



Diseño para la memoria: apropiación del territorio en Moravia a través de un archivo vivo

Juliana Salas Carmona

Juan Fer Rodríguez Álvarez

Trabajo de grado presentado para optar al título de Diseñador Gráfico

Directora

Maribel Rodríguez Velásquez, Doctor (PhD) en Ciencias Sociales

Universidad Pontificia Bolivariana

Escuela de Arquitectura y Diseño

Diseño Gráfico

Medellín, Antioquia, Colombia

2025

El contenido de este documento no ha sido presentado con anterioridad para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o en cualquiera otra universidad.

Tabla de contenido

Resumen	6
Abstract	7
Introducción	8
1 Planteamiento del problema	9
1.1 Antecedentes	10
La exposición que evoca la memoria del barrio Moravia.....	10
Pedagogía de la memoria posibilidades para una cátedra.....	10
Moravia un modelo de ocupación territorial y reordenamiento del territorio.	11
De la imagen a la historia. Documentación audiovisual del sector El Morro de Moravia, un barrio popular de Medellín, Colombia, 1976-2021	11
La concertación en un proceso de mejoramiento barrial	12
La memoria cultural como dispositivo para la intervención social en Moravia	12
2 Justificación.....	13
3 Objetivos	14
3.1 Objetivo general	14
3.2 Objetivos específicos.....	14
4 Pregunta de Investigación	15
5 Marco contextual.....	16
5 Marco conceptual	19
6 Metodología	20
7 Resultados	22
Talleres de creación con el colectivo Tricilab.....	22
Diseño de la identidad visual del dispositivo de memoria.....	24

9 Conclusiones 31

Referencias 33

Lista de figuras

Figura 1 Fotografía Colectivo Rememora.....	10
Figura 2 Ejercicio resultado en proceso I.E El Bosque.....	11
Figura 3 Boceto plano Centro Cultural de Desarrollo Moravia	12
Figura 4 Encuentro con Gloria Ospina.....	16
Figura 5 La vida en el barrio Moravia, cuando era un basurero	17
Figura 6 Reunión con el Colectivo Tricilab.....	22
Figura 7 Mapa mental de memoria	23
Figura 8 Estructura base del juego de mesa. Compartimientos, cartas y fichas	25
Figura 9 Boceto de lugares elegidos y composición base.....	26
Figura 10 Boceto y elección del universo gráfico.....	27
Figura 11 Primera versión del tablero del juego	28
Figura 12 Segunda versión del tablero del juego.....	29
Figura 13 Primera versión de cartas de pregunta	30
Figura 14 Primera versión de las fichas de los personajes.....	30

Resumen

Esta investigación responde a la problemática de la falta de apropiación del archivo vivo del Centro de Desarrollo Cultural de Moravia (CDCM), el cual le permite a la comunidad conocer sus principios, conformación e historia dentro del territorio.

Para ello, se cocreó una experiencia que aporte a la apropiación social del archivo vivo del Centro de Desarrollo Cultural del barrio Moravia como parte de la memoria histórica del territorio, junto con líderes sociales del CDCM y el Colectivo Tricilab; quienes se destacan por liderar procesos en el territorio de Moravia.

El diseño metodológico se trabajó desde el diseño participativo y social como base fundamental para que actores involucrados tuvieran voz y voto en las decisiones del producto final.

Como resultado se creó un dispositivo de memoria que tiene la capacidad de recolectar, conservar y dar a conocer memorias felices dentro del territorio.

El trabajo de campo se inició desde un recorrido acompañado de los líderes sociales de Moravia, como primer encuentro de reconocimiento y acercamiento al territorio, dando así un panorama amplio de cómo está conformada la comunidad, qué problemáticas tiene y de qué forma desde el diseño social y participativo se aportan hacia ellas.

Se logró reconocer cómo el diseño social apunta a lo humano más que a un público final u objetivo, permitiendo así aplicar prácticas dinámicas y didácticas que permiten conectar a las personas con su entorno.

Palabras clave: diseño social, diseño participativo, co-creación, co-diseño, dispositivo de memorias, apropiación social.

Abstract

This research addresses the issue of the lack of appropriation of the “archivo vivo” of the Moravia Cultural Development Center (CDCM), which allows the community to learn about its principles, formation, and history within the territory.

To this end, a co-created experience was developed to contribute to the social appropriation of the “archivo vivo” of the Cultural Development Center of the Moravia neighborhood, as part of the territory’s historical memory. This process was carried out together with social leaders from the CDCM and the Tricilab Collective, who stand out for leading community processes in Moravia.

The methodological design was based on participatory and social design as a fundamental approach, ensuring that the involved actors had a voice and vote in the decisions regarding the final product.

As a result, a memory device was created with the capacity to collect, preserve, and share happy memories within the territory.

The fieldwork began with a tour guided by Moravia’s social leaders as an initial encounter for recognition and engagement with the territory. This provided a broad understanding of how the community is structured, the issues it faces, and the ways in which social and participatory design can contribute to addressing them.

It was possible to recognize how social design focuses on the human aspect rather than on a final or target audience, thus enabling the application of dynamic and didactic practices that connect people with their environment.

Keywords: social design, participatory design, co-creation, co-design, memory device, social appropriation.

Introducción

Este proyecto de investigación-creación se desarrolla en el marco de la Facultad de diseño gráfico de la Universidad Pontificia Bolivariana (UPB), como parte del trabajo de grado. Para su realización se contó con el apoyo del Centro de Desarrollo Cultural de Moravia (CDCM) y el Colectivo Tricilab. Ambas instituciones pertenecientes al barrio Moravia de Medellín.

Moravia es un barrio que se encuentra en la comuna 4 de Medellín, conformado por diferentes sectores, el cual ha tenido problemáticas sociales a lo largo de su crecimiento, tales como, la llegada de desplazados a causa del conflicto armado en Colombia, problemas sanitarios y ambientales asociados a que parte de su territorio fue el basurero público de la ciudad, disputas de territorio, desplazamiento sistemático, escasos recursos, pobreza, afectaciones por la fuerza pública, entre otros conflictos generados por la ubicación del territorio e intereses gubernamentales. Es en este contexto que la investigación busca aportar a la preservación de la memoria histórica del territorio mediante la cocreación.

A lo largo de esta monografía se logra profundizar en diferentes cuestionamientos como ¿qué es la memoria histórica? ¿Cómo aportar a su conservación? ¿Cómo articular la cocreación en este proceso?. Como resultado a estas preguntas se logra el codiseño de un juego de mesa con el objetivo de recolectar, preservar y narrar memorias alegres de los habitantes de Moravia, como el aporte que hace este proyecto de investigación creación al territorio.

