

“DE LA BARRA SOY”

**Foto-creación: una estrategia de diseño participativo con niños y niñas de la Barra
Pacífico Colombiano.**

Leidy Vanessa Silva Pérez

Instituto Departamental de Bellas Artes

Facultad de Artes Visuales y Aplicadas

Programa de Diseño Gráfico

Santiago de Cali

2022

“DE LA BARRA SOY”

**Foto-creación: una estrategia de diseño participativo con niños y niñas de la Barra
Pacífico Colombiano.**

Leidy Vanessa Silva Pérez

Asesora de trabajo de grado:

Ruth Dayana Torrealba Escobar

Trabajo de grado presentado para optar por el título de

DISEÑADORA GRÁFICA

Instituto Departamental de Bellas Artes

Facultad de Artes Visuales y Aplicadas

Programa de Diseño Gráfico

Santiago de Cali

2022

Agradecimientos

A la comunidad de la Barra por ser inspiración para mi vida.

A Maucho, Sixto, Yireth, Yurani, Nicol, Adrian, Gomelo, Doña Ola, Alexandra, Aquemi, y demas habitantes de la barra que con su amor hicieron que me enamorara mas de ese hermoso lugar.

A Bellas Artes por el apoyo incondicional. A la maestra Dulima Hernandez porque a traves de sus enseñanzas me enamoré y conocí otras formas de ver el diseño en comunidad.

A mi madre por su amor incondicional, a cada una de las personas que habitan en mi familia, sin ellos seria un poco mas dificil.

A mi angel que ha sido una guía constante en mi camino.

A el amor que llego para enseñarme que debo aceptarme tal como soy, gracias por creer y confiar siempre.

A el tiempo porque nos demuestra siempre que las cosas no son cuando uno las quiere, si no cuando suceden solitas...

Por ultimo y no menos importante, agradezco a la profesora Ruth Dayana Torrealba por ser la persona que creyo en mis lineas sin sentido, la que le díó orden a este mar de ideas, gracias por conspirar, ser amiga, profe, hasta psicologa cuando pensé que no podría. Mi corazón esta inifinitamente agradecido.

Resumen

Es necesario reconocer que, en la actualidad, la labor del diseñador gráfico trasciende las fronteras de lo teórico - práctico y se convierte en la mirada externa, que quizá, es la que promueve la transformación social a través de procesos tangibles que pueden generar identidad, reconocimiento y empoderamiento de cualquier tipo de problemática en un territorio.

El presente proyecto se enmarca dentro del ámbito de diseño social y tiene como objetivo sistematizar una experiencia de diseño participativo en una comunidad del Pacífico Colombiano, que deja como resultado una estrategia denominada foto-creación.

La fotografía, hará las veces de narrador externo de un proceso, que se desarrolló en la Barra Litoral Pacífico, este lugar está ubicado en la Bahía Málaga a cincuenta minutos en lancha de la Ciudad de Buenaventura, en el Departamento del Valle del Cauca.

La inquietud surgió por querer explorar fotográficamente este lugar, una iniciativa principal de la autora, sus deseos de viajar y capturar instantes con su cámara se transformaron en una experiencia comunitaria, donde a través de su lente, posibilita a la comunidad nuevas formas de mirar su cotidianidad, les permite reconocerse entre ellos mismos y a su vez, reconocer las fortalezas propias de su territorio.

Palabras Clave

Diseño social, fotografía, creación, diseño participativo.

Tabla de contenido

1. Introducción	1
2. Planteamiento del Problema.....	3
3. Justificación.....	4
4. Objetivos.....	7
4.1. Objetivo General.....	7
4.2. Objetivos Específicos	7
5. Marco Teórico.....	8
5.1. Diseño Social.....	8
5.2. Fotografía participativa.....	9
5.3. Territorio	11
5.4. Diseño participativo.....	12
6. Estado del Arte.....	16
6.1. Tópico 1: Experiencias relacionadas con el diseño participativo en comunidades	16
6.1.1. Potrero una nueva Mirada	16
6.1.2. La Mochila del Litoral	18
6.1.2. Caroline Wang Photovoice (Fotovoz).....	19
6.1.3. Vértigo Graffiti (Abuelas guardianas de Aguablanca).....	20
6.1.4. 100 Cameras	22

6.2. Tópico 2: Referencias Visuales desde la fotografía y el Diseño	24
6.2.1. JR	24
6.2.2. Leidy Silva / Proyecto YO SUEÑO (Ejercicio Académico de Práctica social Institucional)	25
6.2.3. Yazmín Huerta.....	27
7. Marco Contextual	29
8. Marco Metodológico	36
8.1. Fase Diagnóstico.....	38
8.2. Fase Diseño de actividades y aplicación de Acción participativa.....	38
8.3. Fase Sistematización de la experiencia Participativa	38
8.4. Fase Recolección y análisis de resultados.....	38
8.5. Herramientas de recolección de datos	39
8.6. Técnicas de análisis	39
9. La <i>Fotocreación</i> Como Estrategia de Diseño Participativo	40
9.1. Pintando la realidad	41
9.2. Reciclar para crear	44
9.3. Cámara viajera en acción.....	48
9.4. 1,2,3 Acción	54
9.5. Exponer en comunidad	57
9.6. Fragmentos del yo.....	60
9.7. Empapelar el territorio	62
10. Conclusiones	71

11. Bibliografía	73
12. Anexos	75

Tabla de Imágenes

Imagen 1: realizada por Grace Bejarano y Daniela Gamboa. Año 2019	17
Imagen 2: realizada por Grace Bejarano y Daniela Gamboa. Año 2019	17
Imagen 3: realizada por Grace Bejarano y Daniela Gamboa. Año 2019	17
Imagen 4: realizada por Caroline Wang Photovoice (Fotovoz)	18
Imagen 5: realizada por Vértigo Graffiti (Abuelas guardianas de Aguablanca)	20
Imagen 6: realizada por Nicolás Fernández	21
Imagen 7: realizada por Nicolás Fernández	21
Imagen 8: Josephine. Año 2009	23
Imagen 9: tomada por Josephine. Año 2009	23
Imagen 10: Proyecto Inside Out. Salvador, Brazil. Año 2017	24
Imagen 11: Proyecto Inside Out. Georgetown, Guyana. Año 2017	24
Imagen 12: Realizada por Leidy Silva	26
Imagen 13: Realizada por Yazmín Huerta	28
Imagen 14: realizada por Yazmín Huerta	28
Imagen 15: Mapa del Pacífico Colombiano	30
Imagen 16: “La barra”	32
Imagen 17: Tomada por Leidy Silva	42
Imagen 18: Tomada por Leidy Silva	43

Imagen 19: Tomada por Leidy Silva	44
Imagen 20: Tomada por Leidy Silva	45
Imagen 21: Tomada por leidy Silva.....	46
Imagen 22: Tomada por Leidy Silva	47
Imagen 23: Tomada por Leidy Silva	49
Imagen 24: Tomada por Leidy Silva	50
Imagen 25: Tomado por Leidy Silva	51
Imagen 26: Tomado por Leidy Silva	52
Imagen 27: Tomada por Leidy Silva	53
Imagen 28: Tomada por Leidy Silva	54
Imagen 29: Tomada por Leidy Silva	55
Imagen 30: Tomada por Leidy Silva	56
Imagen 31: Tomada por Leidy Silva	58
Imagen 33: Tomada por Leidy Silva	59
Imagen 34: Realizada por Leidy Silva y los niños de “La Barra”	61
Imagen 35: Tomada por Leidy Silva	61
Imagen 36: Tomada por Leidy Silva	62
Imagen 37: Tomada por Leidy Silva	63
Imagen 38: Tomada por Leidy Silva	64
Imagen 39: Tomada por Leidy Silva	65
Imagen 40: Tomado por Leidy Silva	66
Imagen 41: Tomado por Leidy Silva	67

Imagen 42: Tomada por Leidy Silva.	68
Imagen 43: Tomada por Leidy Silva.	69
Imagen 44: Tomada por Leidy Silva.	70

1. Introducción

El trabajo como diseñadora gráfica se resume desde la imagen, como elemento simbólico, que sirve al individuo para representarse a sí mismo, representar un deseo o una necesidad.

Este deseo de ir más allá fue lo que llevó a construir el presente trabajo de grado, relacionando quién soy y para qué estoy en este lugar del mundo, me preguntaba semestres atrás, ¿qué quiero y qué puedo aportar?, ¿cómo el Diseño Gráfico puede contribuir a la comunidad y cómo a través del conocimiento en diseño se puede resaltar y aportar a la transformación social?, ¿cómo puedo construir a través de la imagen? estas preguntas se presentaban de manera recurrente durante los últimos semestres de mi carrera.

