiar la forma en que las personas perciben y resuelven problemas, siendo una idea de ver diferente el problema para fomentar la innovación y la solución creativa a los problemas, dando la opción de cambiar la forma en que se comprende y se plantea las posibles soluciones.

Este enfoque tiene relevancia para una amplia gama de campos, incluyendo el diseño para transiciones y el diseño social, ya que a menudo el cambio de paradigmas y la creación de nuevas formas de abordar problemas sociales.

2.3. Enfoque en la Participación Ciudadana

Los procesos de paz y reconciliación requieren una participación activa y significativa de la ciudadanía, pues sin importar que los diseñadores sean los profesionales, las personas que fueron víctimas y victimarios son quienes tienen mayor conocimiento ante el tema del conflicto y son aquellos que pueden guiar el proceso para suplir las necesidades. El diseño participativo “Es el proceso de diseño que involucra a los usuarios de un producto, servicio u organización como protagonistas del mismo, para que sean ellos quienes, mediante una instancia de búsqueda guiada, generen sus propias soluciones.” (PUCV, 2014) No solo fomenta la toma de decisiones colectivas, sino que también empodera a las comunidades al permitirles influir en la configuración de sus entornos y futuros. En el contexto de procesos de paz y reconciliación, el diseño participativo puede

ser una herramienta para permitir que las personas afectadas por conflictos se conviertan en agentes activos en la construcción de una convivencia pacífica y en la definición de soluciones que aborden sus necesidades y aspiraciones de manera efectiva.

2.4. Relevancia Global

La experiencia de Colombia en la búsqueda de la paz tiene resonancia global, ya que ofrece valiosas lecciones sobre cómo abordar conflictos y construir sociedades más justas. Comprender cómo el diseño puede contribuir a este proceso puede inspirar iniciativas similares en otros lugares.

2.5. Potencial de Innovación

La combinación de enfoques creativos, la multidisciplinariedad de los procesos y un diseño innovador en el contexto de reconciliación y la construcción de la paz puede aportar soluciones frescas y efectivas a los desafíos complejos, (Shea, 2012) está enfocado en como el diseño gráfico y social pueden desempeñar un papel fundamental en la solución de problemas sociales de paz y en la promoción de la paz. Aborda la importancia de involucrar a múltiples disciplinas y perspectivas en el proceso de diseño para abordar desafíos complejos. También se puede destacar la importancia de la creatividad y el pensamiento innovador en el diseño para el cambio social. Además de ser una lectura valiosa para comprender como se puede aplicar conceptos de diseño innovador a desafíos apremiantes como la reconciliación y la construcción de paz.

3. La pregunta de investigación

Se presenta, la pregunta de investigación de acuerdo al alcance de la investigación.
¿Cómo el Diseño ha contribuido desde el año 2016 hasta el 2022 en la construcción de entornos sostenibles para la paz y la reconciliación en comunidades afectadas por conflictos armados en el Valle de Aburrá, Antioquia?

4.Objetivos

4.1 Objetivo general

Evidenciar de qué manera el Diseño puede contribuir a la construcción de entornos para la paz y la reconciliación en comunidades afectadas por conflictos armados en procesos de postacuerdo.

4.2 Objetivos específicos

- Realizar un listado de proyectos de Diseño en contextos de postacuerdo a nivel internacional y a nivel del Valle de Aburrá que hayan tenido un impacto positivo en la paz y la reconciliación.
- Comparar los proyectos identificados en contextos de postacuerdo a nivel internacional y local con base en los objetivos, las acciones, los actores y criterios de diseño.
- Proponer una metodología para la solución de una propuesta de diseño, que aborde problemáticas específicas relacionadas con la paz y la reconciliación.

5. Marco teórico

Este marco Teórico permitirá explorar el Impacto del conflicto armado en la sociedad y como el diseño ha contribuido en un camino hacia la paz y reconciliación.

5.1. Conflicto armado

El conflicto armado colombiano es un fenómeno complejo y prolongado que ha involucrado a diversos actores armados, incluyendo guerrillas, paramilitares y fuerzas del Estado, y que ha causado un sufrimiento significativo a la población colombiana. Este conflicto se caracteriza por la presencia de violencia directa y ha sido marcado por graves violaciones de los derechos humanos y del Derecho Internacional Humanitario (DIH). En ese sentido para Wallenste y Sollenberg definen los conflictos armados como:

“aquellos que han desencadenado en violencia directa, fundamentalmente debido a la divergencia de intereses en lo concerniente al gobierno y/o territorio donde hay un uso de la fuerza armada entre las dos partes, de la que al menos una está en el gobierno del Estado y que ha producido más de 25 muertos.” (Armed Conflict,1989-2000)

El Derecho Internacional Humanitario (DIH) es un conjunto de normas y principios que regulan las conductas de los actores en un conflicto armado, ya sea de carácter internacional o no internacional. En el caso del conflicto colombiano, se ha determinado que este es de carácter no internacional, de acuerdo con el Artículo 3 de los Convenios de Ginebra de 1949 y el Artículo 1 del Protocolo Adicional II. Esto significa que el DIH se aplica en el contexto de este conflicto, y las partes involucradas deben cumplir con sus disposiciones para proteger a la población civil y minimizar el sufrimiento humano.

5.2. Víctimas

En Colombia, la definición de víctimas se basa en la Ley 1448 de 2011, conocida como la Ley de Víctimas y Restitución de Tierras. Según esta ley, se consideran víctimas a las personas que

han sufrido daños como consecuencia de graves violaciones de los derechos humanos o del derecho internacional humanitario, en el contexto del conflicto armado interno que ha afectado a Colombia.

La Ley 1448 define a las víctimas en tres categorías principales:

Víctimas individuales: Estas son personas que han sufrido directamente los efectos del conflicto armado, como desplazamiento forzado, secuestro, tortura, asesinato, desaparición forzada, violencia sexual, reclutamiento de menores, entre otros.

Víctimas colectivas: Incluyen comunidades, pueblos indígenas, afrocolombianos y otras poblaciones que han sido afectadas por el conflicto armado de manera colectiva, como desplazamientos masivos de comunidades enteras.

Víctimas por solidaridad: Se refieren a personas que han sufrido daños al prestar ayuda o apoyo a las víctimas directas o por denunciar las violaciones de derechos humanos.

5.3. Victimarios

Los victimarios se refieren a las personas, grupos, organizaciones o entidades que han sido responsables de cometer actos violentos, criminales o abusivos durante un conflicto armado. Estos actos pueden incluir una amplia gama de acciones, como asesinatos, secuestros, torturas, violencia sexual, desplazamiento forzado, ataques a civiles y otros abusos graves contra los derechos humanos y el derecho internacional humanitario. Aunque el diseño desempeña un papel importante en estos esfuerzos, es esencial destacar que no son los únicos actores involucrados en este proceso de reconciliación y reconstrucción. También se considera la necesidad de la reintegración de quienes han sido victimarios en las comunidades afectadas.

Siguiendo la definición de Zaldívar Silva, los victimarios son aquellos individuos o grupos que han causado daño, sufrimiento y padecimiento a las víctimas. Son la otra cara de la moneda en relación a las víctimas, ya que son principalmente responsables de la existencia misma del conflicto

armado. Sus acciones atentan contra la salud y la estabilidad de las comunidades, y su inclusión en los esfuerzos de reconciliación es un paso fundamental para avanzar hacia la paz y la reconstrucción de las regiones afectadas. La tarea no solo implica atender a las víctimas, sino también abordar las causas subyacentes del conflicto y ofrecer oportunidades para que los victimarios se reintegren en la sociedad de una manera constructiva y comprometida con la paz.

Por otro lado, el libro "Desterrados: Crónicas del desarraigo"(2001) de Alfredo Molano se enfoca principalmente en las víctimas del desplazamiento forzado en Colombia. Molano documenta las historias de las personas que han tenido que abandonar sus hogares debido a la violencia, ofreciendo relatos conmovedores y desgarradores sobre sus experiencias. El objetivo principal de este libro es dar voz a las víctimas, arrojar luz sobre sus sufrimientos y resaltar la magnitud del problema del desplazamiento forzado en Colombia.

5.4. Procesos de paz

Un proceso de paz es una serie de esfuerzos y acciones políticas y diplomáticas que tienen como objetivo poner fin a un conflicto armado y establecer condiciones de paz y estabilidad en una región afectada por la violencia. Estos procesos involucran negociaciones, diálogo y mediación entre las partes en conflicto, con el propósito de encontrar soluciones a las diferencias y poner fin a la violencia de manera pacífica, Johan Galtung sociólogo noruego es conocido por su trabajo en resolución de conflictos y ha desarrollado teorías sobre la paz y la violencia. Su enfoque se centra en la idea de que la paz es más que la ausencia de guerra y que se deben abordar las causas subyacentes de los conflictos, un libro relacionado con el tema del proceso de paz y escrito por Johan Galtung es "Paz por medios pacíficos: paz y conflicto, desarrollo y civilización" (2003) En este libro, Galtung explora una variedad de conceptos y enfoques relacionados con la resolución de conflictos y la construcción de la paz.

El libro aborda la idea, que la paz va más allá de la simple ausencia de guerra y se adentra en la importancia de abordar las causas subyacentes de los conflictos. Galtung analiza cómo, factores como la desigualdad, la injusticia, la discriminación y la violencia estructural pueden contribuir a los conflictos y cómo se pueden abordar de manera efectiva.

5.5. Reconciliación

En el proceso de reconciliación, es fundamental reconocer y abordar los resultados del conflicto armado, que pueden incluir traumas, pérdidas humanas y materiales, desplazamientos forzados y divisiones profundas en la sociedad. La verdad y la justicia desempeñan un papel importante en este proceso al proporcionar un marco para la rendición de cuentas y la reparación a las víctimas. La reconciliación, según la perspectiva de John Paul Lederach y otros expertos en el campo de la paz y la resolución de conflictos, se concibe como un proceso dinámico y adaptable cuyo objetivo principal es la construcción y la sanación. En este contexto, es esencial comprender que la reconciliación no es un evento único, sino más bien un proceso continuo que implica la redefinición de relaciones entre los diferentes actores involucrados en un conflicto.

Uno de los libros más relevantes de John Paul Lederach relacionado con la reconciliación es "The Journey Toward Reconciliation." (2007) Este libro se centra en el proceso de reconciliación en situaciones de conflicto y cómo las partes involucradas pueden avanzar hacia la reconciliación y la construcción de la paz. Proporciona una perspectiva práctica sobre cómo abordar y superar las divisiones y tensiones en contextos conflictivos.

En "The Journey Toward Reconciliation," Lederach explora los conceptos fundamentales de la reconciliación y ofrece una guía para las personas y las comunidades que desean embarcarse en el camino hacia la reconciliación. El libro aborda cuestiones como la verdad, la justicia, el perdón, la comprensión y la construcción de puentes entre las partes en conflicto.