1 Planteamiento del problema

Esta investigación expone la falta de apropiación social del archivo vivo del centro de desarrollo cultural de Moravia por parte de sus habitantes, para ello se busca plantear la creación de un dispositivo de memoria que permita el conocimiento de su territorio e historia.

La importancia de la apropiación social está marcada en sus hechos, los habitantes de un espacio deberían estar, reconocerse e identificar el territorio habitado partiendo de allí a un proceso de reivindicación barrial, ubicando los problemas estructurales y culturales de su entorno para la construcción de saberes y sus derechos dentro del mismo. Se parte desde la memoria la recopilación de evidencias fotográficas, narrativas, documentadas y visuales son necesarias para recordar los hechos históricos y patrimoniales del sitio, al no prestarle al asunto la atención merecida, se pierde un conocimiento fundamental de nosotros mismos tal como nuestra ubicación, quienes son los actores principales, quienes quieren afectarnos y de qué manera pueden hacerlo.

Moravia se caracteriza por su excelente ubicación dentro del contexto urbano, por la dinámica económica, por una intensa movilidad social, por su acelerada transformación espacial y por la presencia de una gran diversidad cultural, factores que lo han convertido en un sector estratégico de la ciudad. (ALCALDÍA DE MEDELLÍN, 2005, p3).

La investigación realizada por un equipo de antropólogos (ALCALDÍA DE MEDELLÍN, 2005), nos da un amplio contexto de evidencias fotográficas y geográficas que ubican este territorio en un espacio privilegiado gracias a que dos décadas después ha quedado rodeado de puntos estratégicos en el desarrollo tecnológico, educativo, cultural y turístico de la ciudad de Medellín, tales como: Universidad Nacional, Universidad de Antioquia, Jardín Botánico, Ruta N : Centro de innovación y negocios de Medellín, Centro de Desarrollo Cultural de Moravia (CDCM) con conexión AV Carabobo hasta Plaza Botero.

Si bien se habla de los actores fundamentales dentro de la apropiación social del archivo vivo del CDCM, se tiene el deber de mencionar los colectivos y líderes importantes involucrados en esta ardua labor de auto reconocimiento y reivindicación territorial, en la cual llevan trabajando de distintas formas, haciendo que este barrio autoconstruido sea más que un espacio popular de la ciudad de Medellín, dándole relevancia e impartiendo saberes a las nuevas generaciones a través de talleres y recursos didácticos sin dejar atrás a los adultos mayores, madres cabezas de hogar y adultos jóvenes.

Lo anterior responde a una obligación sociopolítica de resistencia que caracteriza al barrio Moravia desde sus inicios, pasando por la ocupación del vertedero al territorio de hoy, conflictos armados y el proceso de mejoramiento barrial por parte del Municipio de Medellín, este último recreando un mecanismo de desplazamiento anterior a través de viviendas de interés social (VIS), esto dio lugar a que un procedimiento de recuperación ambiental (Jardín el Morro) se perdiera debido a una ocupación masiva de familias que regresaron a ese sitio gracias a la necesidad de estar cerca de su ingreso económico principal, el reciclaje.

1.1 Antecedentes

La exposición que evoca la memoria del barrio Moravia

Durante 16 años se ha desarrollado un proceso de acompañamiento en el barrio Moravia, que ha dado lugar a diversas iniciativas como un álbum colectivo de fotos, un documental, exposiciones, laboratorios creativos y proyectos académicos. Entre ellos destaca el trabajo de grado de maestría de Víctor, centrado en la memoria y el uso del material audiovisual, combinando lo artesanal con lo tecnológico. De este proyecto nace la exposición *Bordando Artefactos, tejendo recuerdos* (Figura 1). *Moravia imaginada. Audiovisuales y memorias*, que presenta creaciones textiles, artefactos y archivos documentales sobre la organización social, las memorias y las resistencias en El Morro, una zona del barrio Moravia. (El Colombiano, 2023)

Figura 1

Fotografía Colectivo Rememora



Nota. Fuente: <https://www.elcolombiano.com/cultura/exposicion-memoria-barrio-moravia-cine-archivo-audiovisual-GJ22182433>

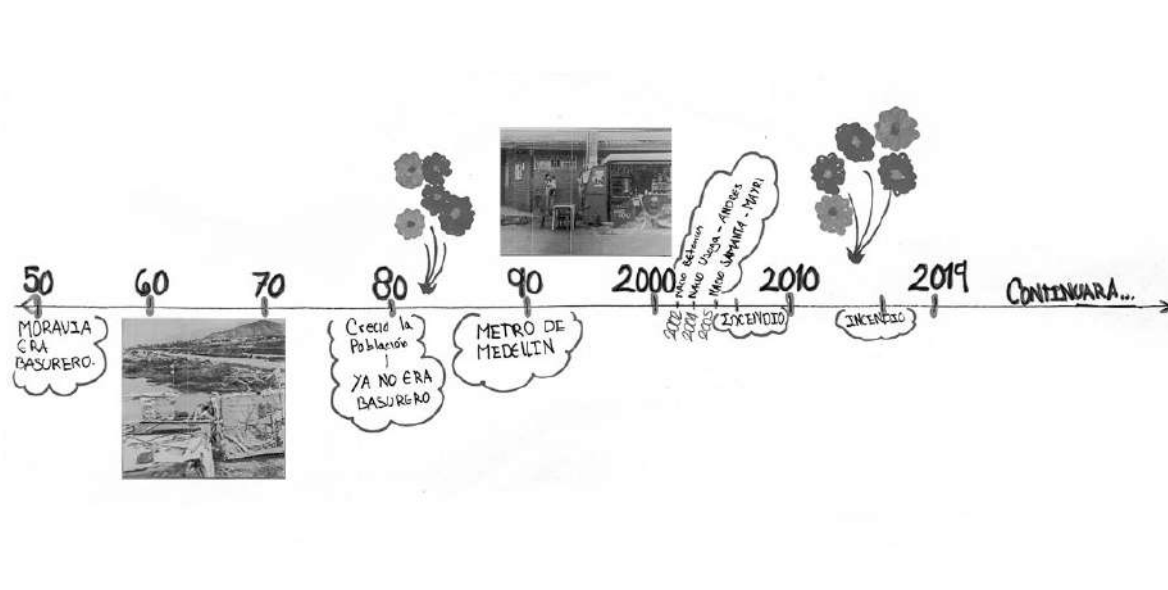
Pedagogía de la memoria posibilidades para una cátedra

La iniciativa está dirigida a los jóvenes, buscando que reconozcan las memorias del territorio como parte de su historia. Para ello, se plantea una cátedra como estrategia para acercarlos

a los procesos del Centro de Memoria Barrial y fomentar diálogos intergeneracionales que amplíen la participación y la escucha en torno a las narrativas del barrio. Esta cátedra constó de 3 sesiones, en la primera sesión se dio una mirada al pasado evocando recuerdos y conversando sobre ellos, en la segunda sesión se realizó un ejercicio de mapeo colectivo, en la tercera sesión los estudiantes realizaron la construcción de una línea de tiempo colectiva, y en la cuarta sesión se dialogó sobre ésta (Figura2). (Centro Cultural Moravia, s.f.)