En Octavo semestre tuve la oportunidad de cursar una materia llamada Práctica Social Institucional, en el transcurso de esta asignatura realizo mi primer acercamiento de trabajo con comunidad, el grupo de personas con la que trabajamos hacen parte de una organización internacional llama Aldeas Infantiles SOS, ubicada al sur de la ciudad de Cali, su trabajo se centra en ofrecer un modelo basado en la familia para acoger niños, niñas, adolescentes y jóvenes que no cuentan con un hogar y les brinda una segunda oportunidad construyendo nuevos entornos familiares. Trabajando como practicante en las aldeas infantiles nace mi iniciativa de querer dedicar mi vida al trabajo participativo con la comunidad, en ese lugar empiezo a encontrar las respuestas sobre mi carrera y es a raíz de esta experiencia, que decido realizar un proyecto de grado con enfoque social.

De esta manera surge el presente documento de sistematización de una experiencia de diseño participativo, llevada a cabo con la comunidad de la barra en el litoral pacífico - colombiano, de la mano de un grupo de niñas y niños que encuentran a través de la fotografía un lugar para observar su territorio y sus raíces desde otra perspectiva.

2. Planteamiento del Problema

En el transcurso de la carrera como diseñadora gráfica del Instituto Departamental de Bellas Artes, surgió en mi un interés, por el trabajo con comunidades afrocolombianas, este interés estuvo presente durante el transcurso de la carrera en cada uno de los proyectos propuestos.

Solo hasta los últimos semestres, logré tener un contacto directo con procesos comunitarios a través de la asignatura de Práctica social., una experiencia donde el estudiante tiene un espacio para trabajar con una comunidad, tiempo que académicamente resulta ser corto para explorar e indagar procesos comunitarios, generando una inquietud por indagar y reconocer diversas estrategias que desde el diseño pudiesen ser llevadas a los territorios para construir procesos sociales y participativos.

A raíz de esta inquietud surge la siguiente pregunta:

¿Cómo generar una experiencia de diseño participativo, que fortalezca las prácticas sociales en un contexto comunitario?

3. Justificación

“Si usted quiere ser diseñador tiene que decidir que le interesa más hacer cosas que tengan sentido o hacer dinero”

R. Buckminster Fuller

Las personas que se forman como diseñadores gráficos, siempre se les ha estigmatizado su rol en la profesión, muchos dicen que el diseñador hace dibujos o avisos, en otros casos las personas que tienen el mínimo conocimiento lo definen como una persona que hace logos y flyers según la AIGA (*American Institute of Graphic Design*). El diseño gráfico se define como el arte y la práctica de planificar y proyectar ideas y experiencias con contenido visual y textual (American Institute of Graphic Design, 2021).

A raíz que va pasando el tiempo, y en la actualidad el diseñador ha adquirido un rol importante en la sociedad, sigue relacionándose con esa idea abrumadora de Cliente - Diseñador donde el trabajo a realizar, es un producto que debe comunicar algo específico para un tipo de negocio globalizado. El diseño que hoy se observa, es un diseño estilizado, preocupado por la forma, por vender y seducir; ha constreñido su existencia a una noción meramente publicitaria y comercial olvidando así, la naturaleza compleja e irruptiva.

El diseño gráfico quizá lo encontremos en todas partes, pues está relacionado con cualquier tipo de técnica. Como lo dice Norberto Chaves “el diseño hace parte de la producción de toda materia...” (Chaves, *El Diseño de Campo de la Cultura a Fase del Proceso Productivo*, 2017) variante y la gran dimensión que puede llegar a tener es amplia en cualquier idea a comunicar.

“El diseñador preocupado por su función social debe, en tanto sujeto político, apoyar sin reservas todos los movimientos que defienden las causas sociales y no esperar, cándidamente, del sistema imperante una función ajena a la naturaleza y objetivos de este” (Chaves, Norbertochavez.com, S.F). Forjar un carácter social es importante en el diseñador gráfico, desarrollar una postura reflexiva ante cada proyecto abordado lleva a construir no sólo profesionalismo, sino un interés por el otro, donde las herramientas gráficas y comunicativas sirvan para transformar y visibilizar a todas aquellas comunidades que presentan necesidades sociales.

Por el contrario, Joan Costa dice que:

El “diseño” es una dimensión universal del razonamiento estratégico, organizador o planificador, al servicio de la puesta en práctica de una idea. Por eso, no siempre ni necesariamente, el diseño es “gráfico”. El grafismo es una parte del diseño gráfico: la visualización o, la emergencia de las formas y de la expresión icónica.

Diseñadores y grafistas son atraídos por la fotografía, del mismo modo que los fotógrafos son atraídos por el diseño y el grafismo. los conceptos y las técnicas se interpretan en busca de nuevas expresividades visuales (Costa & Fontcuberta, 1988, pág. 11)

Nuevas expresividades que lleven a cuestionar al diseñador su rol profesional, su capacidad de interpretar ideas que vayan un poco más allá de lo planteado, más allá de lo

establecido, pero que a su vez están inmersas en campos reconocibles, una de esas vertientes del diseño gráfico, es la fotografía, muchos de los diseñadores se sienten identificados por el acto de fotografiar, de ver, de reconocer e identificarse en el contexto como parte fundamental del proceso de diseñar. No obstante, se debe aclarar que el diseño no siempre tiene que ser gráfico y que la fotografía puede ser diseño, como mezclar ambas prácticas y hacerlas parte del proceso sin caer en la estigmatización global de la definición de lo que es diseñar.

y más aun siendo un diseñador formado en una institución como Bellas Artes Cali, el perfil del diseñador de bellas artes es distinto por su formación académica y porque es una institución comprometida con el arte y la educación donde sus propósitos se enmarcan en tres campos fundamentales: lo artístico, lo educativo y el desarrollo social. (Instituto Departamental de Bellas Artes, S.F)

Todo con el fin que el estudiante promueva una reflexión crítica y constructiva acerca de la problemática social en la región. Entendiendo el perfil profesional del estudiante de Bellas Artes y siguiendo esa línea, este proyecto propone crear una estrategia participativa que sirva de apoyo para el área de proyectos con enfoque social del Instituto Departamental de Bellas Artes, es dejar constancia del proceso investigativo, que sepan cómo abordar un proyecto con este nivel de complejidad, para un diseñador que desarrolla un perfil social durante su carrera, pero en ciertos casos no encuentra confiado ni encuentra materiales que apoyen o guíen procesos participativos fuera de la institución por lo cual surge la necesidades de ahondar sobre estos temas a través de este proyecto de grado, teniendo en cuenta la pertinencia y la importancia que estos procesos generados en pro de la proyección social no solo se dan en la institución sino que también se dan cualquier tipo de comunidad.

4. Objetivos

4.1. Objetivo General

Sistematizar una experiencia de diseño participativo con niños y niñas de la comunidad de la Barra en el Pacífico colombiano.

4.2. Objetivos Específicos

1. Generar una experiencia de reconocimiento a través del diseño participativo con los niños y niñas de la Barra.
2. Recolectar las herramientas, actividades y acciones implementadas con los niños y niñas
3. Describir la estrategia de diseño participativo llevada a cabo.

5. Marco Teórico

El marco teórico de este proyecto busca explicar diferentes conceptos que aportan al desarrollo de este trabajo.

5.1. Diseño Social

A través del tiempo, el significado de diseño social ha evolucionado, se sitúa según la tendencia gráfica, pero más allá que sea una tendencia o no, sabemos que el diseño es una práctica necesaria. Al principio la función del diseñador gráfico, era diseñar productos ecológicos y que con sus componentes físicos se diera una muy buena utilización de los mismos. Pero, por otro lado, Según Papanek, el diseño es una actividad intuitiva, innata para todas las personas: “Diseño es un esfuerzo consciente e intuitivo de imponer un orden significativo” (Papanek, 1984, pág. 28) En cierto modo nos focaliza a saber la importancia que tiene la observación y la participación en el entorno de comunidad, todo con el fin de obtener un resultado totalmente contextualizado, funcional, natural y práctico.

Diseñar debe ser, en esencia, crear soluciones. Según este concepto. Se debe desvalorizar el diseño “Vulgarizándolo” e introduciéndose en el seno de la sociedad para devolverle su verdadera función social. Diseñar para crear una solución a una necesidad, no diseñar para crear una nueva necesidad. Por esta razón es importante volver a la raíz, es fundamental para poder

diseñar, saber cuál es el componente a solucionar, que surja de manera natural donde dicha necesidad no sea impuesta, por el contrario, se pueda mostrar por sí sola.