5.6. Memoria del conflicto

La memoria del conflicto es un resultado fundamental de las experiencias vividas en momentos de problemas complejos, como lo es un conflicto armado. Según Ana Guglielmucci (2015), la memoria se convierte en una herramienta valiosa para promover el conocimiento de lo que ocurrió durante estos períodos de enfrentamientos violentos. Su objetivo principal es evitar la repetición de tales eventos traumáticos y transmitir este conocimiento a las nuevas generaciones. La memoria se convierte en un faro que ilumina el camino hacia un futuro más pacífico.

Desde esta perspectiva de la memoria, se crean espacios y medios para difundir este conocimiento de manera impactante. Esto se logra a través de exposiciones y la creación de objetos diseñados específicamente para contar la historia de manera imparcial y auténtica. Estos objetos y exposiciones se convierten en poderosas herramientas para sensibilizar a las personas que entran en contacto con ellas. Su objetivo es profundizar la comprensión de los eventos pasados y sus consecuencias, así como fomentar la reflexión crítica sobre las lecciones aprendidas.

La memoria del conflicto no solo ayuda a preservar la historia, sino que también desempeña un papel importante en la construcción de una identidad colectiva y en la promoción de la reconciliación. Al compartir las experiencias y lecciones aprendidas de generación en generación, se busca crear un mundo en el que los conflictos violentos sean cada vez menos probables. Este enfoque en la memoria es una forma valiosa de recordar el pasado, honrar a las víctimas y trabajar hacia un futuro más pacífico y justo.

5.7. Museo de la memoria

Un museo de la memoria es una institución cultural que tiene como objetivo principal preservar y conmemorar la memoria histórica de un país o una comunidad en relación con eventos significativos, generalmente relacionados con violaciones de los derechos humanos, conflictos armados, genocidios u otros episodios traumáticos. Estos museos suelen servir como lugares de reflexión, educación y concientización sobre eventos del pasado, con el propósito de recordar las lecciones aprendidas y prevenir que tales tragedias se repitan en el futuro.

Una persona que ha hecho estudios e investigaciones sobre qué manera influyen estos museos es Diana Taylor; es una académica estadounidense conocida por su trabajo en el campo de la memoria y los museos de la memoria en América Latina. Su investigación se ha centrado en entender cómo estos museos desempeñan un papel crucial en la construcción de la memoria histórica en la región. Su trabajo ha influido en la comprensión de cómo las instituciones culturales como los museos, pueden ser utilizadas para preservar y transmitir la memoria colectiva de eventos

históricos significativos, como dictaduras, conflictos armados y otros momentos claves en la historia latinoamericana.

En muchos casos, los museos de la memoria albergan colecciones de testimonios, documentos, objetos, fotografías, videos y exposiciones interactivas que ilustran los acontecimientos históricos y las experiencias de las víctimas. Además, a menudo organizan programas educativos, conferencias y actividades culturales relacionadas con dichos temas.

Un ejemplo en América latina es el Museo de la Memoria y los Derechos Humanos en Santiago de Chile, que se dedica a preservar la memoria del régimen militar de Augusto Pinochet y sus víctimas. Estos museos desempeñan un papel crucial en la preservación de la historia y la promoción de la justicia, la verdad y la reconciliación en sociedades que han experimentado conflictos y violaciones de derechos humanos.

5.8. Museografía

La museografía es la disciplina o práctica relacionada con el diseño y la presentación de exposiciones en museos, galerías y otros espacios culturales. Su objetivo principal es crear un entorno expositivo que permita la comunicación efectiva de información y la experiencia significativa de los visitantes. La museografía abarca aspectos como la disposición de objetos, la organización del espacio, la selección de materiales y la presentación de información visual y textual para lograr una narrativa coherente y atractiva. También se preocupa por aspectos técnicos, como la iluminación, la climatización y la seguridad de las exhibiciones.

5.9. Tipos de diseño involucrados en los procesos de paz y reconciliación

Para poder hablar de los enfoques de diseño que se involucran en los procesos de paz y reconciliación debemos conocer el significado del diseño para la Paz el cual es aquel que “se inscribe como un campo de reflexión que busca desde sus diferentes manifestaciones de aplicación resolver problemas y situaciones de contextos específicos” (Diseño Para La PAZ, 2018) es aquel

diseño que recolecta el enfoque que debe tener los otros diseños de los cuales se hablará en este documento.

Uno de los enfoques en el cual se apoya éste es el diseño social el cual es “la actividad proyectual que busca solucionar problemas con poblaciones en situación de vulnerabilidad mediante métodos de co-creación que involucren al hombre como punto de partida del diseño” Design social innovation and peace experiences. (Luna-García et al., 2020, p.111) Este diseño se enfoca en las poblaciones vulnerables las cuales son generalmente las víctimas del conflicto armado y colabora por medio de esa co-creación de proyectos, productos y experiencias que beneficien dichas poblaciones; otra rama del diseño que se involucra en estos procesos es el diseño participativo el cual “es el proceso de diseño que involucra a los usuarios de un producto, servicio u organización como protagonistas del mismo” (Diseño Participativo O Co-Diseño, 2014)) el cual se puede llegar a apoyar del diseño social e involucra a los actores sociales del conflicto para la creación de los posibles bienes o servicios.

Para tocar los problemas perversos y centrarnos en la solución a largo plazo y no inmediato podemos hablar de la rama del diseño para las transiciones según Irwin dice que “El Marco de Diseño de Transición reúne un cuerpo de prácticas en evolución que se puede utilizar para:

1. Visualizar y “mapear” problemas complejos y sus interconexiones e interdependencias.
2. Situarlos dentro de grandes contextos espacio-temporales.
3. Identificar y unir los conflictos de las partes interesadas y aprovechar las alineaciones.
4. Facilitar a las partes interesadas la creación conjunta de visiones de futuros deseables
5. Identificar puntos de influencia en el gran sistema de problemas en los que ubicar las intervenciones de diseño.

En lugar de un proceso fijo con plantillas, el marco de diseño de transición proporciona una lógica para reunir un conjunto en evolución de prácticas relevantes para el diseño de cambios a nivel de sistemas. (Irwin et al., 2015, p.3). el cual es un gran apoyo para los procesos de paz y reconciliación porque se enfoca en estos problemas buscando solución por medio del diseño que

persista y no de la solución necesariamente inmediata, si no que genere en los actores un cambio el cual a futuro podrá llegar a ser muy relevante para la sociedad y futuros individuos.

La rama de diseño museográfico es una de las más importantes de este trabajo ya que es involucrada en el punto focal donde podemos encontrar la integración de varios tipos de diseño como lo es el museo, entendemos como diseño museográfico el diseño del como “la exhibición de colecciones, objetos y conocimiento y tiene como fin la difusión artística - cultural y la comunicación visual” (Dever Restrepo & Carrizosa, 2020, p.4), Para llegar a este proceso de diseño museográfico hay que tener en cuenta la gran variedad de diseños que se involucran en los procesos de paz ya que los otros ayudan a llegar a un bien o servicio pero éste permite la comunicación con las comunidades tanto directas como no directamente afectadas.

Por el lado de los tipos de diseño institucionalizados encontramos el diseño arquitectónico el cual tiene la participación en los procesos de diseño del paisaje, espacios, sonido e iluminación de los espacios destinados para las actividades de Reconciliación de comunidades postacuerdo, se entiende como diseño arquitectónico aquella “disciplina que permite transformar la realidad según las necesidades de la sociedad, en un entorno definido y con los recursos con los que se cuenta” (master arquitectura mch | definición de arquitectura por diferentes autores alrededor del mundo, 2019). Dándole espacialidad a la necesidad de un espacio que permita la comunicación de las problemáticas vividas en un determinado espacio en relación al conflicto armado.

Por otro lado, también apoya a involucrar en los procesos de paz y reconciliación al diseño Industrial entendido como “la producción de objetos que respondan a demandas (necesidades, deseos o aspiraciones) de la sociedad, teniendo en cuenta, además de las características exteriores, las relaciones funcionales y estructurales que hacen del objeto un todo coherente ”El diseño industrial en la historia (Gay & Samar, 2007, p.11), el cual lleva a realizar de manera coherente tanto la objetualidad como la creación de servicios por medio del diseño de productos, exposiciones y experiencias.

Uno de los diseños que puede tener mayor peso en cuanto a cantidad en estos procesos es el diseño gráfico el cual “desempeña un papel crucial en diversos aspectos de nuestras vidas. Desde

la publicidad y el marketing hasta la comunicación visual y la experiencia del usuario en el entorno digital” (¿Qué es el Diseño Gráfico y para qué sirve? - Esneca, 2023) este diseño ayuda mucho con el diseño museográfico, ya que es la comunicación visual directa con aquellos interesados en el tema para llevar a un perfecto entendimiento de éste sin sesgar la información dada en cada uno de los productos o experiencias por medio de diseño de interfaz, publicitario, página web, tipografía, editorial y señalética de espacios como los museos de la memoria los cuales “están enfocadas hacia el esclarecimiento de la verdad, el respeto por la diversidad de las memorias, la dignificación de las víctimas, la reconstrucción de los lazos que rompió la guerra y el fortalecimiento de la sociedad para que no repita sus errores”. (¿Qué es el Museo?, n.d.) los cuales son puntos focales donde podemos ver todas las anteriores ramas del diseño situadas es un solo espacio de entornos, los cuales tienen situaciones que marcan la historia de ese lugar, por lo cual el listado de los bienes y servicios que se encontrarán a continuación se basaron mayormente en los expuestos en estos sitios.

6. Metodología

La presente investigación adopta un enfoque cualitativo, se realizó una recolección de información, sistematización de información para su análisis y comparación, finalmente, la constitución de propuesta para la metodología para abordar diseños dentro de ámbitos para la paz y reconciliación.

Durante la etapa de recolección de información, se realizaron revisiones de fuentes primarias y secundarias, en las cuales se recopiló proyectos de diseño que tengan un enfoque sobre reconciliación en comunidades postacuerdo dentro de dos posibles listados, a nivel mundial y a nivel del Valle de Aburrá según su alcance social y territorial, la elección de estos proyectos son aquellos relevantes en contextos postacuerdos donde se encuentre la participación de una rama del diseño, estos proyectos deben tener información suficiente en fuentes secundarias para la investigación de los criterios de diseño, además, se tiene en cuenta, su aporte social y divulgación. Se implementó la observación no participativa, en las visitas al museo de la memoria, la comuna 13 de Medellín, al Parque conmemorativo Inflexión, al cementerio Parroquial La América ubicado en San Javier y al centro cultural Casa Kolacho.

En estos espacios se realizó registro fotográfico, audio visual del recorrido como parte del reconocimiento de las instalaciones, Durante esta etapa también se implementaron entrevistas semiestructuradas para la recolección de información con fuentes primarias, las cuales contienen un mínimo de 8 preguntas que incitan al entendimiento de la metodología que se abarca en proyectos de diseño; para corroborar además complementar la información obtenida por fuentes primarias y recolectar información de fuentes secundarias, se realiza una revisión documental de artículos, textos, libros, páginas web, páginas institucionales, con la condición de que involucraran o tuvieran relación con el conflicto armado, la paz y la reconciliación. Se sistematizó de la información para identificar variedad entre las distintas oportunidades de participación del diseño en situaciones de conflicto por medio de un cuadro comparativo (ANEXO I).