Figura 2

Ejercicio resultado en proceso I.E El Bosque



Nota. Fuente: https://centroculturalmoravia.org/wiki/catedra_de_memoria

Moravia un modelo de ocupación territorial y reordenamiento del territorio.

En 2005, la Secretaría de Cultura de Medellín implementó un programa de Memoria y Patrimonio Cultural en Moravia para recuperar y construir sus memorias colectivas, en el contexto del Macroproyecto de Renovación Urbana y la creación del Centro de Desarrollo Cultural. El objetivo fue fortalecer la vida social y cultural del barrio y resignificar el espacio público. Se usaron técnicas comunitarias y fuentes documentales y orales. Como resultado, se generó una propuesta sobre la consolidación barrial, el proceso de poblamiento, la inclusión ciudadana y se documentaron las distintas etapas de desarrollo del barrio, así como los programas del Plan Parcial de mejoramiento urbano. (Ortiz Jiménez, 2012)

De la imagen a la historia. Documentación audiovisual del sector El Morro de Moravia, un barrio popular de Medellín, Colombia, 1976-2021

Se expone cómo se creó una colección de registros de un territorio específico en Medellín, Colombia. Para ello, se hizo un breve recuento de la historia del barrio Moravia y el sector El Morro; luego, se presentó el entretendido metodológico y conceptual; después, se exteriorizó cómo

se construyó el inventario de fuentes a partir de los videos del territorio, al describir los campos y criterios con los que se clasificaron y refirieron las piezas audiovisuales. (Víctor Hugo Jiménez, 2024)

La concertación en un proceso de mejoramiento barrial

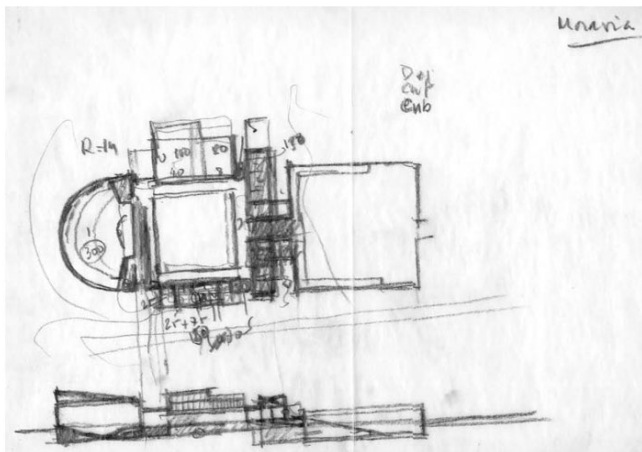
El Programa de Rehabilitación del basurero de Moravia se inicia el 15 de abril de 1983 con la toma de unas aerofotografías del sector, y la realización de un censo de población y de predios; estos hechos fueron la consecuencia de la emergencia sanitaria ocasionada en la ciudad por la anárquica disposición de basuras en el sector, que adicionalmente contaba con invasiones generalizadas en una vasta zona conformada por un conjunto de barrios en diferentes niveles de consolidación. (López, Villegas, Peláez, 1991)

La memoria cultural como dispositivo para la intervención social en Moravia

Este proyecto presenta la premisa o da a debate el tema de la memoria como parte activo y directo en la intervención social y cultural de un territorio (Figura 3) (Municipio de Medellín, p. 20, 2011)

Figura 3

Boceto plano Centro Cultural de Desarrollo Moravia



Bocetos del arquitecto Rogelio Salmona sobre la idea del futuro Centro Cultural de Moravia, 2006. Archivo Fundación Rogelio Salmona.

Nota. Fuente: https://centroculturalmoravia.org/wiki/catedra_de_memoria

2 Justificación

La preservación es el acto de cuidar o proteger algo con el fin de evitar que se dañe, se pierda o se destruya. Este concepto aplicado a la memoria histórica es “un vehículo para el esclarecimiento de los hechos violentos, la dignificación de las voces de las víctimas y la construcción de una paz sostenible en los territorios” según una definición brindada por el Centro Nacional de Memoria Histórica, sin embargo, en el barrio Moravia es más que eso, pues se ha convertido en una forma de encontrar una identidad y un sentido a la comunidad de modo que puedan identificarse para defender el espacio que habitan, para darse a sí mismos unas garantías de no repetición.

Por tanto, la tarea comienza con la visibilidad del pasado, recopilando los hechos desde diferentes medios como los documentos y los testimonios de las personas que por mucho tiempo han sido habitantes del barrio, que han vivido en carne propia las dificultades que allí se presentan y de las cuales, las garantías de no repetición no hacen parte. Moravia ha tenido una historia compleja, pues es de los pocos territorios que se les puede llamar autoconstruidos, lo que les ha acarreado a sus pobladores sin fin de obstáculos para poder tener un lugar en Medellín y que, a pesar de tanto esfuerzo, siguen sin poder llamarse suyo.

Es gracias a lo anterior que se hace necesario el reconocimiento de la historia y encontrar los mecanismos para apropiarse de ella y a su vez del barrio Moravia, pues es su salvavidas ante el olvido y su garantía de un futuro con un espacio el que habitar y pertenecer.

3 Objetivos

3.1 Objetivo general

Cocrear una experiencia que aporte a la apropiación social del archivo vivo del centro cultural del barrio Moravia como parte de la memoria histórica del territorio.

3.2 Objetivos específicos

- Desarrollar talleres de creación con el colectivo Tricilab para definir el objetivo de la experiencia y la tipología del dispositivo.
- Aportar desde el diseño la identidad visual del dispositivo de memoria.

4 Pregunta de Investigación

¿De qué manera se puede aportar a la apropiación social del archivo vivo del centro cultural del barrio Moravia como parte de la memoria histórica del territorio?

5 Marco contextual

Según Gloria Ospina (Figura 4), líder comunitaria de 4ta generación de Moravia, este lugar es un barrio autoconstruido, ubicado en la comuna 4 de Medellín, nos muestra claramente el concepto de transformación a través de su historia con su lucha contra las adversidades y la formación de una “pequeña Colombia”. Hablar de Moravia es hablar de memoria, de transformación y también de olvido (En comunicación personal el 15 de marzo de 2025). Este territorio, que hoy se reconoce como uno de los sectores estratégicos de Medellín, fue por años la parte invisible de la ciudad: un basurero convertido en barrio, un espacio negado, resignificado y defendido por quienes fueron desplazados.