Por otro lado, Jorge Frascara, en su apartado de “Diseño gráfico para la gente”, le da una cierta responsabilidad al diseñador, para que realmente se dé un buen diseño con componentes responsables, es necesario saber qué tipo de responsabilidad tiene el profesional en el campo diseño, es así como lo divide en cuatro niveles de responsabilidad:

Responsabilidad profesional, ética, social y cultural de esta manera el diseñador se piensa en función social, donde la necesidad y problemática del entorno va primero, alejado así, de cualquier tipo de servicio de consumo.

En este proyecto dicha responsabilidad se pone en práctica, es así como la diseñadora que asume la investigación de este trabajo, parte desde un acercamiento a la comunidad, un nivel de observación e intuición que la llevan a recorrer el espacio y poder hallar una necesidad no impuesta sino, una necesidad dada por el entorno en sí todo eso se logra con los diferentes viajes hechos a la comunidad, las entrevistas realizadas a niños y niñas, actividades artísticas y la fotografía resulta siendo el conector principal de la investigación logra que cada una de las experiencias, como resultado un acercamiento más próximo a la comunidad.

5.2. Fotografía participativa

Cuando pensamos en fotografía lo resumimos al simple hecho de disparar la cámara y sacar la mejor toma. se acompaña de elementos técnicos como el enfoque, contraste, luz y muchos componentes que conforman la fotografía se requieren a la hora de realizar una fotografía. Todos estos elementos se quedan cortos cuando decides compartir la cámara en

comunidad, ya que la noción de la técnica fotográfica, pasa a un segundo plano. Darle tu cámara al otro es un acto de compartir y más cuando sucede con personas que nunca han tocado una cámara en su vida, las atesoran y les dan un poco más de valor.

En este caso la fotografía es el medio por el cual se llega a la comunidad, es decir, cuando la cámara está en comunidad es totalmente participativa. Rabadán y Contreras manifiestan que La fotografía participativa consiste en una práctica utilizada, sobre todo, en el campo del desarrollo comunitario, la salud pública y la educación, estas áreas combinan la fotografía con la acción social, y buscan investigar a través de la mirada, cómo los sujetos sostienen una serie de condiciones sociales. Se les pide a los participantes “representar su contexto, su comunidad, su entorno... desde su punto de vista, tomando fotografías, hablando de ellos, desarrollando narrativas, etc.” (Rabadán & Contreras, 2014, pág. 148)

Teniendo en cuenta el trabajo realizado en este proyecto y la función de cada individuo en el mismo, nace la idea de relacionar la fotografía con la comunicación y la creación, dando como resultado construcción de un término que, en sí, contiene el significado de esta experiencia, denominado: foto creación. Lo definimos como una estrategia de creación que busca generar espacios de participación. Es así como la fotografía participativa se ve inmersa en cada uno de los procesos realizados con la comunidad, cada uno de los talleres se enfocó en despertar diversos comportamientos de empoderamiento desde el individuo como ser participante. Es así como empoderar a la comunidad, como agente de su propio territorio, junto a las dinámicas participativas, es uno de los objetivos más importantes de este proyecto.

5.3. Territorio

El concepto de territorio nos habla del poder sobre el espacio, al referirnos a un territorio estamos hablando de los diferentes poderes que se ejercen sobre un espacio, delimitándolo y diferenciándolo de otros espacios. Cuando hablamos de territorio nos referimos a límites.

El territorio ha tenido, de forma tradicional, una consideración física y geométrica predominante. El territorio se ha identificado con el sustrato natural, más o menos modificado, en el que las diversas sociedades se desarrollan. Esta percepción de carácter naturalista o ambiental, muy arraigado en la Geografía moderna, pero compartida, desde una perspectiva cultural, por la sociedad occidental sin excepción, ha proporcionado al territorio una cierta identidad con la naturaleza.

Es decir, territorio y naturaleza son componentes similares a la hora de abarcar el término. Sin el uno es imposible que se halle el otro, hablar de territorio básicamente no es limitarlo a espacio geométrico si no que por condiciones geográficas resulta inmerso en el ámbito cultural, político y económico.

Geográficamente estamos situados en un país cultural, el pacífico colombiano es uno de esos lugares y en él se encuentra una playa que territorialmente está ubicada en el corregimiento número tres del municipio de Buenaventura, departamento del Valle del Cauca y se encuentra ubicada a una hora y quince minutos del mismo. La vía marítima es la única manera de llegar a esta comunidad rural del Pacífico colombiano. Esta comunidad limita al norte con Puerto

España, al sur con Ladrillero, al occidente con el Océano Pacífico y al oriente con el Consejo comunitario de Málaga.

La historia del Pacífico colombiano está repleta de exclusión. Aunque también de resistencia y lucha... De la lucha por la libertad de los esclavizados. De la lucha de los movimientos sociales que han defendido y defienden el Territorio. De la lucha cotidiana de sus pobladores, cuyos modelos de vida tradicionales y comunitarios resisten a la saña de los colonizadores modernos...

Es por esto que el territorio en el que nos limitamos a explorar en este proyecto es de suma importancia geográfica y cultural y nos adentramos en un zona poco explorada y minimizada por aspectos políticos y económicos. Nuestro objetivo es abarcar el territorio desde un punto de vista que está al alcance del proyecto de manera cultural y artística donde se trabajó con componentes de comunidad colectiva y con resultados de empoderamiento del territorio que ellos habitan.

5.4. Diseño participativo

El diseño participativo, co-diseño o diseño cooperativo, es una metodología de trabajo que surgió en los países escandinavos por los años 60's y que sostiene que el proceso creativo debe involucrar a todos aquellos actores que intervienen de una u otra forma en el proceso de diseño. Este enfoque se aplica a ámbitos muy diversos, desde la ingeniería, el desarrollo de

software, la medicina, el diseño industrial, gráfico, etc., y, no faltaba más, en la arquitectura, el urbanismo y la arquitectura del paisaje.

La principal bondad de esta metodología, que no es tendencia o estilo, radica en que involucra a todos y cada uno de los actores que tienen que ver con la creación del objeto de diseño, desde su concepción hasta su realización y puesta en práctica. Quizá no sea fácil visualizar todo el engranaje que echa a andar este motor, pero si pensamos que un objeto, para que exista, requiere de una necesidad, entonces es relativamente sencillo identificar quiénes serían los actores involucrados: en principio aquellos que requieren del objeto, seguidos de aquellos que lo habrán de manufacturar y producir, los que lo diseñarán, los que lo patrocinan, los que lo comercializarán, los que establecerán la reglamentación aplicable y así una lista indeterminada de agentes que podrán aportar en mayor o menor medida a la concepción y materialización del objeto diseñado.

En este sentido, el usuario final se convierte también en agente activo en la generación de soluciones a su propia necesidad, de ahí que el diseño participativo sea profundamente democrático, pues las respuestas a las demandas del usuario no son determinadas por un grupo de observadores ajenos a la problemática, sino que surge en el seno mismo de quienes serán los beneficiarios del objeto creado, como lo mencionan en el libro “La investigación sobre el diseño participativo de entornos digitales de aprendizaje” de Gros Salvat, Begoña:

Bustamante, Brendel, Degbelo & Kray (2018, p. 36) señalan que antes de iniciar un proceso de investigación participativa es necesario considerar los siguientes aspectos:

1. Hay que establecer el grado de participación. La investigación debe facilitar la participación de los distintos agentes implicados en todas las fases: el diseño, la recogida de datos, el análisis de los datos, etc. Y, además, determinar el grado de participación que puede variar dependiendo de la situación e interés en las diferentes etapas de la investigación.

2. Es preciso delimitar la comunidad y su empoderamiento. Hay que establecer un acuerdo sobre los diferentes tipos de personas que formarán parte de la comunidad creada para la investigación y diseñar las actividades y talleres a través de las que se obtendrán los datos que, además, pueden ayudar al empoderamiento de los participantes.

3. Hay que generar un espacio seguro. La confianza y apertura es fundamental para este tipo de investigación por lo que los participantes deben poder trabajar en un clima de confianza en el que puedan expresar situaciones y problemas complejos con la seguridad de la confidencialidad y un uso respetuoso y adecuado de la información.

4. Hay que establecer los diferentes niveles de participación. Debe quedar claro qué se espera de los diferentes participantes en las distintas etapas del diseño.