Está regido por las categorías Nombre del conflicto, Información del conflicto, Nombre del postacuerdo, Información del postacuerdo, Imagen del postacuerdo, Objetivos del postacuerdo, Las acciones del postacuerdo, Los actores del postacuerdo, Criterios de diseño: Diseño involucrado,

Forma, Materialidad, Funcionalidad y Posibles usuarios. Categorías escogidas debido al primer acercamiento el cual es el entendimiento superficial del conflicto, y del resultado del postacuerdo buscando responder la intervención del diseño en estos proyectos por medio de los criterios de diseño como lo son Forma de los bienes y servicios implementados, la materialidad de estos, la funcionalidad y fin y la adecuación de estos diseños a los posibles usuarios, estas categorías son seleccionadas ya que permiten entender lo sucedido en situaciones de conflicto, la finalidad del postacuerdo y la introducción del diseño en estos procesos.

Con la información recolectada se Realizó lista se llevó a cabo la constitución de la propuesta metodología para abordar los procesos cuyos productos de diseños que involucren la paz y reconciliación.

7. Resultados

En esta sección, se presentan los resultados obtenidos a partir de los objetivos específicos de la investigación realizada. Aquí se presenta los hallazgos y datos relevantes que surgieron a lo largo del proceso de estudio.

7.1 Etapa 1: información

De las entrevistas realizadas a personas que han ejercido su disciplina en el contexto de paz y reconciliación, la recolección de datos se realizó por medio de entrevistas virtuales, con ocho (8) preguntas directas dirigidas a expertos, seleccionados por su participación en los procesos de postacuerdo mediante la metodología de bola de nieve, entre estos se encuentran: Esther Biardeai, Psicóloga, la cual fue directora de exposición en el museo de la Memoria de Antioquia; Kevin Fonseca, diseñador, es gestor de acciones de paz y reconciliación ; Isabela Dapena Echeverria, actual Coordinadora Museográfica museo Nacional de Colombia, anteriormente fue Coordinadora museográfica del museo de la Memoria de Antioquia; Max Yury, Profesor Instituto de Estudios Políticos y de la Unidad Especial de paz y coordinador de la comisión de la paz Universidad de Antioquia. Ver Tabla3.

Tabla 3. Cuadro el cual recopila la información relevante de las entrevistas realizadas a expertos. (creación propia)

Entrevistas	Características generales de las entrevistas
Entrevista 1: Esther Biardeai Psicóloga	<ul style="list-style-type: none"> -Estrategias para abordar las temáticas, construcción de la paz a través de la museografía y la pedagogía. -No son solo a personas afectadas del conflicto armado, se debe trabajar con los autores, observadores y los que ignoran. Todo público. -El museo de la memoria como tal, recolecta información gráfica y testimonios de las personas asociadas a los conflictos. -Museografía, educación, mediadores. -Pregunta inicial de contexto de cómo transmitir e impactar. -Estudio público, recolección de información de actividades realizadas e interactivas. - Un proyecto debe ser expositivo, investigativo y pedagógico buscando resolver preguntas formuladas. -Basados en las iniciativas de los usuarios, las exposiciones pueden tener cambios para mejorar las experiencias. -El diseño debe generar una experiencia. -Contenido frío experiencias cálidas. -La memoria recolecta una experiencia del pasado, una sensación y un hecho. -Las exposiciones de memoria, incluyen procesos de restauración y responsabilidad cognitiva.

<p>Entrevista 2: Kevin Fonseca Diseñador y gestor de acciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Metodología desde la escucha y recreación. -Se determina como postacuerdo y no posconflicto; ya que la situación de que el conflicto se mantiene en el tiempo. -Creación de procesos en conjunto -Recolección de información compartiendo el conocimiento de las personas. -Siempre debe haber una reflexión. -Cómo llegar a la metodología de la Paz. -El diseño no soluciona un problema perverso, éste ayuda en el proceso. -Se trabaja sobre escenarios que tiene problemas estructurales y no se resuelve desde el diseño es un trabajo de cooperatividad que tiene una temporalidad más larga. -Memorias institucional, histórica, colectiva y social. -Siempre debe haber criterios de diferentes personas. -Sensibilidad e inmersión del espacio en el que se va a trabajar. -Se debe mantener un punto desde lo multidisciplinario, ya que el diseño solo no puede dar una solución. -No enfocarse en soluciones externas al conflicto. -Debe haber una metodología donde se implique todas las etnias y diferencias culturales involucradas para tener un resultado. -Se deben aceptar los fracasos en el diseño y buscar solución a la situación. -Tener la sensibilidad desde el punto de la mujer. -Se debe entender la Paz desde la profundidad, no desde la superficialidad. -Comunicar el proyecto desde lo que se está haciendo, teniendo en cuenta la gente, y mostrándole los avances.
--	---

<p>Entrevista 3: Isabela Dapena Echeverria – Coordinadora Museográfica museo Nacional de Colombia</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Museos son espacios para exposiciones temporales o a largo plazo, que involucran elementos gráficos y fotográficos. -Trabajos de imaginarios desde la museográfica de acuerdo a los procesos de Paz, teniendo ejemplos de museos mundiales, el holocausto, exposiciones del diario de Ana Frank. - Desarrollar guiones y proyectos por medio de grupos de investigación multidisciplinarios. - El arte ha sido un medio importante de reflexión en el proceso de Paz y Reconciliación. -Trabajar con diferentes grupos disciplinarios nacionales e internacionales. -Los proyectos se apoyan en los aportes de las personas implicadas teniéndolos en cuenta el los elementos gráficos y funcionales. -Hay metodologías que permiten identificar el territorio, los ambientes, las atmosferas, grabaciones, relaciones de lo simbólico; de esa manera, se generar los contextos que se vuelven primicias de diseño. -Hacer partícipes a las víctimas en los proyectos de una forma más directa.
---	---

<p>Entrevista 4: Max Yury - Profesor Instituto de Estudios Políticos y de la Unidad Especial de Paz. Universidad de Antioquia</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Relación del conflicto armado rural y urbano. -Formación de grupos multidisciplinarios para la recolección y acercamientos de comunidades, para la recolección de los testimonios de las víctimas. -Una de las principales actividades, era la recolección de información de personas afectadas. - Una de la pregunta que más tuvieron en cuenta es “como explicar que el 25% de víctimas es de Antioquia” -Se procuraban hacer encuentros colectivos y actividades para relación con las víctimas afectadas. -Se realizaron actividades con base a los testimonios de las víctimas, como obras de teatros, novelas gráficas, explosiones gráficas, actividades culturales, sonoros, programas televisivos de 5 temporadas con Santiago Alarcón llamado “frente al espejo”, podcast. -Se abrieron 23 casas regionales para apoyo a las comunidades, aportando en la escuchar los testimonios de las víctimas. -Preparación de cronogramas de las visitas, programación de actividades para el acercamiento con la comunidad y actividades de charlas sobre la verdad frente a los victimarios.
---	--

De acuerdo con las entrevistas realizadas se obtienen bases para la investigación y el uso correcto de los conceptos al hablar de la paz y reconciliación, uno de ellos es el uso del término “posconflicto” pues según Kevin Fonseca el término adecuado para hablar de estos procesos es “postacuerdo” ya que éste no permite el malentendido de la finalización del conflicto, como lo puede dar la palabra posconflicto; pues él aclara que el conflicto sigue existiendo más no en tal magnitud como ha sido en otras épocas. Recalca la necesidad de realizar estos procesos en relaciones multidisciplinarias, ya que permite tener diferentes enfoques y una mayor participación; realizan aportes en relación a las metodologías hechas en los proyectos que han trabajado; dan a entender que los procesos de paz y reconciliación no son la “solución” a todos los aspectos del conflicto, pues éste necesita ser transicional llevado al entendimiento que el aporte del diseño no es una solución directa; pero si es una gran ayuda a la situación vivida por los actores del conflicto.

Hacen referencia a la importancia del diseño social y participativo en los aspectos basados en la información relevante que otorgan las historias y necesidades de los mismos.

7.2. Etapa 2: Listado de proyectos de diseño en el marco de postacuerdos a nivel mundial.

Este listado estará enmarcado en el diseño Arquitectónico, Diseño Industrial y Diseño Gráfico ya que las otras ramas del diseño se involucran directamente en la objetualidad de estos tipos de diseño, empezaremos por el diseño arquitectónico los cuales se enmarcan en diseño de espacios y paisajes, entre ellos está el Centro conmemorativo del Holocausto, Berlín, Alemania. el cual fue diseñado por el arquitecto Peter Eisenman y se inauguró en 2005. Consiste en un campo de 2,711 estelas de concreto de diferentes alturas y tamaños dispuestas en un terreno ondulado. El diseño evoca una sensación de desorientación y simboliza la confusión y el caos del Holocausto. El memorial es un importante punto de referencia en Berlín y en todo el mundo. Sirve como un recordatorio conmovedor de los horrores del Holocausto y un llamado a la reflexión sobre la intolerancia y el odio. Además, se ha convertido en un símbolo de la responsabilidad de Alemania de recordar y enfrentar su pasado. (Para mayor información de este proyecto ver el anexo 1)

Figura 1

Monumento Al Holocausto De Berlín, n.d, (las estelas de concreto de diferente tamaño y la gran área en el que se realiza este homenaje)



Por otro lado, tenemos el monumento a la paz de Hiroshima, Japón, el cual es un monumento de la paz, una estructura de concreto diseñada por el arquitecto japonés Kenzō Tange. se asemeja a una grulla, un símbolo de paz en la cultura japonesa, con sus alas extendidas. En su parte central, hay una llama perpetua que simboliza la esperanza de un mundo libre de armas nucleares. y su propósito es en memoria de las víctimas del bombardeo atómico de Hiroshima el 6 de agosto de 1945, durante la Segunda Guerra Mundial. Su propósito principal es promover la paz y la abolición de las armas nucleares en todo el mundo. (Para mayor información de este proyecto ver el anexo 1)

Figura 2

Parque Conmemorativo de la Paz de Hiroshima, Conocido como la Cúpula de la Bomba Atómica (Il Memoriale Della Pace - Naka-Ku, Hiroshima, Giappone, n.d.)