Figura 4

Encuentro con Gloria Ospina



Nota. Fuente: Propia

A lo largo de gran parte del siglo XX, Colombia experimentó una etapa de violencia política denominada violencia bipartidista, causada por la confrontación entre los liberales y conservadores. Este conflicto, que llegó a su pico entre los años 40 y 60, causó la muerte de miles de personas y el desplazamiento forzado de numerosas familias rurales.

A causa de los desafíos socioeconómicos en las zonas rurales y la violencia bipartidista, que sucedía en la década de los 60 y 70, familias en busca de oportunidades migraron a Medellín, asentándose una parte así, en lo que ahora conocemos como Moravia, cuando el municipio usaba estos terrenos como botadero de basuras ya había un asentamiento de familias en el territorio, el cual conformaba el primer barrio dentro de Moravia que hoy en día se conoce como el sector Fidel

Castro. En ese momento, nadie pensaba en su potencial urbano; era simplemente un lugar desechado. Pero, fue allí donde muchas familias encontraron una oportunidad para empezar de nuevo, aunque fuera entre escombros. Esta ocupación no fue planificada ni ordenada, pero sí profundamente humana. El reciclaje se volvió el sustento de muchas personas, y en medio de la limitación y la pobreza se formó un barrio. En 1983, luego de una crisis sanitaria, (Figura 5) el Estado decidió intervenir y se creó el Programa de Rehabilitación de Moravia. A partir de ahí comenzaron a cambiar las cosas, pero no sin conflicto, pasando primero por la misma violencia bipartidista que fue lo que los llevó a desplazarse de sus tierras para luego vivir el conflicto de narcotráfico que azotó a Medellín durante cierto periodo de tiempo, no dejando atrás el conflicto interno armado del país que también empezó a formar parte de las dinámicas de este territorio viéndose afectados incluso con la misma fuerza pública (en comunicación personal con Gloria Ospina).

Figura 5

La vida en el barrio Moravia, cuando era un basurero



Nota. Fuente: Édgar Jiménez, “el Chino”. <https://www.elcolombiano.com/cultura/los-dias-bonitos-de-la-basura-exposicion-fotografia-barrio-moravia-historia-basurero-medellin-BB24070634>

Después de 20 años apropiado y transformado por sus habitantes, la declaración del sector como “bien público” permitió al estado acciones administrativas para intervenir. En 1983 la Alcaldía de Medellín comienza el “proceso de mejoramiento barrial”, el cual es apoyado con su justificación del mal soporte de los suelos, la crisis sanitaria debido a la evacuación de gases y líquidos provocados por la basura y las plagas; pero no era sólo esto, Moravia se encuentra rodeado

de muchos lugares de interés público, por lo que era importante para el municipio y su mejoramiento. Sin embargo, esto significó desplazar y obligar a sus habitantes a aceptar este acuerdo, y no de la mejor manera. (Alzate, 2014)

El depósito de basura era importante para aquellos que vivían ahí, ya que permitió extraer materiales para la construcción de sus viviendas y les brindó una forma de sustento. (Alzate, 2014). Entonces cuando la Corporación Medellín Sin Tugurios se reunió con el equipo social del Programa de Rehabilitación para mostrar su inconveniente con El Morro; el Comité Popular La Divisa (El Morro) se manifestó en contra del programa, exigiendo que se reconociera su permanencia y el valor de su trabajo en el lugar. Sin embargo, el enfoque institucional no cambió, y el territorio fue declarado zona de intervención. Por lo que, con su cierre y traslado inmediato, agravó su situación. Muchas de las familias que allí vivían fueron desplazadas nuevamente, sin alternativas reales de vivienda, alejadas de sus fuentes de trabajo y de las redes sociales y culturales que habían tejido por años. (Alzate, 2014).

Aunque se ejecutaron obras de infraestructura y servicios, estas no estuvieron acompañadas de procesos de concertación real ni de garantías a largo plazo. Por el contrario, la amenaza constante de intervención y las lógicas de reordenamiento impuestas desde el exterior generaron nuevas formas de violencia institucional. Se sembraron parques y se trazaron vías, pero se arrancaron raíces sociales. La lucha por la permanencia se mantuvo, esta vez más organizada, y aprendieron a resistir no sólo desde la necesidad, sino desde la dignidad.

En 2004 se concibió un plan parcial de mejoramiento integral bajo el cual se reubicaron 800 familias, y se sembró el jardín más grande de la ciudad con 50.000 plantas de 46 especies. En 2008 se inauguró el Centro de Desarrollo Cultural (Kapkin, 2024). A simple vista, parecía que el barrio se transformaba positivamente. Pero detrás del embellecimiento urbano persistían procesos de desplazamiento silencioso. Las reubicaciones no siempre respondieron a las necesidades reales de las familias, y muchas de las decisiones se tomaron sin participación de a quienes afectaba. La cultura floreció, pero el desplazamiento y la violencia fueron parte del desarrollo de su historia.

Sin embargo, durante la pandemia de COVID-19 en 2020, el Morro de Moravia volvió a ser ocupado por familias impactadas por la crisis financiera. De acuerdo con la líder comunitaria Gloria Ospina, la memoria de los que antes vivieron allí, y las nuevas familias que también llegaron fueron impulsadas a repoblar El Morro debido a la pobreza y el desempleo: "De acuerdo con el Dane, la pobreza monetaria se incrementó del 24,4% en 2019 al 32,9% en 2020, el comienzo de la emergencia de salud. El índice de desempleo aumentó en un 8,9% ese año. Esa pobreza podría haber impactado en la reciente población del morro" (Osorio, 2022).

Actualmente el archivo vivo del CDCM es un repositorio, de transformación e historia del territorio, conformado por fotografías, videos, documentales, narrativas, documentos de investigación hasta incluso planimetrías de arquitectura, de acuerdo con Tangarife y Bernal (2021). El archivo podría entenderse como un espacio potencialmente sensible y provocador, dado que la información y los documentos que reposan en él son, de algún modo, el rastro de las personas y los colectivos que han sufrido, resistido y enfrentado la vida. Y esto, como parte de un relato colectivo, hay que contarlo. Y contarlo pasa por la definición de distintas estrategias de gestión y disposición de la información, las cuáles han de considerar los públicos y la manera cómo estos se relacionan con los documentos, por eso se destaca del archivo, entre otros aspectos importantes, su labor pedagógica. (p. 147)

5 Marco conceptual

Al entrar en contexto e indagaciones sobre el archivo vivo del CDCM debemos tener en cuenta tanto la memoria histórica que, “supone la reconstrucción de los datos proporcionados por el presente de la vida social y proyectada sobre el pasado reinventado” (Betancourt, 1999, p.126), como la memoria colectiva que, “es la que recompone mágicamente el pasado, y cuyos recuerdos se remiten a la experiencia que una comunidad o un grupo pueden llegar a un individuo o grupos de individuos” (Betancourt, 1999, p.126), para así poder comprender y dar una mejor ejecución a la co-creación y co-diseño del dispositivo de memoria teniendo en cuenta que este parte también de esta misma premisa de conocimiento.