5. Hay que definir su impacto en la práctica. Una característica de la investigación participativa es su doble objetivo. Por un lado, busca captar la realidad social objeto de investigación y, por otro lado, realizar cambios para

mejorarla. Por lo tanto, la reflexión y discusión sobre el valor y el impacto en la investigación son una parte fundamental (Begoña, 2019, pág. 9)

6. Estado del Arte

Para la construcción de este documento se tuvieron en cuenta diversos referentes, que con su variedad teórica práctica aportan al desarrollo y ejecución de este proyecto. Estos comprenden dos tópicos:

6.1. Tópico 1: Experiencias relacionadas con el diseño participativo en comunidades

6.1.1. *Potrero una nueva Mirada*

Es un trabajo de grado de las estudiantes Carolina Bejarano y Daniela Gamboa del programa de cine y comunicación digital de la universidad Autónoma de la ciudad de Cali, es un proyecto que toma por metodología la fotografía participativa y es ejecutado con el apoyo de la Fundación Somos Pacífico (Cali, Valle del Cauca) donde a través de un taller los niños de la comunidad no solo aprendieron técnicas fotográficas sino que a raíz de las experiencias con la cámara logran expresar, observar y reflexionar lo que pasa en su entorno e interiorizar en su vida personal, adaptando una conciencia crítica desde la mirada de cada participante.

A través del taller, los participantes encontraron una voz por medio de la fotografía, para conocerse, soñar, explorar su territorio y expresar sus ideas. “Potrero, una nueva mirada”, es un conjunto de experiencias, reflexiones y distintas perspectivas de un barrio que está permeado por la violencia y la desigualdad social.

La exposición abarca tres temáticas: el Autorretrato, una introspección de cada niño en relación a su identidad; la Familia, desde la perspectiva propia de las personas que los acompañan cada día; y la Comunidad, una mirada hacia su entorno donde pasan la mayoría de su

tiempo. Los niños se convirtieron en sujetos narradores de sus propias historias, indagando en su cotidianidad a través de la creación de imágenes y la escritura de textos.



Imagen 3: realizada por Grace Bejarano y Daniela Gamboa. Año 2019



Imagen 3: realizada por Grace Bejarano y Daniela Gamboa. Año 2019



Imagen 3: realizada por Grace Bejarano y Daniela Gamboa. Año 2019

6.1.2. La Mochila del Litoral

Es un proyecto de grado de un grupo de estudiantes de Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Colombia sede Palmira.

La Mochila del Litoral enmarca inicialmente el desarrollo de cuatro trabajos de grado que comparten un modelo metodológico de diseño participativo y co-creación bajo el desarrollo de Talleres de creatividad itinerantes, incluyendo un periodo de inmersión en la comunidad de La Barra y un periodo de desarrollo teórico en el que cada uno de los estudiantes trabajó un tema de interés específico (La música, La fotografía, Los paisajes de aprendizaje y El análisis de la imagen fija), llegando a proponer para cada tema una metodología para el desarrollo de talleres, apoyada en una cartilla y un objeto didáctico para su práctica en diferentes comunidades.

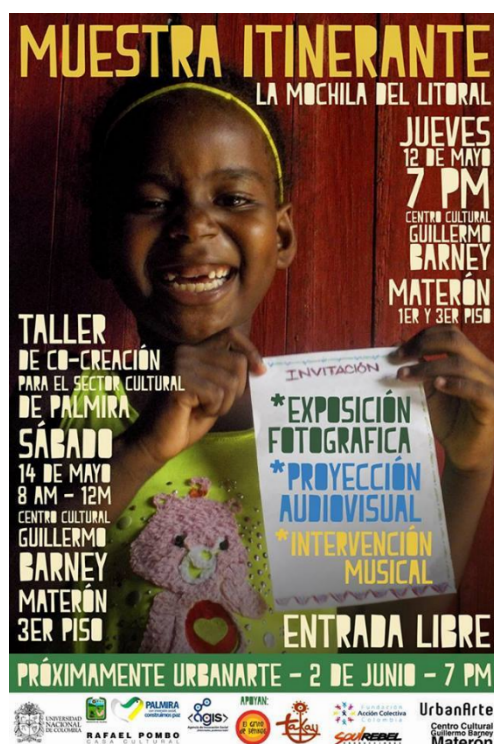


Imagen 4: realizada por Caroline Wang Photovoice (Fotovoz)

6.1.2. Caroline Wang Photovoice (Fotovoz)

Es necesario entender el Photovoice (Fotovoz) como una técnica/metodología insertada dentro del marco de lo que se denomina Photoethnography (Fotoetnografía). Katherine Cloutier de la Universidad de Michigan señala que la Fotoetnografía está “situada dentro de un amplio marco conceptual de la etnografía visual, quizás algunas veces referida como investigación fotográfica documental, fotografía participativa, antropología visual o sociología visual”. (Wang, 2017)

Foto voz (photovoice) es el proceso en el que personas- usualmente aquellos con poder limitado por causa de pobreza, barreras de idiomas, raza, clase, etnicidad, sexo, u otras circunstancias- usando videos o imágenes de fotografía puedan captar aspectos de su ambiente e experiencias y compartir con otros. Las fotografías se pueden utilizar, generalmente con los temas de los fotógrafos, para revelar la realidad de sus vidas al público y los políticos para estimular el cambio.

El concepto ha existido por años, muchos antecedentes teóricos de los programas vigentes son el trabajo de Caroline Wang. En 1992, Wang y Mary Burris desarrollaron Foto voz (photovoice) fundándola con la combinación de la noción de Paulo Freire “conciencia extrema” (un entendimiento profundo de la manera de cómo el mundo funciona y como la sociedad, políticos, y las relaciones poderosas afectan nuestra situación); la teoría feminista, que enfatiza la importancia de la voz; también un documental fotográfico, que se utiliza frecuentemente para causar un cambio social.

Es en sí una técnica de fotografía participativa que busca dar voz a través de la imagen, creando nuevas oportunidades para reflexionar y representar asuntos de la comunidad de una forma creativa y personal.



Fig. 2. Women displaying their photographs for policymakers, media and visitors at the opening exhibition in Chengjiang County. Photograph by Li Tai Hang, *China Daily*.

Imagen 5: realizada por Vértigo Graffiti (Abuelas guardianas de Aguablanca)

6.1.3. Vértigo Graffiti (Abuelas guardianas de Aguablanca)

La fundación Corpo-visionarios y la Organización Internacional para las Migraciones (OIM) también hicieron parte de este proyecto donde se repartieron más de 200 afiches dentro de la comunidad con las fotografías de las abuelas para que ellos mismos identificarán espacios de violencia o riesgo y los pegaran creando sus propios espacios de reflexión y seguridad.

Las abuelas aparecen con sus propios mensajes, en los cuales se puede leer "Por una causa", "Por un mundo nuevo" o "Dios lo bendiga". La idea es buscar que los jóvenes se vean como iguales y no como enemigos miembros de diferentes pandillas a través de la idea de que la abuela educa y reprende con su afecto.

Estas fotografías fueron tomadas por Nicolás Fernández quien retrató a las mujeres en una escuelita del sector. "Tuvimos el caso de una abuela que tenía 104 años y la hija 72", dice el fotógrafo. La intervención además fue muy amigable con el medio ambiente ya que el papel utilizado fue fabricado 100% con fibra de caña de azúcar sin blanqueadores y no compite con la producción de alimentos ni la utilización de suelos. Además, se utilizaron tintas látex que no producen emisiones perjudiciales para la capa de ozono ni durante la impresión ni durante el tiempo de exposición, dado que no contienen contaminantes atmosféricos.



Imagen 6: realizada por Nicolás Fernández.



Imagen 7: realizada por Nicolás Fernández

6.1.4. 100 Cameras

Es una organización creada en el 2009 donde su función es sin ánimo de lucro, favorece a decenas de niños y comunidades de todo el mundo que han sido afectados por circunstancias traumáticas, no tan favorecidas. Su función es brindar un espacio donde los niños a través de la fotografía expresen sus historias. Donde con un acompañamiento técnico y narrativo pueden procesar y contar sus historias a través de la fotografía. A su vez 100 Cameras establece una plataforma donde recopila cada fotografía de los niños para ser vendida, cada ingreso del 100% se destina a un fondo, que de acuerdo a las necesidades que tenga la comunidad se determina su distribución, cabe decir que esta organización despierta en los niños de 16 a 18 años una mirada diferente, los hace visibilizar a través de fotografía en muchos lugares del mundo, uno de los proyectos con los que inició esta organización es *PROYECTO FLAGSHIP 001: KAJO KEJI* El cual permite a la comunidad del Orfanato de San Bartolomé en Kajo Keji, Sudán del Sur expresarse, narrar y contar su historia a través de la fotografía en este proceso ninguno de los niños había interactuado con cámaras fotográficas pese a ello el acompañamiento de cada uno de los integrantes de la organización permite esa familiarización del ser con la cámara.