También podemos hablar del diseño arquitectónico llamado memorial y centro de documentación del muro de Berlín el cual se estableció para conmemorar y documentar la historia del Muro de Berlín, que dividió la ciudad de Berlín durante la Guerra Fría. Su propósito principal es recordar a las víctimas de la división y promover la comprensión de los eventos históricos relacionados con el Muro. Este memorial también involucra las exposiciones permanentes y temporales al igual que los museos de memoria, en el cual se muestra la historia del Muro de Berlín, desde su construcción en 1961 hasta su caída en 1989. Ofrece una visión en profundidad de las

vidas de las personas que vivieron en ambos lados del Muro y las implicaciones políticas y sociales de su existencia. (Para mayor información de este proyecto ver el anexo 1)

Figura 3

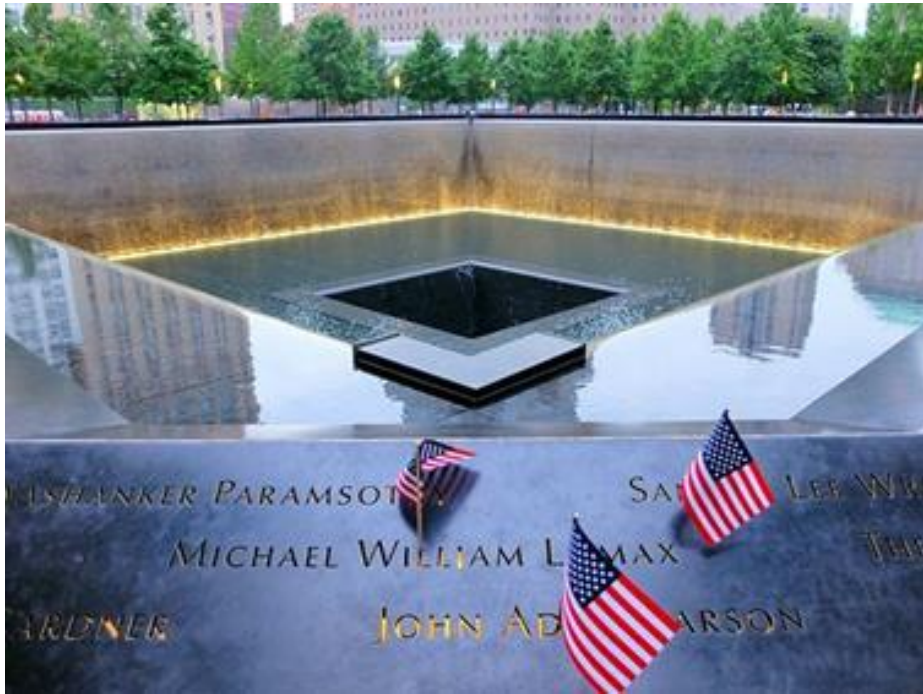
Memorial Y Centro De Documentación Del Muro De Berlín, n.d, Sitio conmemorativo al muro de berlín y Capilla de la Reconciliación,



En cuanto a otro diseño arquitectónico en relación con los procesos de paz y reconciliación encontramos el Parque Conmemorativo del 11 de septiembre el cual se creó para honrar la memoria de las víctimas de los ataques terroristas del 11 de septiembre de 2001 en Nueva York, Washington D.C. y Pensilvania. Su objetivo principal es proporcionar un lugar de reflexión y recuerdo, así como preservar la historia de esos trágicos eventos. En cuanto al diseño el parque incluye dos grandes piscinas en los sitios donde estaban ubicadas las Torres Gemelas, conocidas como los "Reflecting Absence" (Reflejo de la Ausencia). Las piscinas tienen cascadas continuas que fluyen hacia el centro y caen en un vacío, creando un efecto visual impactante. Alrededor de las piscinas se encuentran los nombres de todas las víctimas de los ataques de 1993 y 2001. (Para mayor información de este proyecto ver el anexo 1)

Figura 4

Monumento Conmemorativo a Las Víctimas Del 11-S En Nueva York, n.d; Monumento a las víctimas del 11 de septiembre, ubicado en el espacio donde se encontraban las torres gemelas.



Seguimos con el Museo Conmemorativo del Holocausto Yad Vashem en Jerusalén el cual es el principal centro de conmemoración y documentación del Holocausto en el mundo. Su propósito es rendir homenaje a las víctimas del Holocausto, preservar su memoria y documentar la historia de este oscuro período. El museo, diseñado por el arquitecto Moshe Safdie, tiene una arquitectura moderna y simbólica. El recorrido por el museo está diseñado para ser una experiencia emocional y educativa. Sus salas están dispuestas cronológicamente y cuentan la historia del Holocausto a través de fotografías, artefactos, testimonios y exhibiciones multimedia. (Para mayor información de este proyecto ver el anexo 1)

Figura 5

Museo Histórico Del Holocausto Yad Vashem - Ficha, Fotos Y Planos, n.d.; “El Museo se encuentra en Har Hazikarón, que significa en hebreo el Monte de la Conmemoración. Es una loma ubicada en el extremo oeste de Jerusalén, de paisaje semidesértico.”



Por el lado del diseño industrial se tendrá en cuenta en exposiciones de museos de la memoria los cuales dan una mayor información de sus proyectos a nivel mundial; la primera exposición será “Ana Frank, notas de esperanza” la cual es una colaboración entre el museo de la memoria y tolerancia de Ciudad de México, la casa de Ana Frank de Amsterdam y Buenos Aires conformada por 10 salas con un total de 150 piezas que integran la muestra los cuales permiten tener acceso al legado de Ana Frank sin salir de México y generar un impacto por medio del diseño museográfico la interacción de estos objetos y esculturas con los interesados en conocer más sobre el legado de Ana Frank sin sesgar la realidad; estos objetos vistos en la siguiente imagen permiten una interacción visual de las historias de las familias quienes guardaban en sus maletas lo necesario para huir del conflicto armado. (Para mayor información de este proyecto ver el anexo 1)

Figura 6

'Ana Frank, Notas De Esperanza': La Muestra Que Llega Al Museo Memoria Y Tolerancia, 2023; Muestra de los escritos de las memorias de "Ana Frank, Notas de Esperanza" la cual se convirtió en un libro llamado "Diario de Ana Frank".



Ahora se hablará de una sala de exposiciones, la cual es la sala de tolerancia del museo de la memoria y tolerancia de la ciudad de México donde tienen expositores fijos los cuales cuentan como productos destinados para la intervención gráfica de diferentes exposiciones sobre subtemas relacionados con la tolerancia, estos expositores también permiten generar un recorrido y guiar la información a un punto focal de la sala para el mejor entendimiento del contenido proporcionado en estos. (Para mayor información de este proyecto ver el anexo 1)

Figura 7

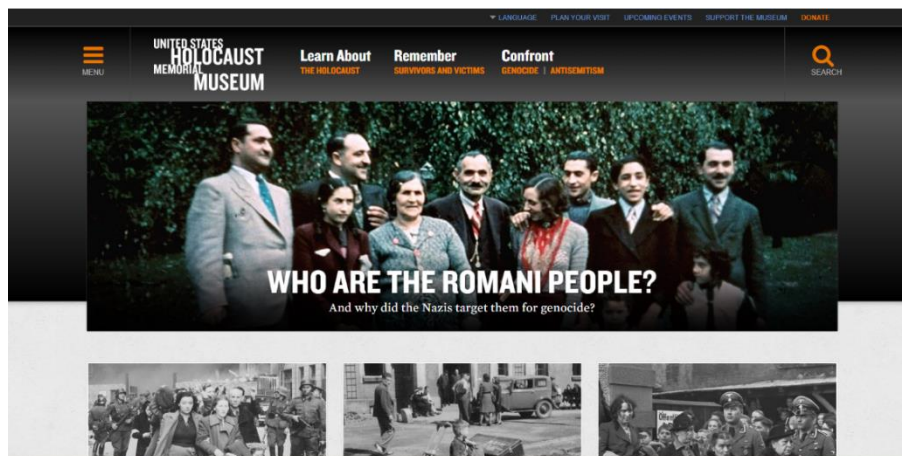
Museo Memoria Y Tolerancia, n.d; Exposición a la tolerancia.



Por el lado del diseño gráfico se involucra en las exposiciones de los museos de la memoria por un lado en la creación de sus páginas webs como lo es el museo de la memoria del Holocausto, la cual tienen una gran importancia ya que permite llevar la información a personas de todas las partes del mundo por medio de sus visitas virtuales, publicaciones y exposiciones virtuales en relación a este conflicto, el diseño gráfico se basa en la interacción que tiene la persona interesada en el tema y hacerle llegar la información de mejor manera visualmente generando impacto con los textos resaltados, imágenes y videos. (Para mayor información de este proyecto ver el anexo 1)

Figura 8

United States Holocaust Memorial Museum, n.d.; Pagina Web del Museo de la memoria del Holocausto, E.E.U.U. Diseño gráfico con fotos del holocausto,



Lo gráfico es una parte esencial de las exposiciones por lo que podemos verlo en forma detallada en la Sala de la Inclusión del museo de la memoria y tolerancias de Ciudad de México, la cual busca llegar a las personas y transmitir la información necesaria sólo con elementos gráficos y la posición de estos elementos en diferentes alturas, los cuales están direccionados a demostrar la ausencia al acceso de los derechos y oportunidades que tienen las comunidades que han tenido conflictos armados, donde la inclusión juega un papel fundamental para restablecer las condiciones de justicia social y mejorar las condiciones de vida de los colectivos más vulnerables. (Para mayor información de este proyecto ver el anexo 1)

Figura 9

Museo Memoria Y Tolerancia, n.d.; . Gráficos de la ausencia de derechos con mensajes.



Por último, debemos hablar del símbolo de la paz el cual es un círculo con una línea vertical en el centro que se bifurca hacia arriba en ángulos de 45 grados para formar una "Y". Fue diseñado por el artista británico Gerald Holtom en 1958, donde el diseño del logotipo tiene un significado profundo, la línea vertical representa a una persona con los brazos caídos, simbolizando la desesperación y la preocupación por la amenaza nuclear durante la Guerra Fría, las dos líneas diagonales que se extienden hacia arriba forman una "N" y una "D" en el alfabeto semáforo (Nuclear Disarmament, Desarme Nuclear en inglés), reflejando el deseo de poner fin al aumento de armas nucleares y promover la paz mundial. (Para mayor información de este proyecto ver el anexo 1)

Figura 10

Significado De Símbolo De La Paz (Qué es, Concepto Y Definición), n.d; El símbolo de la Paz al que suele referirse en la actualidad es el diseñado por Gerald Holtom para la primera marcha por el Desarme Nuclear.



La Comisión de la Verdad de Colombia fue creada como parte del acuerdo de paz entre el gobierno colombiano y las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (FARC), y su trabajo es fundamental para la reconciliación nacional y para garantizar que los eventos del pasado se conozcan y se reconozcan, con el fin de evitar la repetición de tales violaciones de derechos humanos en el futuro, está busca contribuir al esclarecimiento de la verdad sobre el conflicto y ofrecer una explicación amplia de su complejidad, promueve el reconocimiento de la dignidad de las víctimas, las afectaciones y violaciones a sus derechos, el reconocimiento voluntario de responsabilidad y el reconocimiento por parte de la sociedad sobre lo sucedido. (Para mayor información de este proyecto ver el anexo 1)

Figura 11

Comisión de la verdad, n.d.; Página web de la comisión de la verdad. Diseño particular por su interfaz horizontal, el uso de colores y de movimiento.