Podemos definir la co-creación como un proceso donde nuevas ideas son diseñadas con las personas, y no para las personas. Es un proceso conjunto entre las personas interesadas, tanto profesionales como usuarios, entidades, etc. La co-creación es, por tanto, una iniciativa de gestión, o una forma de estrategia económica, que reúne a diferentes partes (por ejemplo, una empresa y un grupo de clientes) con el fin de producir conjuntamente un resultado mutuamente valorado. (Baena, 2019)

Ya que esta co-creación tendrá como resultado el diseño del dispositivo de memoria, es necesario saber que “el co-diseño es un proceso que se centra en la creación de soluciones a sus necesidades, a través de un enfoque colaborativo y guiado”. (Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya, n.d)

6 Metodología

El proyecto se enmarca en la investigación-creación, la cual es una metodología que combina la creación artística con la investigación académica, fomentando una comprensión más profunda de las prácticas artísticas contemporáneas y su impacto en la sociedad. (OIADE, 2019). Es entonces como en esta investigación se articula por un lado la investigación cualitativa y los métodos de la creación.

La investigación cualitativa es aquella donde se estudia la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema. La misma procura lograr una descripción holística, esto es, que intenta analizar exhaustivamente, con sumo detalle, un asunto o actividad en particular. (Vera, UIPR, Ponce, P.R.; n.d)

A diferencia de los estudios descriptivos, correlacionales o experimentales, más que determinar la relación de causa y efectos entre dos o más variables, la investigación cualitativa se interesa más en saber cómo se da la dinámica o cómo ocurre el proceso en que se da el asunto o problema. (Vera, UIPR, Ponce, P.R.; n.d)

Es por esto por lo que, para esta investigación, se propone la técnica de observación participante y el instrumento de diario de campo, “esta herramienta nos permite dar un enfoque cualitativo a la investigación, haciéndonos partícipes de las actividades externas” (Gijón, Nava, Martínez, 2021). El diario de campo sistematiza las experiencias y la información obtenida durante las salidas de campo y permite tener a la mano detalles imprescindibles e importantes durante el proceso.

Además de esto se optó por trabajar el diseño participativo.

El diseño participativo (DP) tiene como objetivo involucrar a los futuros usuarios en todas las partes del proceso de diseño con el fin de proporcionar ideas de diseño basadas en prácticas de uso; por lo tanto, el espacio para las ideas de diseño es ampliado para incluir más que posibilidades tecnológicas. (Ibarra Hiriartt, p.20, 2023)

Se hicieron talleres de co-creación junto al colectivo Tricilab y el Centro de Desarrollo Cultural de Moravia.

La creación colectiva, o co-creación. Es una estrategia utilizada en varios ámbitos, impulsada especialmente por las nuevas tecnologías y las redes sociales, a través de la cual se propicia un diálogo directo entre gestor o creador para la realización de acciones conjuntas sobre un resultado. (Ibarra Hiriartt, p.19, 2023)

En estos talleres de co-creación surgieron herramientas participativas que permitieron, exponer, organizar y dar a conocer las ideas de cada uno de los involucrados.

Estas herramientas están fundamentadas en el diálogo que debe respetar un principio fundamental: todos los participantes deben ser considerados como fuente de información y decisión para analizar los problemas y contribuir a soluciones a través de acciones de

desarrollo. (Geilfus & Instituto Interamericano de Cooperación para la Agricultura, p.16, 2002)

Como primera herramienta participativa a usar, se eligió una lluvia de ideas para estructurar el concepto de dispositivo de memoria.

7 Resultados

Talleres de creación con el colectivo Tricilab

En un primer contacto con el territorio se produjo una reunión en la cual se conoció a los líderes de proyectos pertenecientes al Centro de Desarrollo Cultural de Moravia (CDCM). Entre ellos se encontraba, Gloria Ospina, una líder comunitaria de segunda generación, la cual ha estado vinculada en cada proceso de desarrollo y transformación del territorio. Junto a ella tuvimos un recorrido guiado en el cual se partió desde el Centro de Desarrollo Cultural de Moravia (CDCM), pasando por las diferentes fronteras y lugares estratégicos de los barrios que conforman esta comunidad, como lo son: el bosque, el oasis, la herradura, y el morro. Durante este recorrido conocimos etapas y actores principales que hicieron y hacen parte activa de su historia.

En un segundo acercamiento, se exploraron los diferentes proyectos y contenidos que se han trabajado y que se encuentran en el archivo vivo del CDCM. En los cuales encontramos mayormente herramientas pedagógicas y un mapa tejido que las mismas personas de la comunidad han ido construyendo a través de cada uno de ellos, esto fue de suma importancia al momento de pensar sobre qué es el archivo vivo.

En acompañamiento al proceso de co-creación, gracias a la líder del proceso del proyecto de memoria, Juliana Paniagua, se conoció, vinculó y se plantearon unas reuniones con el Colectivo Tricilab (Figura 6), el cual es un Colectivo itinerante que se creó a partir de procesos barriales conectados al CDCM. En la primera reunión compartieron su visión y experiencia en los procesos de co-creación para otros proyectos en Moravia, como también el conocimiento que han adquirido sobre el barrio y su gran pasión por proteger la memoria de Moravia.

Figura 6

Reunión con el Colectivo Tricilab



Nota. Fuente: Propia

La co-creación es un método que permite tener un resultado colaborativo entre dos o más personas, a través de la exploración de herramientas participativas. En este proyecto es importante la co-creación ya que el Colectivo Tricilab tiene un gran conocimiento acerca del trabajo social y pedagógico que se ha estado construyendo con la comunidad.

La principal herramienta usada durante el desarrollo de este proyecto es una lluvia de ideas que puede llevarse a cabo desde una simple hoja de papel hasta en un tablero, esta herramienta permitió recolectar un conjunto de palabras o ideas con la finalidad de conectarlas. Es la principal herramienta usada porque expuso los pensamientos y diferentes soluciones que el Colectivo Tricilab y los diseñadores tienen en mente para darle desarrollo a una idea en concreto.