“A pesar de sus circunstancias, las fotos tomadas por estos niños refugiados son vivificantes. Aunque muchos de los estudiantes nunca antes habían visto una cámara, ni tenido la oportunidad de compartir su perspectiva más allá de las fronteras, saltaron con todo el corazón. Se centraron principalmente en documentar sus rutinas diarias, y su maravilla infantil es

palpable en todas sus colecciones. A través de sus narrativas fotográficas, podemos ver las complejidades circundantes de vivir la vida cotidiana en un área devastada por la guerra en recuperación, donde no tienen el lujo y la seguridad de saber de dónde vendrían las comidas en una semana.



Imagen 8: Josephine. Año 2009

Esta fotografía fue tomada por Josephine, de 14 años, del Orfanato de San Bartolomé en Sudán del Sur. El ojo de Josephine por el color es fenomenal. Ella está tan en sintonía con eso, incluso puedes ver esto en su fotografía en blanco y negro. Más que los otros fotógrafos en este proyecto, Josephine captura la vitalidad del mundo que la rodea y utiliza esos colores con tan buenos resultados.



Imagen 9: tomada por Josephine. Año 2009

6.2. Tópico 2: Referencias Visuales desde la fotografía y el Diseño

6.2.1. JR

Artista callejero y fotógrafo francés, su trabajo está inspirado en gigantescas imágenes de retratos masivo en blanco y negro los cuales ha compartido por muchos lugares del mundo, es así como ha logrado visibilizar comunidades enteras, donde cada personaje afectado logra transformar a través de la imagen su identidad personal.

Uno de sus proyectos pilares se llama INSIDE OUT es una

plataforma global cuyo

concepto es dar la oportunidad de compartir sus historias no contadas a través de sus retratos y transformando los mensajes de identidad personal, en obras de arte público.



Imagen 10: Proyecto Inside Out. Salvador, Brazil. Año 2017



Imagen 11: Proyecto Inside Out. Georgetown, Guyana. Año 2017

6.2.2. Leidy Silva / Proyecto YO SUEÑO (Ejercicio Académico de Práctica social Institucional)

Este proyecto fue realizado por la estudiante Leidy Silva Pérez como un ejercicio académico desarrollado en la clase de práctica social bajo la mentoría y asesoría de la maestra Dulima Hernández realizado en la Organización Aldeas Infantiles de la Ciudad de Cali.

A través de la experiencia vivida durante varias clases realizadas y partiendo de la necesidad de que los participantes se reconocieran ante una cámara, nace el proyecto YO SUEÑO, una serie de postales que se recopilan en una pieza fanzine que nace con la iniciativa de expresar pensamientos que reflejaban cada uno de los niños de la Fundación, para esta oportunidad son fotografiados diferentes chicos, con los cuales se tuvo la oportunidad de compartir diferentes días y poder ir definiendo un gusto enorme y un cariño inmenso por cada uno de ellos. ¡En el interior del fanzine se encuentra una serie de páginas que fueron realizadas con ayuda de recursos de Diseño como lo son la fotografía, tipografía y serigrafía, al final y en la exploración de este trabajo puedo concluir que en esta vida lo más importante es nunca dejar de soñar!



Imagen 12: Realizada por Leidy Silva.

6.2.3. *Yazmín Huerta*

Artista Mexicana nacida en el sur de Ciudad de México, Yazmín Huerta estudió Diseño y Comunicación Visual en la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, se autodenomina un pájaro de mil ojos que diseña, dibuja y anima; que ama el color, los patrones y las texturas para plasmar todo en collages surrealistas.

Su amor por el collage empezó cuando era niña, cuando jugaba a recortar muñecas de papel y vestirlas, al igual que coleccionar estampas en álbumes y recortaba revistas para forrar sus cuadernos y carpetas. Fue en aquella época cuando empezó a disfrutar de destruir imágenes para reconstruirlas, para cambiar historias, para destrozarse ídolos, para crearlos, deshacer y rehacer cada pieza de papel que caía en sus manos. A través del collage quizás uno de sus mayores logros alcanzados en su carrera como artista, ha conocido culturas y gustos diferentes trabajar con áreas artísticas como lo es el cine, la fotografía el teatro y la música le han servido para fortalecer su trabajo conceptual logrando así que en cada uno de sus piezas le impregna esa naturalidad pero a la vez fuerza y detalle en cada una de las fotografías intervenidas, haciendo un trabajo de selección y fragmentación de cada fotografía, según la idea que vayamos a realizar. Es ahí desde la música y su acercamiento a la cultura africana que muchos productores de afro-soul, ancestral-soul, afro-jazz y afro-house.us colores la convierten en su diseñadora de cabecera proyectos desde portadas de cd's hasta carteles para festivales musicales hacen de la técnica de fotocollage una expresión artística para representar memorias sucesos de cualquier tipo.



Imagen 13: Realizada por Yazmin Huerta.



Imagen 14: realizada por Yazmin Huerta

7. Marco Contextual

”En toda situación de crisis, guerra, miseria o desastre natural, los niños son siempre las mayores víctimas”, “Y cuando ven una cámara fotográfica, suelen alegrarse todavía más con la esperanza de ser retratados”

Sebastian Salgado - Fragmento Libro Exodo

El contexto donde se realiza esta investigación se ubica en el pácifico Colombiano, para ser más específicos el corregimiento “La Barra” ubicado cerca del municipio de Juanchaco-Buenaventura, el cual se encuentra enmarcado como un Distrito especial, Industrial, Portuario, Biodiverso y Ecoturístico [...] geográficamente es una planicie arenosa orientada en sentido Nor Oeste-Sur Este, que se extiende hacia el Norte siguiendo la formación de una barra litoral, donde se unen los esteros La Barra y Arrastradero. (Coca Dominguez & Ricaute Villota , 2019, pág. 10)

La población con la cual se trabaja está conformada en su mayoría por comunidad Afrodescendientes, de acuerdo al estudio que realiza Oswaldo Coca Domingez y Constanza Ricaute Villota, en este corregimiento habitan aproximadamente 130 familias “correspondiendo a 464 habitantes, de los cuales 239 son hombres (51,5%) y 225 son mujeres (48,5%), según un censo elaborado en 2013 (Consejo Comunitario La Barra, 2015)” (Coca Dominguez & Ricaute Villota , 2019, pág. 10)

Dentro de las diversas actividades económicas de este corregimiento se encuentran : la pesca, el turismo los cuales se consideran como los principales ingresos económicos de La Barra

El uso del territorio y la base de la economía se divide en 3 zonas: i) Barra adentro, es la zona destinada a los cultivos, la caza, la extracción de madera y el bosque nativo; ii) la zona de manglar, donde se extrae la Piangua por parte de las mujeres y también madera; iii) zona de playa o el mar, que es principalmente la zona de localización de las viviendas y en donde se concentra la oferta turística (cabañas, camping, restaurantes y balneario) (Consejo Comunitario La Barra, 2015). (Coca Dominguez & Ricaute Villota , 2019, pág. 10)

Este corregimiento cuenta con una escuela primaria la cual se encuentra en mal estado y no cuentan con servicio de salud.



Imagen 15: Mapa del Pacífico Colombiano

Para llegar hasta La Barra es necesario tomar una lancha en el muelle turístico de Buenaventura hasta Juanchaco, el siguiente trayecto se hace en moto o tractor hasta Ladrillero y el último tramo solo se puede realizar a pie de dos formas: por la playa en momentos de marea baja o por una trocha al norte de Ladrilleros que le tomará unos 45 minutos y para la cual se debe ir bien equipado con zapatos que faciliten el recorrido, ya que normalmente se encuentra en condiciones fangosas.

La Barra se ha visto afectada por la corrupción, la falta de apoyo por parte de los entes gubernamentales y sobre todo por la naturaleza. El mar los obliga a reevaluar su día a día y lo único que les ha quedado es el turismo, que se ha convertido en una forma de vida y de progreso.