7.3. Listado de proyectos de diseño postacuerdo a nivel del Valle de Aburrá, Antioquia

En el Valle de Aburrá se conocen 3 espacios relevantes destinados directamente para generar un cambio en estos contextos postacuerdo, teniendo en cuenta de que por los barrios populares existen más espacios destinados para esto, como fundaciones, pero se debe más a una oportunidad empírica que a una intervención por diseñadores/arquitectos. Entre estos 3 espacios encontramos el Museo de la Memoria de Antioquia que se dedica a la preservación y documentación de la historia de Antioquia, centrándose en momentos cruciales como la violencia política y social que afectó a la región y a el país durante el siglo XX, incluyendo conflictos armados y desplazamientos forzados. Por medio de exposiciones permanentes y temporales abordan diversos temas relacionados con la historia y la memoria de Antioquia y Colombia. Estas exposiciones suelen incluir fotografías, documentos, testimonios y objetos que buscan la interacción entre estas historias y el visitante del museo. (Para mayor información de este proyecto ver el anexo 1)

Figura 12

Edificio Museo Casa de la Memoria, Medellín, Antioquia donde se evidencian los conflictos vividos en el Departamento de Antioquia. (Gutiérrez & Quintero, 2020).



Uno de los puntos más turísticos de la ciudad de Medellín es el Graffitour de la comuna 13 la cual tuvo intervención de Plan de Ordenamiento Territorial de la ciudad de Medellín aportando al turismo y a su finalidad, El Graffitour de la Comuna 13 se caracteriza por sus coloridos murales y obras de arte urbano que adornan las calles y escaleras de esta comunidad, que anteriormente era conocida por su historia de violencia y marginalización, los murales son el resultado del trabajo de artistas locales e internacionales que han colaborado para transformar el entorno urbano en una galería de arte al aire libre, estos murales a menudo retratan temas de resiliencia, esperanza, cultura y la historia de la comunidad. Aportando también a la Comuna 13 la cual sufrió décadas de violencia y estigmatización, el Graffitour ha desempeñado un papel crucial en la revitalización de la comunidad al mejorar su entorno físico y brindar oportunidades económicas a los residentes locales a través del turismo. (Para mayor información de este proyecto ver el anexo 1)

Figura 13

Escaleras eléctricas, graffitour de la comuna 13, Medellín, un espacio donde hay expresiones artísticas, una zona donde se ha vivido mucha violencia. (15 Things to KNOW Before Visiting Comuna 13 in Medellín, 2023)



Por otro lado en la parte del diseño arquitectónico tenemos en el Valle de Aburrá el parque conmemorativo Inflexión, el cual es un espacio público ubicado en el espacio del edificio Mónaco el cual era un icono de violencia por ser propiedad del narcotraficante Pablo Escobar, este parque se encuentra construido con un recorrido de 3 momentos donde primeramente está la esencia, es el ingreso realizado a través, "El camino de los héroes" conformado por 9 monocitos donde se escriben frases en referencia a personajes asesinados por anteponerse ante el fenómeno de la violencia; Segundo momento es el llamado "Inflexión" el cual se conforma por un muro de 70 metros lineales y 5 de alto el cual posee en el lado norte, 46.612 las cuales representan cada una de las víctimas mortales y en el lado sur 208 hechos violentos ocurridos en la ciudad relacionadas con el narcotráfico; tercer momento es "La Resiliencia" el cual es un pequeño bosque urbano donde se alojan varias especies de árboles nativos los cuales representan la capacidad de la sociedad de anteponerse a las dificultades y momentos dolorosos brindando nuevas oportunidades y rumbos. (Para mayor información de este proyecto ver el anexo 1)

Figura 14

parque conmemorativo inflexión, Medellín, n.d.. Monumento de parque conmemorativo, icono del dolor y violencia a las víctimas del narcotráfico, siendo un espacio público.



Siguiendo con un diseño de espacios directamente en el Museo de la Memoria de Antioquia en la exposición un homenaje a la vida, encontramos un espacio donde se tiene en cuenta también las perforaciones iluminadas en la oscuridad penetrante de este espacio, al igual que en el parque conmemorativo de Inflexión el cual hace referencia a esas personas desaparecidas en momentos en los cuales Colombia se encontraba en conflicto con los grupos al margen de la ley, donde este espacio muestra la magnitud y gran cantidad de personas desaparecidas y que fueron separadas de sus familias que siguen con esperanza de encontrarlos. (Para mayor información de este proyecto ver el anexo 1)

Figura 15

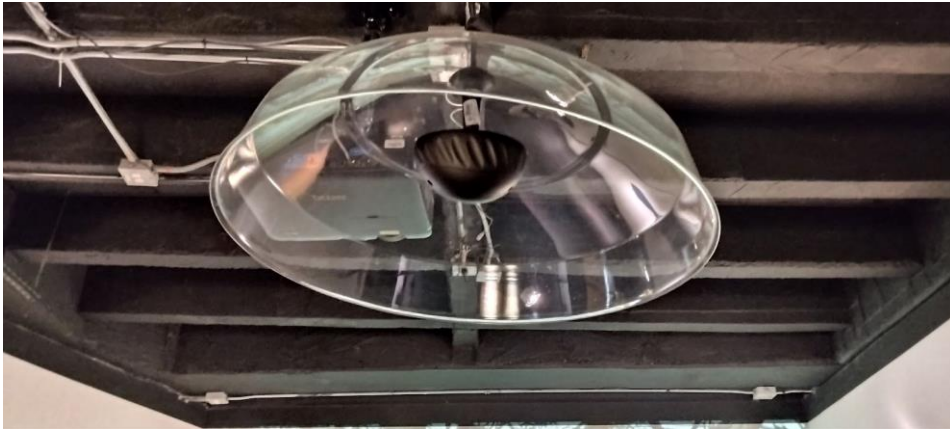
Homenaje a la vida. Memorias de personas desaparecidas por el conflicto armado en Colombia.
(Juan Daniel Oviedo Oviedo, Museo de la memoria de Antioquia, Colombia, 2023)



Por el lado del Diseño Industrial existen varios referentes de las exposiciones del Museo de la Memoria de Antioquia, uno de estos es el Cono Auditivo es un diseño el cual puede ser replicable por cualquier parte del museo el que permite direccionar las ondas sonoras de los audios que cuentan las historias de lo mostrado alrededor, sin interrumpir las historias de otros sectores ya que este audio direccionado permite que sea claramente escuchado solo por las personas que se encuentren debajo de estos conos auditivos, llevando una experiencia directa de la historia contada por los actores sociales del conflicto. (Para mayor información de este proyecto ver el anexo 1)

Figura 16

Cono auditivo, permite a la persona que se encuentre debajo de este objeto escuchar una explicación de la exposición que se encuentre observando. (Oviedo, Museo de la memoria de Antioquia, Colombia, 2023)



Como siguiente se encuentra el objeto diseñado para la exposición llamada “Triple vista de la violencia” la cual se conforma por columnas cilíndricas metálicas con 4 ó 5 volúmenes triangulares, permitiendo girar para ver cada una de sus caras que contienen imágenes e historias de un momento específico del conflicto armado visto desde tres puntos de vista los cuales son: de las víctimas, victimarios y comunidades externas al conflicto. (Para mayor información de este proyecto ver el anexo 1)

Figura 17

Triple vista de la violencia. Por medio de triángulos muestra fotos del conflicto que ha vivido Medellín, Antioquia y el país. (Oviedo, Museo de la memoria de Antioquia, Colombia, 2023)



También está los expositores de la exposición de “Memorias de violencia y resistencia” los cuales tienen una forma cónica la cual permite poner elementos gráficos como imágenes o textos en sus paredes guiadas a los usuarios interesados de ver esta información, además de su forma superior cuadrada permite la modulación de estos elementos creando puntos focales y un recorrido en el espacio al poner uno en seguida del otro, dentro de estos se encuentran objetos que cuentan historias e información sobre el conflicto vivido en Antioquia. (Para mayor información de este proyecto ver el anexo 1)

Figura 18

Exposición de violencia y resistencia. Donde cada mesa muestra partes gráficas y objetos representativos de los conflictos y violencia vivida en el país. (Oviedo, Museo de la memoria de Antioquia, Colombia, 2023)



Por el lado del Diseño Gráfico tenemos la creación de las interfaces de las exposiciones del Museo de la Memoria, las cuales permiten cambiar de historia, devolver, adelantar y visualizar lo contado por los actores del conflicto armado, estas interfaces están dispuestas en los objetos de cada exposición empotrando una tableta la cual es la que permite la navegabilidad de la interfaz por la información específica de cada exposición.

Directamente implicadas en esta interfaz está la creación de los elementos visuales que permiten contar las historias del conflicto y generar interés en los usuarios por conocer estas historias, un gran referente en el Museo de la Memoria de Antioquia es la exposición llamada

“Rupturas y Arraigos Sin / Sentidos de la ciudad” la cual desde el recorrido virtual comienza con una interacción gráfica de un video donde se agregan unos elementos de la exposición que al final del recorrido virtual culmina en el espacio físico permitiendo la interacción en el mismo. (Para mayor información de este proyecto ver el anexo 1)

Figura 19

Exposición rupturas y arraigos Sin / Sentidos de Ciudad, recorrido virtual alusivo a las problemáticas que se viven en las comunas de Medellín. (Recorridos Virtuales, n.d.)



Desde estas exposiciones se lleva a otra interacción directa del diseño gráfico con procesos de paz y reconciliación por medio del diseño de editorial de libros que recopilan la información otorgada por los actores directos del conflicto armado con elementos gráficos puestos en las exposiciones temporales, lo cual no permite dejar en olvido la información recolectada y poder llegar a diferentes personas por medio de la lectura de estos libros. (Para mayor información de este proyecto ver el anexo 1)

Figura 20

Libros museo de la memoria de Antioquia, gráficos de las exposiciones realizadas, como las memorias de los desaparecidos por la violencia. (Oviedo, Museo de la memoria de Antioquia, Colombia, 2023

**7.4 Comparativa de diseños a nivel mundial y a nivel del Valle de Aburrá**

Se llevó a cabo una comparativa de diseños a nivel mundial y específicamente en la región del Valle de Aburrá. Esta evaluación se centró en analizar y contrastar los objetivos, las acciones, los actores y criterios de diseño, los proyectos de paz destinadas a nivel mundial, se tienen en cuenta los siguientes: Monumento al Holocausto de Berlín, Monumento a la paz de Hiroshima Japón, El memorial del Muro de Berlín, Monumento conmemorativo a las víctimas del 11-S en Nueva York., Museo del Holocausto en Jerusalem, Ana Frank, Notas De Esperanza, Pagina Web del Museo de la memoria del Holocausto, E.E.U.U., Exposición de la Inclusión, Símbolo de la paz, Pagina Web Museo del Apartheid en Sudáfrica, página web Comisión de la verdad.

Estos diseños tienen la comparación con los proyectos del Valle de Aburrá los cuales son: Museo casa de la memoria, Graffitour Comuna 13, Medellín, Antioquia, Parque Memorial Inflexión, Homenaje a la Vida, Cono auditivo, Triple vista de la violencia, Exposición de violencia y resistencia, Exposición rupturas y arraigos Sin | Sentidos de Ciudad, Textos Museo Casa de la memoria.