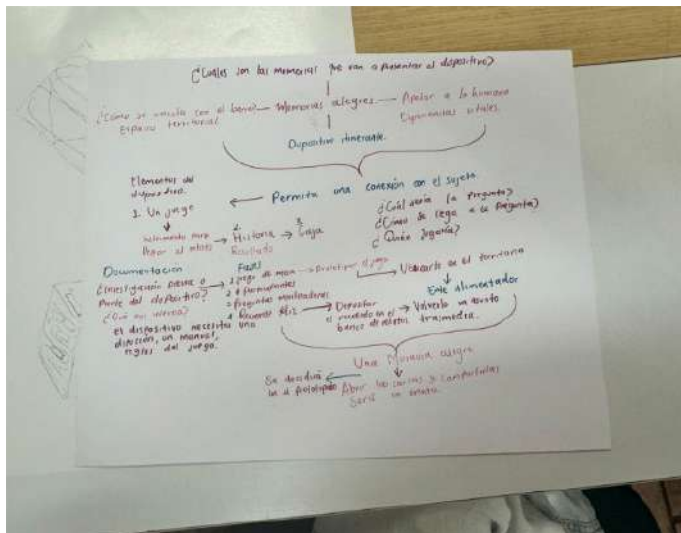
Luego de haber realizado este ejercicio se pudo tener como resultado una conceptualización sobre qué es un dispositivo de memoria y qué tipos de dispositivo de memoria se acopla al proyecto. La memoria es el resultado de las acciones hechas en el pasado que generan emociones y que se preservan en el presente.

Otro de los resultados de la conceptualización es que se podría entender por dispositivo un recolector y comunicador de información, no solo siendo un medio tecnológico, sino que a su vez también puede ser análogo, como fotografías, pinturas, mapas, juegos de mesa, etc.

Se pensó en el público, el cual es muy amplio, de un rango de 10 hasta los 60 años al cual estaría dirigido el proyecto, además se tuvo en cuenta la necesidad de que fuera transportable, educativo y dinámico; por lo que se eligió trabajar en un juego de mesa que permita recolectar memorias felices. (Figura 7)

Figura 7

Mapa mental de memoria



Nota. Fuente: Propia

Las memorias felices se escogieron dado a que durante el desarrollo como personas se tiende a recordar momentos o situaciones tristes que felices por lo cual se eligió este tipo de memoria para que el usuario mediante un proceso de reflexión y no de victimización pueda acceder a ellas.

Cuando yo hago talleres de escritura, de periodismo, yo les pregunto, incluso con niños o con niñas, que me cuenten historias felices y es súper difícil llegar a las historias felices. Uno generalmente tiene mucho más claro los momentos dolorosos, los momentos de quiebre, las pérdidas. Y los niños, por ejemplo, un niño me decía, yo no tengo nada feliz para decir, por ejemplo, que yo tenía 12 años. Pero llegar a las historias felices no es tan fácil, porque no estamos acostumbrados a verse las películas. (En comunicación personal con el Colectivo Tricilab, el 31 de mayo del año 2025)

Como resultado de este primer objetivo, “desarrollar talleres de creación con el colectivo Tricilab para definir el objetivo de la experiencia y la tipología del dispositivo”, se plantea como memoria feliz una experiencia vital que nos conecta directamente con momentos ya sean pasados, presentes o futuros vinculados a un territorio, personas, fragancias, objetos, etc., que se alejan de los momentos dolorosos, de quiebres o pérdidas que nos permean como sujetos dentro de una sociedad. Lo que se busca con este dispositivo es persuadir a los jugadores para que interactúen, compartan y se sensibilicen permitiendo así una conexión que difícilmente puede resultar de una pregunta directa. Así mismo este instrumento tendría un objetivo de recolectar, conservar y en el futuro narrar los relatos que se recopilen en cada una de las conexiones que se genere.

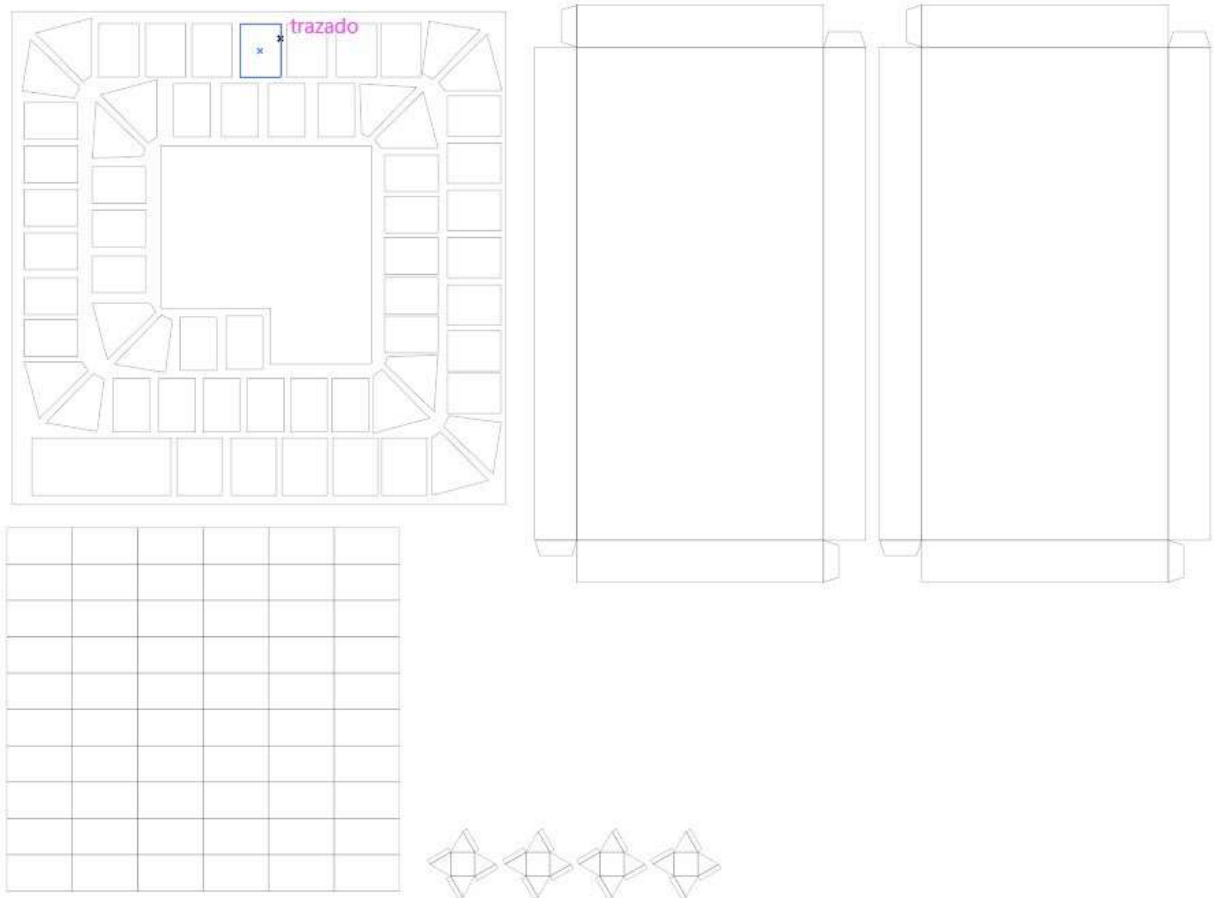
En este proceso se aprendió acerca de la co-creación como método participativo, el cual es de suma importancia debido a que ayuda a complementar las ideas y acoplarse al contexto social, cultural y territorial en el cual se desarrolla el proyecto. También se aprendió acerca de qué es un dispositivo de memoria, no sólo ayuda a la preservación y a la recolección de saberes, sino que puede llegar a ser una herramienta de reflexión y autoconocimiento. En busca de llevar a cabo el desarrollo de la propuesta planteada entre el Colectivo Tricilab y los diseñadores se eligió una pequeña parte de lo que es memoria, dándonos a conocer las memorias felices, las cuales enseñan al individuo a plantearse lo aprendido desde un punto de vista emocionalmente positivo y busca alejar al sujeto de realidades cotidianamente duras.