Este corregimiento se caracterizaba por ser el refugio ideal de los turistas que encontraban un lugar de descanso. En el mes de Abril del 2014 el mar arrasó con el corregimiento y con esto se llevó las ilusiones de muchos de sus habitantes y el trabajo de 30 años atrás de progreso. En el (2009), la película “El Vuelco del Cangrejo” dirigida por Oscar Ruiz Navia, fue una oportunidad para visibilizar este lugar y otorgarle una fama que brindó esperanzas, pero que poco después trajo el olvido:

Fue el breve instante de fama que los sacó por un momento, a él y a todo el pueblo, de la soledad y el inveterado olvido. Todavía disfrutaba Cerebro de esa sensación la mañana en que empezó el viento infame. La mañana en que el mar de leva que azotaría a La Barra durante dos años, destruiría todas las casas y modificaría para siempre la línea costera, como había sucedido en el inicio de los tiempos con la playa de Bocas del San Juan. Entre cada puja, los habitantes empezaron a desbaratar lo que quedaba en pie de sus viviendas y a construir las

más adentro y hacia el fondo de la playa, por los lados donde empieza la trocha hacia Juanchaco y Ladrilleros. De modo que cuando las últimas marejadas de abril pasado terminaron de arrasar con todo incluida la escuela Santa Librada, que era de ladrillo y cemento, como si el tiempo girara en redondo, Cerebro y sus vecinos ya hacía tiempo estaban entregados a la resignación de ver acabados treinta años de trabajo y a empezar de nuevo. (Navia, 2009)

Para este horrible suceso el gobierno llegó tarde, según como lo expresa Jorge Idárraga en el artículo “Viaje a La Barra, el pueblo del Pacífico que pasó de la fama al olvido” del portal El país, el gobernador y el alcalde regalaron mercados, libras de arroz y prometieron reubicar a la población arriba en la trocha y titular a cada uno por parcelas, sin embargo los habitantes no les convenía esto sino la titulación colectiva, ya que han disfrutado siempre de todo el territorio incluida la playa, que es la que les da gran parte de su sustento por la labor de pesca que realizan diariamente.



Imagen 16: “La barra”

El mar es celoso con la arena. Por eso no se hacen casas de cemento en la playa; él viene y se las lleva. Y como es el que manda, cuando comienza a derrumbar, no hay nada que lo detenga", dice 'Cerebro', en 'El vuelco del cangrejo. (Navia, 2009)

Es así y pese a todo lo que les ha tocado vivir a esta comunidad es un lugar mágico el cual conoces y de entrada te enamoras, sus playas por su condición geográfica son muy despejadas solo quien ha tenido la oportunidad de conocer la Barra sabe, que cada que vuelve el lugar es otro. Podríamos decir que la Barra es un Espacio Acuático. El concepto del 'espacio acuático' se entiende como un espacio en que se manifiestan una variedad de factores 'acuáticos', como por ejemplo climático, geográfico, marítimo, de tal manera, que tiene un impacto considerable sobre la constitución de la vida cotidiana.

Una de las bases más importante de la economía del territorio es el turismo, es el hincapié para que la comunidad y el turista establezcan una relación, por lo general muchos turistas visitan el lugar en temporada vacacional, gran parte de ellos emergen de las ciudades principales de Colombia una de esas es, la ciudad de Cali Capital del Pacífico ya que está solo a 3 horas de la ciudad, es muy asequible desplazarse hasta el lugar. Llegan en búsqueda de playa, brisa y mar pero se encuentran con una comunidad llena de vida, viajar a la Barra no es solo conocer un pedazo de mar, llegar a La Barra es saber que cada habitante te recibe y te hace parte de su familia, uno de esos conectores para que suceda esa conexión son los Niños de la comunidad muchos de ellos, se dedican al comercio sus familiares mayores les preparan alimentos como cocadas, sandis, galletas de coco, pescado, para que ellos salgan caminen por la playa y se las ofrezcan al turista.

Es de esa forma que se da el acercamiento Niño- Turista, en una compra de algún producto, una conversación en la mitad de la playa, en una invitación a la marea... Los niños de este territorio han tenido que vivir sin oportunidades, con un futuro incierto y con la única compañía: el mar, que como les ha dado todo, se los ha arrebatado. Pero pese a ese futuro incierto ellos lo único que expresan es alegría, ganas de sonreír y compartir con el turista de manera amigable, expresando su cotidianidad a través de la oralidad y espontaneidad del momento.

La Barra es una playa pequeña con múltiples expresiones y sensaciones humanas, sus prácticas culturales son ricas en el lenguaje oral y corporal, es un territorio con una necesidad de ser escuchado, retratado, una comunidad con ganas de hablar y expresarse desde sus vivencias personales, es así como a través de un viaje realizado a la Barra Pacifico nace la curiosidad de adentrarse en la comunidad y poder impactar la vida cotidiana de estos niños, en pro de encaminarse a construir una proceso participativo propio, la fotografía se convertirá en esa voz hablante, del registro participativo de la comunidad donde servirá para profundizar sobre sus costumbres y su historia a través de actividades participativas de expresión creativa con un grupo de 15 niños y niñas entre los 6 y 14 años. Ellos han sido los principales protagonistas de esta experiencia recolectando un registro de su territorio en compañía de la investigadora con la cual se dedican en cada viaje a disfrutar de su día a día siempre en compañía de la cámara.

La cámara fotográfica ha sido ese conector unificador una herramienta de acercamiento y reconocimiento para cada uno de los niños. En su metodología se han realizado 7 viajes al territorio por medio de los cuales se ha realizado un trabajo de campo para conocer y comprender

las prácticas culturales de este territorio, ((ver anexo 1. *Sistematización* de la experiencia) a través de muchos elementos y herramientas obtenidas durante el proceso académico obtenido en Bellas Artes, se estructuran una serie de actividades, paso a paso y procesos de cómo se puede implementar un trabajo participativo en comunidad sin ser el mayor de los expertos, es así como nace la estratégica la cual se denomina Foto creación. Estrategia que nos permite realizar toda la experiencia en comunidad de la Barra fortaleciendo sus capacidades enfrentándolos a ellos mismos a través del autoconocimiento, impulsarlos a que pueden ser agentes culturales de su propio territorio.

8. Marco Metodológico

Esta investigación se ubica en el modelo de investigación cualitativa, ya que nos permite obtener información descriptiva de un grupo de personas: en este caso un grupo de niños de la Barra. A partir de la conversación espontánea y la mirada como diseñadora, buscando entender sus comportamientos he usado la etnografía visual, e interacción para este proceso en particular:

Este proyecto de investigación es de tipo cualitativo porque hace uso de la metodología (IAP) investigación acción participación que plantean estos elementos:

- Debe constituirse como un instrumento de acción para la comunidad.
- Toda comunidad o grupo social tiene suficiente capacidad para definir sus problemas y necesidades.
- Toda comunidad o grupo social tiene potencialidades (saberes, recursos humanos e intelectuales, etc.) para la decisión y ejecución, encaminadas a su propio desarrollo.
- Cualquier acción exógena (intervención, investigación, organización) que persiga el desarrollo de una comunidad o grupo social, debe suscitar la activa participación de la comunidad en el proceso mismo. De lo contrario no puede ser garantía de éxito.
- Para impulsar la participación dinámica de las poblaciones es necesario introducir y organizar un proceso de confrontación crítica y constructiva de la comunidad con los resultados de la investigación. Este proceso que incluye información y

discusión, lo llamaremos retroalimentación, al que le damos suma importancia ya que mediante él se da la oportunidad a los miembros de la comunidad o grupo social, para que expongan espontáneamente sus criterios e ideas y para que hagan análisis acerca de su situación. Mediante el diálogo bien orientado entre ellos mismos, y entre ellos y los investigadores, profesionales y técnicos, la comunidad puede formular sus problemas y sus puntos de vista.

Se ubica como un proceso participativo ya que:

- He ido a vivir por temporadas cortas en el territorio para reconocer sus costumbres.
- Cada viaje me ha dado las pistas necesarias para plantear y desarrollar la siguiente experiencia de viaje con ellos.
- He buscado conocer procesos subjetivos desde las perspectivas de la misma comunidad.
- He observado su cotidianidad, viendo cómo interactúan entre ellos, escuchándolos hablar sobre lo que piensan de sus vidas, sobre sus sueños y proyectos.
- Observando las fotografías realizadas y sus narrativas audiovisuales obteniendo un conocimiento directo, que no está filtrado ni por conceptos ni por definiciones preestablecidas.

Teniendo clara la metodología a trabajar, se planteó cinco (5) fases, las cuales posibilitan el cumplimiento de los objetivos trazados de la siguiente manera:

8.1. Fase Diagnóstico

Durante esta fase se realizan una serie de viajes por medio de los cuales se establece el contacto con la comunidad, se realiza un proceso de observación participativa para reconocer las prácticas culturales de los habitantes del territorio, sus problemáticas y sus intereses.