Como resultados de esta comparativa. Estos sitios son instituciones dedicadas a fomentar la comprensión, la reconciliación y la paz mediante la exhibición y la preservación de la historia

relacionada con la violencia, los conflictos y las guerras. Al analizar estos espacios, se tuvieron en cuenta aspectos como su relevancia, características y momentos destacados. En muchos casos, estos espacios se diseñan de manera interactiva, incorporando tecnología, como pantallas táctiles, testimonios en video de personas vinculadas directa o indirectamente a los eventos, proyecciones audiovisuales y otras herramientas que permiten a las personas interactuar y profundizar en la historia.

En algunos lugares, se aprovechan los espacios donde ocurrieron tragedias para crear sitios conmemorativos en honor a las personas fallecidas, promoviendo el diálogo y la comprensión mutua. Estos lugares desempeñan un papel fundamental al preservar la memoria histórica de los conflictos, lo que es esencial para comprender el pasado y aprender de él. Estos espacios a menudo incluyen intervenciones gráficas, placas conmemorativas, monumentos, monolitos y elementos que contribuyen a la sensibilización cultural.

A nivel mundial, los objetos y los espacios suelen ser representantes directos de los conflictos y la simbología que transmiten, donde se exhiben estuvieron directamente relacionados con ellos, como habitaciones, muebles, libros y cartas, entre otros elementos, al contrario de como sucede en el Valle de Aburrá, pues en las exposiciones se ve más el diseño de elementos que permitan llevar a un entendimiento de los elementos gráficos, relatos y videos.

A nivel mundial se ven mucho más relevantes las representaciones gráficas en espacios destinados únicamente a este concepto, pero a nivel del Valle de Aburrá se encuentra siempre intervenido por la objetualidad.

La magnitud de los diseños a nivel mundial es una característica representativa de éstos, ya que tienen mayor capacidad adquisitiva y buscan generar un impacto en las poblaciones interesadas, por otro lado, en el Valle de Aburrá no se evidencia esta magnitud de los proyectos u objetos destinados en las exposiciones ya que buscan ser más directos con los usuarios.

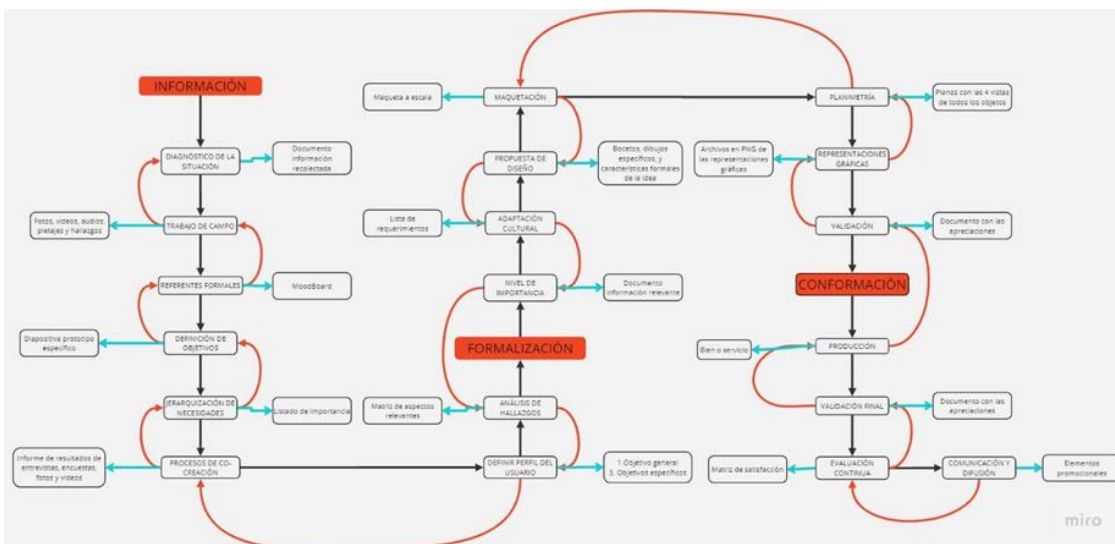
Para mayor información sobre el cuadro comparativo, por favor dirigirse al apartado de (ANEXO 1.)

7.5. Etapa 3: Propuesta de metodología para el abordar proyectos de diseño de Paz

El proceso de diseño de un producto se desarrolla en tres etapas fundamentales: Información, Conformación y Formalización. En la etapa inicial de información, se lleva a cabo una recopilación y análisis de datos relevantes que proporcionan una base sólida para la toma de decisiones posteriores. La etapa de conformación implica la transformación de esa información en ideas y conceptos concretos, donde la creatividad y la innovación desempeñan un papel crucial. Finalmente, en la etapa de formalización, se traducen los conceptos en diseños tangibles y funcionales, teniendo en cuenta aspectos técnicos, estéticos y funcionales. A continuación, se presenta la propuesta de una metodología base para abordar los diseños para la paz, basándose en estas 3 etapas, que permiten ser una base para abordar las propuestas de diseño para la paz y oportunidades que surgen en una situación postacuerdo.

En la siguiente figura se muestra las etapas de la metodología, teniendo presente que en rojo se encuentran las principales de Información, Formalización y Producción y en negro las secundarias, estas tienen un proceso lineal (representado con las flechas negras) pero tiene la posibilidad de devolverse si es necesario para el enriquecimiento del proyecto (representado con las flechas rojas).

Figura 21
Esquema de la metodología propuesta. (Creación propia)



7.5.1. Etapa de información

La etapa de información según la facultad de Diseño Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana “es el momento en el que el proyecto está representado por un conjunto de datos, fenómenos sociales o conocimiento articulados en el enunciado de un problema de diseño, la propuesta conceptual y la definición de los requerimientos del proyecto” (Facultad de Diseño Industrial UPB, 2018) Por lo cual es el punto de partida en el proceso creativo, donde los diseñadores se introducen en la comprensión del problema o proyecto en cuestión. Aquí, se dedican a investigar y recopilar datos relevantes, analizar tendencias, estudiar el mercado y conocer a fondo las necesidades y expectativas de los usuarios.

Esta fase se caracteriza por la búsqueda de inspiración y la conceptualización de ideas iniciales, aportando al diseñador integrarse de mejor manera al contexto trabajado, identificando los desafíos y oportunidades en comunidades postacuerdo, teniendo en cuenta a la participación de los implicados en el conflicto, la comprensión del diseño, definición de objetos y necesidades, ideación y conceptualización, requisitos específicos, orientación del proyecto y adaptación al contexto, como siguiente se encuentran las partes de esta etapa y sus resultados.

7.5.1.1. Diagnóstico de la situación

Se lleva una valoración la cual es “la base sobre la que tomamos todas las decisiones del proyecto. “ingresa en el diseño, como método y posible campo estratégico, que oriente simultáneamente la toma de decisiones y los procesos de observación, delimitación y valoración como primer paso para la resolución de la problemática.” (Torres, 2015) Es un análisis de la situación actual en la comunidad y se recopilan datos cuantitativos y cualitativos, como estadísticas de violencia, testimonios de la comunidad, y otros indicadores relevantes. Se identifican las causas subyacentes de los conflictos y tensiones en la comunidad para un mejor acercamiento a ésta. Como resultado se realiza un documento el cual contenga la información recolectada sobre la situación a tratar, señalando los aspectos más relevantes para continuar con el proceso. Ver Figura 21.

7.5.1.2. Trabajo de campo

Este proceso de la metodología es el “Conjunto de procesos rigurosos y sistemáticos de recolección, análisis, síntesis y crítica de información centrados en la experiencia social. Agrupa diferentes técnicas de investigación como: entrevista, etnografía, historia oral, grupo focal, entre otros” (Museo Casa de la Memoria, 2019). Hace referencia la actividad realizada en el entorno inmediata de estudio, donde se implementan herramientas y técnicas de investigación como entrevistas, encuestas, fotografías, videos, audios, directamente con las personas o zonas afectadas por el conflicto para la recolección de información relevante, para la solución del proyecto; como resultados se encontrara, videos, audios, documento con las imágenes, pietajes y hallazgos relevantes con sus respectivo análisis con el fin de realizar aportes al diseño del producto. Ver Figura 21.

7.5.1.3. Referentes formales

Este elemento de la metodología es aquel que “Recopila fuentes de información de referencia en proyectos artísticos, teóricos, museográficos, educativos y pedagógicos, que sirven como ideas, ejemplos o puntos de partida creativa para desarrollar dispositivos, metodologías, prácticas y enfoques que nutren el proyecto expositivo” (Museo Casa de la Memoria, 2019). Como resultado se encuentra el Mood Board el cual es la recopilación de información es de manera grafica por medio de imágenes, textos y objetos; ayudando a organizar y traducir de forma visual un concepto o un estilo ejemplificando, colores, texturas, formas y materiales tomando estos elementos como referencia para establecer cualidades cohesivas con el ámbito de la paz y reconciliación para un diseño; esta recopilación se debe realizar referente a los resultados obtenidos en los anteriores pasos, por lo cual las imágenes se basara en objetos de contextos de conflicto y los colores escogidos tendrá significado relevantes para el fin del proyecto. Ver Figura 21.

7.5.1.4. Definir perfil del usuario

La importancia de definir un usuario “es vital para crear un nuevo producto antes de su lanzamiento” (Pavon, 2020). El diseñador debe hacer una descripción de los posibles usuarios que

tendrán contacto directo o indirecto con los productos, para la adecuación de éstos en base a sus necesidades, esto puede llevar a la adecuación de un producto tanto en su forma como materialidad para un mejor alcance en las personas interesadas en el tema, el conocimiento en el conflicto vivido puede reñir o evitar diferentes formas o colores. Como resultado se tendrá una diapositiva específica del prototipo de usuario del producto a diseñar teniendo en cuenta edad, genero, altura, ocupación, condición, residencia, ¿quién es?, necesidades, virtudes y conflicto vivido. Ver Figura 21.

7.5.1.5. Jerarquización de necesidades

Es necesario realizar una jerarquización pues “muchas veces se quiere resolver muchas cosas, pero hay que priorizar las verdaderas necesidades del proyecto” Biardei (2023). Se realiza una categorización de las necesidades del proyecto según la importancia, calificándola entre 1 a 10 donde 10 es aquel que tiene mayor importancia y 1 el de menor al momento de realizar el proyecto, facilitando la proyección de las ideas de los diseñadores, evitando sesgarse por necesidades secundarias impulsando el diseño a tener mayor relevancia en el contexto. Ver Figura 21.

7.5.1.6. Proceso de Co-creación

Es aquel proceso en el que “diseñadores y partes interesadas colaboran para crear experiencias sociales nuevas e innovadoras” (Universitat Carlemany, 2021). Se debe involucrar las comunidades en todo el proceso del diseño y en la ejecución del proyecto para un mejor acercamiento a sus necesidades donde se lleva a cabo reuniones que puedan recoger opiniones, ideas que sea acorde a los residentes locales además el fomentar la inclusión de diferentes grupos étnicos y de género en la toma de decisiones. La recolección de la información otorgada por la participación de los directamente afectados se realiza por medio de encuestas o entrevistas y la disposición de esta información en cuadros, textos, audios y videos. Ver Figura 21.