Diseño de la identidad visual del dispositivo de memoria.

Como resultado de los procesos de co-creación con el Colectivo Tricilab y el Centro de Desarrollo Cultural de Moravia (CDCM) se tomaron decisiones gráficas teniendo en cuenta primeramente la estructura y medidas del juego de mesa, cuál es su base, de qué material y qué contiene el juego. (Figura 8)

Figura 8

Estructura base del juego de mesa. Compartimientos, cartas y fichas



Nota. Fuente: Propia

Al tener la estructura base del juego de mesa, de manera conjunta se trabajó en la narrativa del juego y los componentes principales de este, basándonos en el barrio como el universo donde suceden todos los acontecimientos y memorias de los jugadores. Durante el proceso de bocetos el principal reto fue elegir los elementos y los lugares importantes de las comunidades, ejemplo: la cancha como zona de encuentro y convivencia entre todos los habitantes del territorio. (Figura 9)

Figura 9

Boceto de lugares elegidos y composición base.

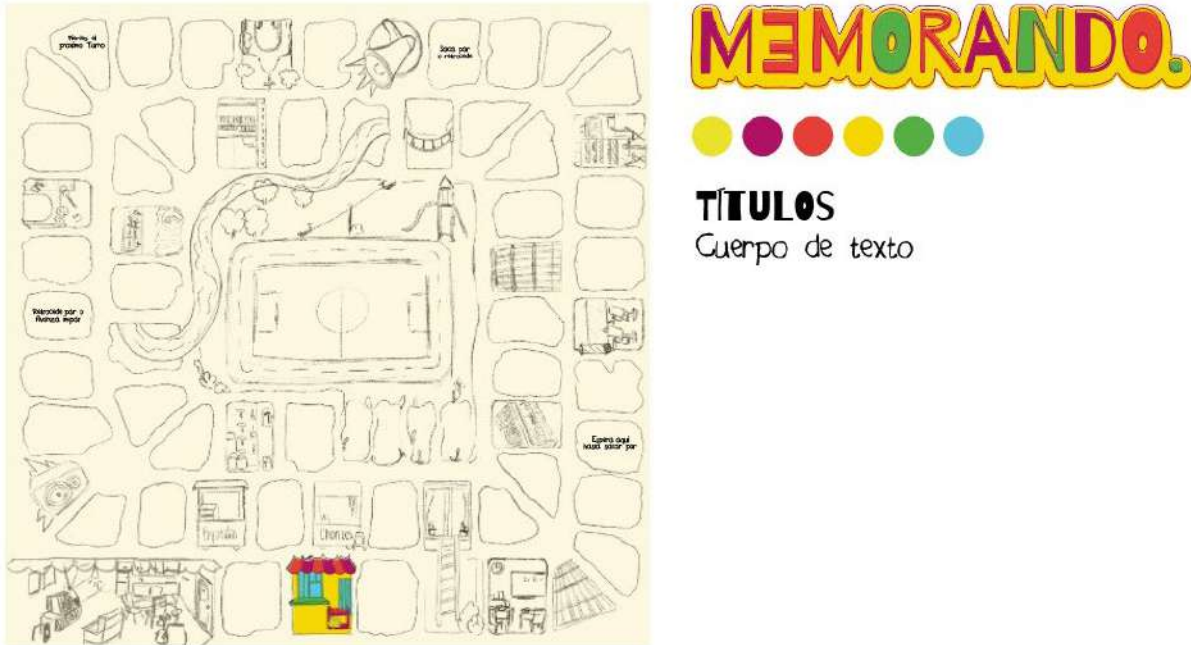


Nota. Fuente: Propia

Cuando se tuvieron elegidos estos lugares y elementos el paso a seguir fue bocetear la propuesta gráfica de cómo se comprenden dentro de la narrativa del juego al complementarse con el formato elegido; se propuso tipografía para títulos y cuerpos de texto, cabezote principal del juego, texturas, formas, finalidad del trazo, y una paleta de color. (Figura 10)

Figura 10

Boceto y elección del universo gráfico



Nota. Fuente: Propia

Se revisó la propuesta en conjunto con el colectivo tricilab y el Centro de Desarrollo Cultural de Moravia (CDCM), teniendo una grata aceptación de parte de todo el equipo de trabajo, incluyendo la articulación de los estudiantes de arquitectura de la Universidad Pontificia Bolivariana (UPB), los cuales también forman parte de este proyecto en la construcción del producto físico funcional.

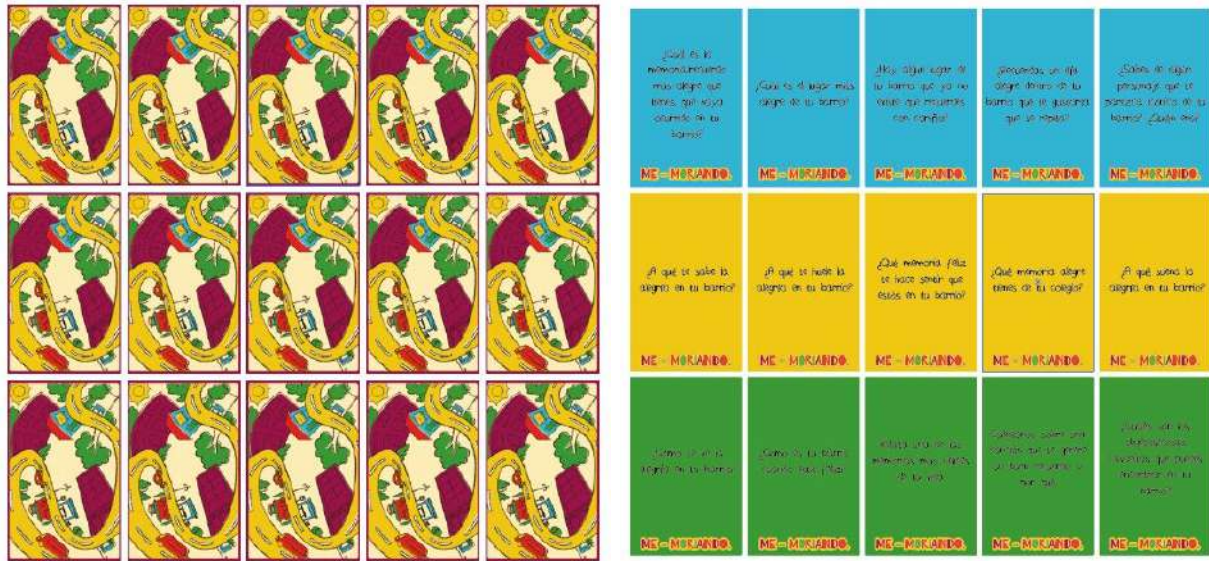
Se pasó a un proceso de digitalización del boceto (Figura 11) para preparar el archivo de impresión y realizar el primer testeo del juego, esto ayudó a verificar su funcionalidad y corregir desaciertos de jugabilidad y experiencia.