8.2. Fase Diseño de actividades y aplicación de Acción participativa.

En este periodo se diseñan actividades en torno a la fotografía con una serie de talleres creativos por medio de los cuales se logran recolectar diversos relatos a través del audiovisual y la fotografía como recurso narrativo con el grupo de niños participantes.

8.3. Fase Sistematización de la experiencia Participativa

A través de la recolección de los datos se elaboran instrumentos como matrices que permiten sistematizar el trabajo de campo desarrollado durante las fases 1 y 2 para analizar las necesidades e intereses de la comunidad y así recoger el material para el análisis de los resultados.

8.4. Fase Recolección y análisis de resultados.

Se recogen los datos de esta experiencia final para ser analizados y generar una serie de conclusiones finales sobre el trabajo investigativo y su aporte al área de conocimiento y a la

comunidad participante. Logrando la descripción de la estrategia elaborada la cual se denomina Fotocreación.

8.5. Herramientas de recolección de datos

Para esta investigación se utilizaron las siguientes herramientas de recolección de datos:

(Ver anexo #2 Archivo fotografico y Anexo # 3 videos)

- Conversaciones grabadas
- Diarios de campo
- Observación participativa
- Fotografías
- Narrativas

8.6. Técnicas de análisis

- Análisis de la imagen
- Análisis de las conversaciones
- Análisis del discurso

9. La *Fotocreación* Como Estrategia de Diseño Participativo

Al realizar la sistematización de la experiencia (ver anexo 1. *Sistematización*), se elabora un proceso de análisis que arroja como resultado una estrategia denominada *Fotocreación*, el término foto-creación surge como una unión de dos conceptos como: fotografía y creación. Conectores que logran evidenciar y aportar complicidad y acompañamiento por un lado, la fotografía como elemento técnico que facilita el acercamiento, es el canal directo que posibilita la función de crear y creando es que se logra evidenciar participación que conduce a la construcción de narrativas con la comunidad , entablando un diálogo a través de la cámara como elemento mediador y la imagen como medio expresivo que devela otras perspectivas de los niños y niñas de la barra posibilitando un proceso de reflexión sobre sí mismos y su territorio, acción participativa que resulta muy significativa ya que a través de esta actividad niños y niñas evidencian una serie de transformaciones que inciden de manera significativa en los procesos de autoconocimiento, autoimagen y autoestima de los niños y niñas.

La estrategia de *Fotocreación* se compone de una serie de actividades, que surgen y se diseñan de acuerdo a las prácticas cotidianas y a las necesidades que los niños y niña manifiestan durante el proceso de diagnóstico y reconocimiento inicial del territorio, tales como dibujar su comunidad, recolectar el plástico y la basura que deja el turismo en la playa, crear elementos que no son accesibles para ellos, generar espacios lúdicos y de aprendizaje que surgen en estos niños

y niñas que carecen de un espacio educativo y no cuentan con acceso al sistema educativo, un paso a paso que conlleva a un proceso creativo tal y como se describe a continuación:

9.1. Pintando la realidad

Se propone como una actividad de acercamiento con los niños y niñas, haciendo uso de la pintura, se configura un espacio de taller en la playa donde el color y las formas estimulan el pensamiento y la creatividad.

Esta actividad le permitió al grupo de niños y niñas participantes, evidenciar el gusto por su territorio, el amor por lo que los rodea, la actividad se centró en que ellos a través del color expresaran sus emociones, para los participantes, enfrentarse a una hoja en blanco y pinturas fue demasiado divertido porque encontraron un espacio que los logró sacar de su rutina diaria, la cual está muy mediada por el trabajo y carece de espacios escolares.

Después de haber elaborado una serie de dibujos y narrativas los participantes exponen sus trabajos frente a la cámara, esta actividad fue difícil para ellos, el acercamiento a la cámara, presentar sus trabajos fue bastante complejo, se evidenciaba actitud de pena para hablar y expresarse frente a la cámara de manera espontánea, sin embargo, se logró el objetivo final que fue la presentación de cada una de las pinturas al final de la actividad.



Imagen 17: Tomada por Leidy Silva.



Imagen 18: Tomada por Leidy Silva

9.2. Reciclar para crear

Elaboración de Cámara con materiales reciclados.

Reciclar para crear surge de la idea de reutilizar elementos encontrados en la playa y darles vida, en pocas palabras crear.

Para esta actividad se utilizaron materiales de referencia, revistas de temas fotográficos, la idea era darles a los chicos y chicas una clase de elementos prácticos y técnicos para construir una cámara, una clase elaborada pensada desde la lúdica, algo fresco y divertido, recogiendo el plástico en la playa, actividad que los niños y las niñas realizan frecuentemente en su territorio, resultó siendo una forma de escape que permitió crear sus propias cámaras logrando un aprendizaje significativo de las partes importantes de la cámara y fortaleciendo la imaginación través del juego y participación.



Imagen 19: Tomada por Leidy Silva



Imagen 20: Tomada por Leidy Silva.



Imagen 21: Tomada por leidy Silva



Imagen 22: Tomada por Leidy Silva.

9.3. Cámara viajera en acción

La cámara viajera en acción surge como una necesidad claro está, que se hace posible a través la participación de un grupo de personas que enviaba su cámara compacta de viaje y en la Barra-Pacífico un niño o niña la iba apadrinar, es de esta forma en que se logran gestionar 6 cámaras Dora Inés Restrepo, Melisa Rada, Joseph Ramírez, Jovana Sarmiento, Beatriz Corrales y Paula González, enviaron sus cámaras de viaje. y en el transcurso de esta aventura, todo fue mágico. Se tenían cámaras y había niños deseosos de dispararlas.

Con las cámaras compactas y con los elementos técnicos que los niños y niñas de la Barra Habían recibido en las anteriores secciones, pudimos plantear una serie de actividades con herramientas tangibles.

Trabajamos ciertas actividad de observación de su territorio, a través del juego simbólico, como si ellos fueran exploradores en su propio espacio, los ejercicios se componían en la forma y el color y en la escritura, a cada niño y niña se le entregó una cámara, libreta y lapicero donde debían a través del proceso de la actividad, consignar ciertos requerimientos que se les daba, como por ejemplo escribir las cosas que querían fotografiar, a raíz de esta actividad se pudo tener un acercamiento más directo con la cámara, pero no como herramienta técnica si no, la cámara como una extensión de lo que puedo ver a través de mis ojos, de lo capturado, de lo propio. A partir de esos ejercicios los niños y niñas empezaron a evidenciar una apropiación de sus fotos y una necesidad de poderlas ver o verse en ellas.



Imagen 23: Tomada por Leidy Silva.



Imagen 24: Tomada por Leidy Silva.



Imagen 25: Tomado por Leidy Silva.



Imagen 26: Tomado por Leidy Silva.



Imagen 27: Tomada por Leidy Silva.

9.4. 1,2,3 Acción

Es el inicio de una serie de diálogos con los niños y niñas de la Barra, se realizaron una serie de entrevistas no estructuradas, la cámara fue el elemento protagónico, a través del juego de roles los niños y niñas tomaban acciones como entrevistadores y entrevistados, era esa ventanita que los escuchaba, donde podían expresarse, evidenciando necesidades propias pero a la vez necesidades de la comunidad, a través de estas narraciones queda consignado sus vivencias, lo que ellos piensan de su territorio, lo que perciben de la gente que vive en otras ciudades y lo que ellos quisieran cumplir a futuro.



Imagen 28: Tomada por Leidy Silva.



Imagen 29: Tomada por Leidy Silva.



Imagen 30: Tomada por Leidy Silva.

9.5. Exponer en comunidad

Exponer en comunidad es una actividad que surge del trabajo realizado con los niños y niñas en viajes anteriores, en ese encuentro se llevaron 100 fotografías impresas en tamaño de 13 x 18, tomadas por ellos en las actividad anterior descrita de cámara viajera, el resultado que generó en los niños y niñas al ver su trabajo impreso fue bastante satisfactorio para el proceso del proyecto, ver la felicidad y a la vez identificar en ellos la capacidad del análisis de las fotografías y generar espacios de autocrítica como un despertar del conocimiento en ellos, al mostrarles el material fotográfico nació la idea de que expusiera en un lugar a la vista de las personas de su comunidad,, en equipo decidimos que la tienda principal sería el lugar de montaje.

De esta manera sus fotos estuvieron expuestas durante cuatro días, en el lugar de común acuerdo, al final todos y todas manifestaban querer guardarlas con aprecio y especial interés.



Imagen 31: Tomada por Leidy Silva.