7.5.1.7. Definición de objetivos.

Son la base de los proyectos ya que “es importante tener los objetivos claros para apuntar a ellos y lograrlos” (Fonseca, 2023), estos objetivos darán los pasos a seguir para llegar al cumplimiento de proyectos teniendo en cuenta su enfoque, estos deben ser indicadores cuantitativos y cualitativos para identificar la viabilidad de la propuesta en la comunidad, se debe realizar un objetivo general el cual será aquel a alcanzar y por lo menos 3 objetivos específicos los cuales ayudaran a lograr el objetivo central del proyecto. Ver Figura 21.

7.5.1.8. Análisis de hallazgos

Hace referencia a la culminación de la etapa de información, ya que para continuar con la ejecución de la siguiente etapa de la metodología se es necesario la retroalimentación y conclusión de la información recopilada para así darle mayor relevancia a los hallazgos que aporten de mejor manera al proyecto, esto por medio de una matriz la cual debe tener los aspectos relevantes recolectados y su importancia. Ver Figura 21.

7.5.2. Etapa de formalización.

Esta etapa según la facultad de Diseño Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana.

“consiste en un proceso de creación de formas en las que se materializan las demandas socioculturales y los potenciales tecnológicos, los cuales dejan de ser aspectos del contexto y se convierten en dimensiones de la forma, es decir en los rasgos de un objeto, en atributos o características del objeto, sistema o experiencia, que podríamos llamar parámetros formales o atributos formales.” (Facultad de Diseño Industrial UPB, 2018)

Representa el punto en el proceso creativo en el que las ideas toman forma y se transforman en conceptos sólidos y viables. Aquí, los diseñadores se introducen en un proceso de ideación y desarrollo conceptual, explorando diversas soluciones a través de la creatividad y la experimentación. Se seleccionan las ideas más prometedoras y se someten a un proceso de

refinamiento de los detalles y garantizar su efectividad. Esta etapa es la base de la creatividad y la precisión, donde las ideas cobran sentido y se preparan para la etapa de conformación, como siguiente se encuentran las partes de esta etapa y sus resultados. Ver Figura 21.

7.5.2.1. Nivel de importancia

La recopilar los conceptos claves y/o relevantes en el proceso realizado para generar unos rangos de importancia para llevar a cabo lo que sea más relevante para la comunidad destinada y basar el diseño en estos procesos, teniendo en cuenta que la finalidad del proyecto logre cambios mediante la implementación de elementos que sean nuevos para la comunidad, que mejoren elementos ya presentes o que proponga nuevos métodos, así potenciando el papel que cumple el diseño en cada situación, como resultado tendrá un documento con la información más relevante para la creación formal del bien o servicio. Ver Figura 21.

7.5.2.2. Adaptación cultural

La Casa Museo de la Memoria de Antioquia habla sobre “Permiten promover reflexiones, metodologías y procesos de creación propios de comunidades y artistas, generar procesos de apropiación y confianza entre el Museo y los ciudadanos y aportar contenidos útiles para los procesos” (Museo Casa de la Memoria, 2019) Se involucra el diseño con respeto y valorar la diversidad cultural de las comunidades como aporte para el producto final; verifica que las propuestas sean sensibles ante el ámbito cultural de las personas y que se base en sus valores y tradiciones, “no enfocarse solo en lo negativo” Biardeai, al no enfocarse de lo negativo se puede acercar a una mejor aceptación de los implicados, esto se debe ver reflejado en el diseño final del proyecto/producto. Como resultado se tendrá una lista de requerimientos y posibles soluciones formales en relación a las necesidades culturales del proyecto a resolver, esto podrá ser diferente para cada conflicto específico a abordar, por lo cual es muy relevante tener un acierto en cuanto la adaptación del bien o servicio al contexto aplicado. Ver Figura 21.

7.5.2.3. Propuesta de diseño

La relevancia de una propuesta de diseño en el proceso de un proyecto “ayuda a evitar problemas y proporcionar parámetros para optimizar aspectos cruciales del proyecto, como el calendario y el presupuesto” (Universitat Carlemany, 2021) Realiza propuestas de ideas referentes a los conceptos obtenidos en la etapa de información y basados en la finalidad del proyecto lleva al mejor acercamiento de la propuesta final teniendo en cuenta los mejores aspectos de cada propuesta. Involucrar la propuesta elegida en el contorno por medio de bocetos y una mayor apropiación del espacio, materialidad, escala, funcionalidad específica y posibles conjuntos de productos o diseños para un mejor alcance de la propuesta con diseños que tengan una sostenibilidad a largo plazo para así poder generar una transición en la comunidad. Espacio en el que se busca especificar las funcionalidades de cada producto las cuales permitan llevar a cabo las necesidades recolectadas en la etapa de información. Ver Figura 21.

7.5.2.4. Maquetación

Se realiza un proceso en el cual es la proyección de las ideas recopiladas finales a escala en un contexto, donde se visualiza la propuesta en 3D, permite el refinar procesos como la estructura, la materialidad, funcionamiento y proporción en relación a los otros productos, al realizar este proceso permite una retroalimentación temprana ya que se puede anticipar a posibles problemas mecánicos o la recepción de opiniones por parte de diferentes puntos de las partes interesadas, pues al ser un tema perverso, se debe identificar los posibles obstáculos de la implementación de los diseños en relación a los diferentes pensamientos de las personas afectadas; tener un plan de posible solución para llevar un correcto enfoque a las personas interesadas. ayudando así a tomar decisiones sobre la propuesta de diseño y generar los cambios necesarios antes de realizar la etapa final de conformación. Como resultado se tendrá por lo menos una maqueta, en escala definida por los diseñadores la cual representará una aproximación de materialidad, colores y forma del diseño a realizar y se realizará adecuaciones dependiendo de la retroalimentación formal. Ver Figura 21.

7.5.2.5. Planimetría

Este proceso es el “dibujo a escala y simulación mediante modelos físicos y/o digitales de cada uno de los componentes y ambientes del diseño” (Museo Casa de la Memoria, 2019), por lo cual es una proyección grafica detallada de la distribución de los productos y la representación de los productos finales en dibujo de solo líneas, con vistas superior, frontal, lateral e isométrico, en las cuales se aclara materialidades, dimensiones, estructura, y funcionamiento. Ver Figura 21.

7.5.2.6. Representaciones gráficas

Solución de los elementos gráfico de comunicación directa con los usuarios de los proyectos/productos, formas, manejo de colores, tipografía, información a disponer, posición de los textos y formas, se realizará entrega de impresiones de alta calidad de estos elementos en tamaño real y representaciones renderizadas del proyecto con la aplicación de lo gráfico el espacio u objeto. Ver Figura 21.

7.5.2.7. Validación

Este paso es necesario ya que el validar un proyecto “permite al gestor reunir toda la información que necesita, con la finalidad de determinar si la idea que tiene en mente es o no viable para llevarse a cabo” (Lara, 2018) Es el proceso en el cual se verifica la satisfacción de los requerimientos, estructura, funcionalidades y finalidad, con los usuarios reales a los cuales está destinado el proyecto. Se verifica la apropiación del producto ante los usuarios, el uso del espacio/productos los cuales pueden llevar a adecuaciones del proyecto, es necesaria la documentación de éstos, ya que permite dar un calificativo a la relevancia de realizar cambios en el proyecto. Ver Figura 21.

7.5.3. Etapa de conformación

Esta etapa según la facultad de Diseño Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana.

Se realiza un proceso de materialización en el que las ideas formales que han sido propuestas a lo largo de las etapas precedentes del proceso, se concretan en un producto, sistema o experiencia que representa desde diferentes dimensiones (funcionales-operativas, estético-comunicativas, tecno-productivas, histórico-políticas y económico-administrativas) la solución a un problema del contexto. (Facultad de Diseño Industrial UPB, 2018)

Por lo cual es el punto crítico de un proceso creativo donde se lleva a cabo la validación del producto y se materializa la visión de diseño con acabados finales. Durante esta fase, se realizan pruebas exhaustivas para verificar que el producto cumpla con los estándares de calidad y los requisitos establecidos previamente; además, se procede a la materialización del diseño, donde se traducen los planos y las especificaciones técnicas en un producto físico o solución digital con precisión y atención a los detalles. Los acabados finales son esenciales en este proceso, ya que añaden ese toque de perfección estética y funcional, asegurando que el diseño sea atractivo y satisfactorio para los usuarios finales. En resumen, la etapa de Formalización es el momento culminante donde el diseño se convierte en realidad, pasando por una rigurosa validación y perfección en sus acabados finales antes de ser lanzado o implementado en el mercado, como siguiente se encuentran las partes de esta etapa y sus resultados. Ver Figura 21.

7.5.3.1. Producción

Retomar la planimetría para la transformación de materias primas llevando a cabo la materialización de los productos diseñados de la manera específica respetando requisitos previamente establecidos, siendo lo más fiel a su forma, materialidad, función, acabados, elementos gráficos, etc. Teniendo en cuenta el estudio de las capacidades económicas para la materialización del proyecto llevando a adecuar los materiales a comprar, que permitan generar la misma función y un acabado similar, como entregable será el producto con acabados finales para realizar la entrega a la comunidad, empresa o persona para la cual fue creado el bien o servicio. Ver Figura 21.

7.5.3.2. Validación final

El validar el producto final con acabados ante los usuarios directos del proyecto es esencial para generar posibles cambios si es una producción en masa, pues esto llevara al mejorar el producto del proyecto con la finalidad de ser completamente funcional, este proceso da como resultado una lista de inconformidades y de posibles cambios formales/estéticos del producto los cuales tengan relevancia funcional y se pueda llevar a cabo una solución eficaz y rápida. Ver Figura 21.

7.5.3.3. Evaluación continua

Implementar un sistema de monitoreo y evaluación que permita generar diferentes actualizaciones o progreso hacia los diseños y realizar ajustes según sea necesario. Recopilación de información dada por las personas interesadas en el tema las cuales pueden dar un aporte a la adecuación de diseños anteriormente dados al público para tener un mejor acercamiento a las poblaciones, esta evaluación continua se puede realizar por medio de encuestas a los usuarios del proyecto o entrevistas las cuales aclaren la satisfacción que tiene la relación cliente-bien o servicio. Ver Figura 21.

7.5.3.4. Comunicación y difusión

Crear una estrategia de publicidad efectiva para difundir los objetivos y logros de la propuesta en la comunidad esto por medio de “Conjunto de piezas que se hacen para difundir los contenidos expositivos a los públicos de interés. Se hace uso de las redes sociales, la página web, plegables, programación cultural, boletines de prensa, e-cards, entre otros.” (Museo Casa de la Memoria, 2019) Promover el diseño sin sesgo de información por medio de la transparencia y enfoque específico de elementos visuales como pancartas, letreros, videos promocionales, afiches, publicidad audio visuales en radios, televisiones y páginas webs para la propagación del proyecto en comunidades que no se encuentren directamente afectadas por el conflicto para generar mayor impacto y percusión social. Ver Figura 21.