Figura 12
Segunda versión del tablero del juego



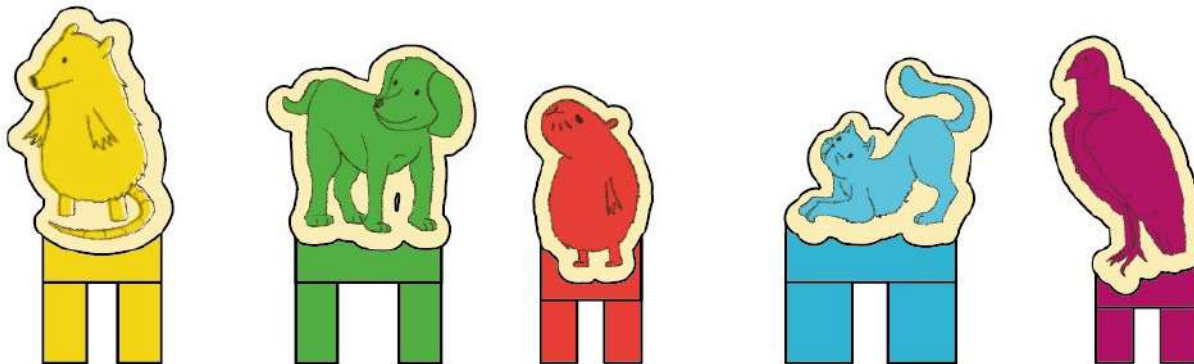
Nota. Fuente: Propia

Figura 13
Primera versión de cartas de pregunta



Nota. Fuente: Propia

Figura 14
Primera versión de las fichas de los personajes



Nota. Fuente: Propia

Durante este proceso se aprendió la importancia de llevar un proceso de muestras, pruebas y correcciones que permiten el uso óptimo del tablero, sus puntos de mejora y fortalezas antes de la presentación a una producción masiva o unidades mínimas viables.

9 Conclusiones

Durante el proceso de investigación se comprendió la necesidad de sistematizar, organizar y darle un seguimiento, lo cual ayuda a la construcción de un documento de investigación que abarca necesidades de diseño sin dejar de lado el vínculo con el territorio y la comunidad que lo conforman, principalmente el vínculo que se generó con el Centro de Desarrollo Cultural de Moravia, ubicándonos en su historia, antecedentes y luchas que resignifican lo que conocemos como un barrio. Este territorio lo conforman distintas localidades en las que como diseñadores se puede tener varias oportunidades de diseño social y participativo que las involucre directamente en el proceso mediante sus líderes.

En conclusión, el diseño participativo y social es un medio que ayudó a cocrear y comprender las necesidades de la comunidad, conociendo la historia del territorio, sus metas, sus logros, la forma en la que se habita y la importancia de éstas; descentralizando al diseñador gráfico como una respuesta a las mismas, permitiéndole construir en conjunto con los actores principales involucrados en el territorio.

Se aprendió también que el diseño gráfico puede verse desde un punto de vista investigativo que se transforma en un trabajo de campo, el cual aporta herramientas necesarias para poder cocrear con lo social y participativo.

De este trabajo de campo podemos rescatar momentos como el compartir ideas, alimentos y conversaciones que hacen más humano este proyecto y se evidencia en los resultados obtenidos, ya que cuando analizamos el producto final este responde a que el usuario final sea parte de la experiencia más desde lo lúdico y menos desde lo estructural.

Referencias

- López, B., Peláez, P. P., & Villegas, D. (1991). La concertación en un proceso de mejoramiento barrial: El caso de Moravia en Medellín. CEHAP - Universidad Nacional de Colombia.
- Alcaldía de Medellín. (2005). Moravia: memorias de un puerto urbano. Equipo de Antropología Urbana.
- Kapkin. (2024). La increíble historia del barrio Moravia se revive en una exposición fotográfica.
- Vista de Intervención urbana en el antiguo Basurero Municipal de Medellín: una respuesta ineficaz al abandono estatal (1977-1986).
- Osorio, Miguel.. (2023, 14 de agosto). *El Morro de Moravia se termina de poblar sin control alguno*. El Colombiano.
- Colectivo rememora. (21 de agosto de 2023). *La exposición que evoca la memoria del barrio Moravia*. El colombiano
- Juliana p, Mónica S (15 de mayo de 2020). *Pedagogías de la memoria: posibilidades para una cátedra*. Centro de desarrollo cultural moravia
- Ortiz Jiménez, William (2012) *Moravia: un modelo de ocupación territorial y reordenamiento del territorio*. En: N° 13, pág. 146-174
- Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya (n.d). *Design Toolkit | Codiseño*.
- Betancourt, Darío (1999). *Memoria individual, memoria colectiva y memoria histórica. Lo secreto y lo escondido en la narración y el recuerdo*.
- OIADE (2019) *Observatorio iberoamericano de artes digitales y electrónicas*. En: #0, pág.49

Vera Vélez, UIPR, Ponce, P.R. (n.d) *LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA*

Luna, Nava, Martínez. (2022). *El diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en el diseño de información.*

Ibarra Hiriartt, A., Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT), Universidad Autónoma de Aguascalientes, Junta Local de Monumentos Coloniales y Zonas Típicas del Estado de Zacatecas, & Museo de Arte Abstracto Manuel Felguérez. (2023). *La co-creación como herramienta de integración social: un modelo de intervención urbana.*

Geilfus, F. & Instituto Interamericano de Cooperación para la Agricultura. (2002). *80 herramientas para el desarrollo participativo: diagnóstico, planificación, monitoreo, evaluación.*