Imagen 35: Tomada por Leidy Silva.

9.6. Fragmentos del yo

Esta sección la denominamos fragmentos del yo, haciendo uso de uno de los referentes de la investigación él es JR fotógrafo francés, se propone trabajar con las fotografías en un tamaño más grande del acostumbrado y expuesto en nuestra anterior actividad.

El enfoque de las fotografías de JR y el trabajo que él hace con las comunidades tiene un alcance gigantesco, para el contexto de la Barra, se hacía muy difícil tener las fotos en un gran formato, por temas de costos, pero la tarea era acoplarlo a la investigación, la solución creativa fue imprimirlas a modo de rompecabezas a través de una impresión casera, en ese modo de impresión la fotografía se imprime de manera fragmentada, cada fragmento sale en un tamaño de hoja carta, cuando todas las hojas están impresas se procede a construir el rompecabezas construyendo una imagen completa, el tamaño que se alcanza a obtener fue de 100 x 70, este tamaño permitió darle una escala distinta a las fotografías.

Previamente se llevaron 20 fotografías tamaño 100 x70 ya unificadas al territorio para avanzar un poco en la sección, sin embargo se dispuso de 4 rompecabezas para realizarlos con los niños y niñas en la comunidad, esta actividad despierta una variedad de comportamientos en los participantes, el permitir construir la fotografía completa por sus propias manos era darles el poder, sobre ellos mismos, era evidenciar lo importante que es pensar en el otro no solo por cómo se vea, sino porque el otro es parte de su mismo territorio y a la vez resulta ser una actividad didáctica que logra cohesionar la atención y la participación del grupo.



Imagen 36: Realizada por Leidy Silva y los niños de “La Barra”



Imagen 37: Tomada por Leidy Silva.



Imagen 38: Tomada por Leidy Silva.

9.7. Empapelar el territorio

A raíz de todo el proceso que se realizó con los niños y niñas, se propone una jornada de muestra de la totalidad de las fotos, en gran formato en uno de los corredores de la playa, una propuesta abierta para que niños y niñas participantes ubicaran sus fotografías en algún lugar de la playa, para el inicio de esta jornada se realizó el engrudo natural en la cocina de doña ola, una de las madres de una de las niñas participantes, una vez listo el engrudo se dispuso la muestra de la totalidad de las fotografías por todo el espacio, una de las primeras fotos que se pegaron, fue en el restaurante de doña ola, y a medida que la actividad continuaba cada uno de los niños y niñas evidenció la necesidad de ubicar su fotografía pegando en la fachada de sus casas, su interés era que no se pegara su fotografía en otro lugar, ya que decían que no tenía sentido

tenerla tan lejos de ellos, a partir de ahí se logró evidenciar el nivel de importancia y apropiación que tuvieron los niños y niñas permitiendo así auto reconocerse de manera espontánea y real.



Imagen 39: Tomada por Leidy Silva.



Imagen 40: Tomada por Leidy Silva.



Imagen 41: Tomada por Leidy Silva.



Imagen 42: Tomado por Leidy Silva.



Imagen 43: Tomado por Leidy Silva.



Imagen 44: Tomada por Leidy Silva.



Imagen 45: Tomada por Leidy Silva.



Imagen 46: Tomada por Leidy Silva.

10. Conclusiones

En el proceso y de análisis de la experiencia se logra identificar:

1. A Través de la foto-creación se genera la apropiación de elementos creativos a los niños y niñas de la comunidad de la barra por medio de los cuales logran visibilizar sus percepciones acerca del territorio. (Ver anexo #3 videos).

2. La foto-creación permite fortalecer las competencias comunicativas en los niños y niñas a través del uso de la cámara, elemento que facilita la narración de sus historias por medio de las cuales se reconocen, se aceptan, y le dan un valor a su territorio. (en el anexo 3 videos se pueden apreciar las narrativas).

3. Desde el aporte al diseño social la foto-creación se convierte en una estrategia que permite abrir espacios a la comprensión de la diversidad, aportando desde el diseño al acceso al conocimiento a poblaciones que han estado en condiciones de vulnerabilidad, generando un ambiente de inclusión, donde el diseño para todos es un lugar común.

4. A través de las narrativas y producciones audiovisuales creadas por los niños y las niñas de la barra, se puede observar el proceso de reconocimiento entre ellos mismos y el fortalecimiento de su autoimagen y su autoestima.

5. Este proyecto de investigación permite enfocar la mirada en el diseño gráfico, como un área de potencia para el desarrollo social y cultural de nuestra región, no sólo como un área de conocimiento técnico complementaria para la comunicación, sino como toda una dinámica de apropiación del conocimiento y comunicación entre los territorios y la academia.

6. La foto creación es una estrategia que permite fortalecer los procesos de extensión y proyección social del programa de diseño del Instituto Departamental de Bellas Artes.

7. El diseño gráfico es un área de conocimiento que puede transformar entornos sociales y aportar a la construcción integral de los seres humanos.

11. Bibliografía

Aldeas Infantiles SOS. (s.f.). Obtenido de <https://www.aldeasinfantiles.org.co/nosotros/que-es-aldeas-infantiles>

Alfons Martinell OEI: 50 años de cooperación. Revista Académica. Edición Número 20

American Institute of Graphic Design. (20 de Diciembre de 2021). *The professional association for desing*. Obtenido de AIGA: <https://www.aiga.org/>

Begoña, G. (2019). *La investigación sobre el diseño participativo de entornos digitales de aprendizaje*. Barcelona: Universiat Barcelona.

Chaves, N. (21 de abril de 2017). El Diseño de Campo de la Cultura a Fase del Proceso Productivo.

Chaves, N. (S.F). *Norbertochavez.com*. Obtenido de La función social del diseño: realidad y utopía:

https://www.norbertochaves.com/articulos/texto/la_funcion_social_del_diseno_realidad_y_utopia

Coca Dominguez, O., & Ricaute Villota , C. (2019). Análisis de la evolución litoral y respuesta de las comunidades afro-descendientes asentadas en la zona costera: caso de estudio La Barra, Buenaventura, Pacífico Colombiano. *Entorno Etnografico*, 17, 8-26.

Costa , J., & Fontcuberta, J. (1988). *Foto-diseño: fotografismo y visualización programada* (Vol. 1). Barcelona, España: Ediciones CEAC.

Frascara, J (2000). *Diseño Gráfico para la gente*.

Hidalgo M, (2013) ¿ Qué es diseño social? <https://disenosocial.org/disenosocial-concepto/>

Instituto Departamental de Bellas Artes. (S.F). *Función Social*. Recuperado el 21 de Septiembre de 2021, de <https://bellasartes.edu.co/funcion-social-y-resena-historica/>

Molano L., O. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *OPERA*. 7, 7 (nov. 2007), 69-84. Significados. (10 de Agosto de 2018). *Significados.com*. Obtenido de Significado de Estrategia: <https://www.significados.com/estrategia>

Navia, O. R. (Dirección). (2009). *El Vuelco del Cangrejo* [Película].

Papanek, V. (1984). *Diseñar para el Mundo Real*. New York: Pol. len Ediciones.

Rabadán, Á., & Contreras, P. (2014). La fotografía Participativa. *Revista interdisciplinar de ciencias de la comunicación y humanidades*, 143- 153.

Silva y Loreto (2004) Empoderamiento: Proceso, Nivel y Contexto.

https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22282004000200003

Valcàrcel, J(2018). El Patrimonio territorial: el territorio como recurso cultural y económico.

Wang, C. (09 de Enero de 2017). *Salud Comunitaria*. Obtenido de Investigación Acción

Participativa (4): Fotoetnografía y photovoice/fotovoz:

<https://saludcomunitaria.wordpress.com/2018/01/10/investigacion-accion-participativa-4-fotoetnografia-y-photovoice->

fotovoz/#:~:text=Katherine%20Cloutier%20de%20la%20Universidad,antropolog%C3%ADa%20visual%20o%20sociolog%C3%ADa%20visual%C2%AB.

12. Anexos

ANEXO #1 SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA

Link:

<https://drive.google.com/file/d/1Q4RzhhUikjrACssdJpZqWNPjnWGtpcKn/view?usp=sharing>

ANEXO #2 ARCHIVO FOTOGRÁFICO

Link: https://drive.google.com/drive/folders/1ZjD_x4uJ_MRJJLVtW-ZFJVf0qnuTHxdx?usp=sharing

ANEXO # 3 ARCHIVO DE VIDEO

Link:

<https://drive.google.com/drive/folders/1zxOTdgnMwVuiMYKtzC18tRWUcy56MT74?usp=sharing>