8. Conclusiones

Esta investigación destaca el papel que el diseño desempeña en los procesos de paz y reconciliación, especialmente en contextos tan complejos como el de Colombia. El diseño no se limita a la creación de objetos funcionales, sino que es un proceso creativo y estratégico que puede dar visibilidad a problemáticas, sensibilizar a las personas y contribuir a la reparación simbólica de las víctimas.

Se ha demostrado que el diseño puede ser una herramienta efectiva para promover valores de paz, justicia, igualdad y tolerancia a través de talleres, exposiciones, proyectos educativos y objetos simbólicos en los procesos postacuerdo existentes. Además, el diseño puede trabajar en colaboración con otras disciplinas como la sociología, la psicología, la tecnología y la comunicación para comprender mejor las necesidades de las personas afectadas por el conflicto y crear procesos más efectivos.

En el contexto de los procesos de paz y reconciliación, el diseño se convierte en un elemento el cual puede contribuir significativamente desde diversas disciplinas. El diseño industrial puede ayudar a la reconstrucción de infraestructuras y la creación de productos, proyectos, experiencias. Símbolos, exposiciones y mejorar la capacidad económica en áreas afectadas por conflictos.

El diseño gráfico desempeña un papel importante en la comunicación efectiva de mensajes de Reconciliación y promoción de la paz. La arquitectura puede contribuir a la planificación de espacios urbanos que fomenten la coexistencia pacífica y la integración de comunidades diversas, aportar en cuanto a la espacialidad, sus alturas, ingresos de luz o ausencia de la misma, en lugares como los museos, parques, fundaciones, casas culturales o puntos focales de la ciudad relacionados con este tema perverso.

El diseño para las transiciones aporta a la creación de diseños duraderos y relevantes en las comunidades afectadas. El diseño social se enfoca en entender las dinámicas culturales y comunitarias para diseñar intervenciones que promuevan la Reconciliación. Por último, el diseño

participativo involucra a las comunidades en la toma de decisiones y la creación de soluciones, empoderando a las personas para ser parte activa en la construcción de la paz y la Reconciliación.

Este trabajo abre puertas a investigadores interesados en abordar proyectos o temas de paz y reconciliación desde la disciplina de diseño, especializarse en una de las ramas mencionadas o tener mayor interés por uno de los proyectos, también se pueden apoyar en la metodología propuesta durante el desarrollo del trabajo, generando nuevas oportunidades de investigación y diseño.

Referencias

"Ana Frank, Notas de Esperanza": la muestra que llega al Museo Memoria y Tolerancia. (2023, Junio 17). Forbes México. Recolectado Agosto 21, 2023, de <https://www.forbes.com.mx/forbes-life/cultura-ana-frank-exhibicion-en-museo-memoria-y-tolerancia/>

Cipagauta Bueno, M. A. (2017). Negociaciones de Paz con los grupos guerrilleros y sometimiento a la justicia de las AUC.

Conoce nuestro Mapa de Aliados de Medellín. (2020). Alcaldía de Medellín. Recuperado Agosto 21, 2023, de <https://www.Medellín.gov.co/es/secretaria-de-la-no-violencia/mapa-de-aliados/>

Dever Restrepo, P., & Carrizosa, A. (2020). Manual básico de montaje museográfico. División de museografía del Museo Nacional de Colombia.

Diseño para la PAZ. (2018, February 1). Red Académica de Diseño. Recuperado Agosto 21, 2023, de <https://radcolombia.org/web/proyectos/disenio-para-la-Paz>

Diseño participativo o co-diseño. (2014). Instituto de estudios Urbanos y Territoriales UC. Recuperado Agosto 21, 2023, de <https://estudiosurbanos.uc.cl/guia-temas/disenio-participativo-o-co-disenio/>

Ferraro, R. (2011). La protección de las víctimas de los conflictos armados no internacionales.

15 Things to KNOW Before Visiting Comuna 13 in Medellín. (2023, May 29). Destination less Travel. Recuperado Agosto 21, 2023, de <https://destinationlesstravel.com/comuna-13-Medellín/>

Fisas, V. (2010). Introducción a los procesos de Paz. Escola de cultura de pau.

Fisas, V. (2010). Procesos de Paz comparados. Escola de cultura de pau.

Fisas, V. (S.F). Modelos de Procesos de Paz. Escola de cultura de Pau.

Fonseca Laverde, K., & Cardozo, J. (2018). diseño Industrial recupera identidad fracturada por el conflicto.

Gay, A., & Samar, L. (2007). El diseño Industrial en la historia (Edición 3 ed.). Ediciones TEC.

Guglielmucci, A. (2015). El museo de la memoria y el museo de Colombia: el arte de exponer narrativas sobre conflicto armado interno.

Gutiérrez, S. L., & Quintero, D. (2020, July 23). El Museo Casa de la Memoria aún no está terminado: Cathalina Sánchez. Hacemos memoria. Recuperado Agosto 21, 2023, de <https://hacemosmemoria.org/2020/07/23/el-museo-casa-de-la-memoria-aun-no-esta-terminado-cathalina-sanchez/>

Il Memoriale della Pace - Naka-ku, Hiroshima, Giappone. (n.d.). Sygic Travel. Recuperado Agosto 21, 2023, de <https://travel.sygic.com/it/poi/il-memoriale-della-pace-poi:48608>

Irwin, T., Kossoff, G., & Tonkinwise, G. (2015). Transition Design Provocation. Design Philosophy Papers. <https://doi.org/10.1080/14487136.2015.1085688>

Luna-García, J. E., Alarcón Bolívar, M. A., Alméciga Mora, E. A., & Berdugo Sánchez, M. F. (2020).

Design, social innovation and peace: experiences de the Amazon-Orinoquía border in Colombia (2018-2019). 10.5433/2236-2207.2020v11n3esp.p109

Master arquitectura mch | definición de arquitectura por diferentes autores alrededor del mundo. (2019, March 14). Master in Collective Housing. Recuperado Agosto 21, 2023, de <https://www.mchmaster.com/es/noticias/definicion-de-arquitectura-por-diferentes-autores/>

Memorial y centro de documentación del Muro de Berlín. (n.d.). Visit Berlín. Recuperado Agosto 21, 2023, de <https://www.visitberlin.de/es/memorial-y-centro-de-documentacion-del-muro-de-berlin>

Monumento al Holocausto de Berlín. (n.d.). La Guía de Berlín. Recuperado Agosto 21, 2023, de <https://www.laguia.deberlin.com/que-ver-en-berlin/monumentos/monumento-al-holocausto-berlin/>

Monumento conmemorativo a las víctimas del 11-S en Nueva York. (n.d.). NuevaYork.com. Recuperado Agosto 21, 2023, de <https://www.nuevayork.com/monumento-conmemorativo-las-victimas-del-11-s-en-nueva-york/>

Museo Histórico del Holocausto Yad Vashem - Ficha, Fotos y Planos. (n.d.). Wiki Arquitectura. Recuperado Agosto 21, 2023, de <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/museo-historico-del-holocausto-yad-vashem/>

Museo Memoria y Tolerancia. (n.d.). Museo Memoria y Tolerancia. Recuperado Agosto 21, 2023, de <https://www.myt.org.mx/exposiciones>

Museo Memoria y Tolerancia. (n.d.). Museo Memoria y Tolerancia. Recuperado Agosto 21, 2023, de <https://www.myt.org.mx/sala-tolerancia>

Parque conmemorativo inflexión, Medellín. (n.d.). Archivo BAQ. Recuperado Agosto 21, 2023, de <https://arquitecturapanamericana.com/parque-conmemorativo-inflexion-Medellín/>

Pérez Molano, H., León Maz, F., Marmolejo Rebellón, L., Rodríguez López, J., Grisales, C., & Fajardo Tolosa, F. (2020). Diseño para la Reconciliación: el CO-diseño de un futuro pacífico en zonas de posconflicto en Colombia. <https://doi.org/10.7764/disena.13.140-173>

¿Qué es el Desarrollo Sostenible y los Objetivos Globales? | ACCIONA. (n.d.). Acciona. Recuperado Agosto 21, 2023, de https://www.accionacom.com/es/desarrollo-sostenible/?_adin=02021864894

¿Qué es el Diseño Gráfico y para Qué sirve? - Esneca. (2023, June 14). Esneca Business School. Recuperado Agosto 21, 2023, de <https://www.esneca.com/blog/que-es-diseno-grafico/>

¿Qué es el Museo? (n.d.). Museo de la Memoria de Colombia. Recuperado Agosto 21, 2023, de <https://museodememoria.gov.co/sobre-el-proyecto/que-es-el-museo-de-memoria-de-colombia/>

Recorridos Virtuales. (n.d.). Museo Casa de la Memoria. Recuperado Agosto 22, 2023, de <https://www.museocasadelamemoria.gov.co/recorridos-virtuales/>

República de Colombia. (2011). Ley de víctimas y restitución de tierras.

Román, A. (2008). *Victimario: una mirada psicológica*.

Significado de Símbolo de la Paz (Qué es, Concepto y Definición). (n.d.). Significados. Recuperado Agosto 21, 2023, de <https://www.significados.com/simbolo-de-la-Paz/>

United States Holocaust Memorial Museum. (n.d.). United States Holocaust Memorial Museum. Recuperado Agosto 21, 2023. <https://www.ushmm.org/>

Cauqueva, J. R. (2007). *Guía de elaboración de diagnósticos*.

Dorst, K. (2015). *Frame Innovation: Create New Thinking by Design*.

Facultad de Diseño Industrial. (2018). *Propuesta de transformación curricular del programa de diseño industrial*. Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín.

Hamdi, N. (2004). *Small Change: About the Art of Practice and the Limits of Planning in Cities*

Lara, S. C. (2018). Validación de producto/servicio. Universidad Virtual IUUV.

Manzini, E. (2015). Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation.

Museo Casa de la Memoria. (2019). Una casa. Un museo. Las memorias. un recorrido por los primeros años del Museo Casa de la Memoria. (Vol. VI. 1). Medellín, Antioquia: Museo Casa de la Memoria.

Pabón, J. M. (2020). La importancia de la investigación de usuario. Recuperado el 15 de 10 de 2023, de <https://jaimesalaspavon.com/la-importancia-la-investigacion-usuario/>

Shea, A. (2012). Design for Social Innovation: Strategies for Community-Based Graphic Design.

Torres, E. S. (2015). Diagnóstico, primer paso para la resolución de un problema. Adriana Raba y Catalina Ávila.

Universitat Carlemany. (2021). ¿Qué es el diseño social? fundamentos y objetivos. Obtenido de <https://www.universitatcarlemany.com/actualidad/blog/que-es-el-diseno-social-fundamentos-y-objetivos/#:~:text=Promueve%20las%20relaciones%20entre%20personas,centrado%20en%20el%20ser%20humano.>

Peter Wallesteen y Margareta Sollenberg, "Armed Conflict,1989-2000", en Journal of Peace Research, vol. 38, núm. 5, 2001, p. 643.

Anexo

ANEXO I. Comparativa de diseños a nivel mundial y a nivel del Valle de Aburrá.
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1DIYixumSXX2PdPrspbjsj6xjaCYp1_vZpLY_q04uoYo/edit#gid=0