

Diseño y (Des)marginación: estrategias de compromiso e innovación social en el Bromélias Cineclub Comunitário en Salvador (Bahía, Brasil)

Márdel Pereira dos Santos^(*) y Lia Krucken^(**)
Posgrado en Artes Visuales de la
Universidad Federal de Bahía (Brasil)

Resumen: En el presente texto se expone el concepto de (des)marginación¹: un enfoque para el campo del diseño, construido a partir de aplicaciones prácticas de las herramientas y estrategias del área, con el objetivo de la innovación social en los territorios. Este enfoque se compone de un proceso práctico-formativo mediado por el diseño, que estimula la percepción crítica de la realidad en los agentes y actores involucrados en los proyectos de investigación, con el fin de promover movimientos, desplazamientos, transformaciones sociales y transiciones, reducir la complejidad cognitiva y hacer transparentes/visibles situaciones complejas.

Palabras clave: Diseño - (Des)marginación - Cineclub Comunitario - Territorios - Movimiento - Compromiso - Innovación social - Tecnologías sociales - Pluriversalidad - Metabolismo cognitivo

[Resúmenes en inglés y en portugués en las páginas 211-212]

^(*)^(**) Ver CVs. de Márdel Pereira dos Santos y Lia Krucken en páginas 212-213

1. Introducción

Inerente a la naturaleza humana, el diseño está presente desde tiempos inmemoriales y acompaña las evoluciones sociales. Es, ontológicamente, la capacidad humana –en cualquier cultura, tiempo y espacio– de (re)construir su mundo. Como disciplina, es un vector resultante de los acontecimientos históricos y, epistemológicamente, fue reinscrito dentro del sistema capitalista como una herramienta estratégica orientada a las soluciones de una industria en desarrollo, del capital y para el “bienestar social”.

En este sentido, el “bienestar social”, relacionado con las estrategias y soluciones de diseño contemporáneas, tiene que ver con los modos de vida y procesos de producción y consumo no sostenibles (desde los puntos de vista ambiental, económico y social) y de recursos no renovables, vinculados a una lógica individualista y de mercado basada en la

producción de artefactos a menudo superfluos. Según Ezio Manzini, en este contexto y de modo negativo, se presentan las “habilidades difusas de diseño y su potencial largamente desperdiciado (o mejor dicho, orientadas a una búsqueda individualista de ideas insostenibles de bienestar)” (Manzini, 2008: 17).

Las escuelas de diseño que surgieron a finales del siglo XIX y principios del XX, las cuales influyeron en las instituciones de enseñanza y perduran en la actualidad, produjeron un saber que está más relacionado con los contextos y demandas de las naciones europeas, y desconsideran las relaciones e hibridismos resultantes de los procesos de colonización de la expansión imperialista. Estas [escuelas] tienen más que ver con las construcciones discursivas e históricas impuestas por una visión desarrollista eurocéntrica del bienestar social y centrada en la producción. Las aproximaciones que realizamos para el campo del diseño recorren un camino crítico hacia los procesos impuestos de clasificación, elección y universalización de la práctica del diseño difundidos por las escuelas canónicas del área y que aún reverberan en las prácticas de la disciplina en contextos sudamericanos.

Para el filósofo Vilém Flusser, el diseño es una forma o fórmulas inventadas por los seres humanos, capaces de someter los fenómenos naturales a nuestro control como manera de subsidiar nuestra supervivencia en el mundo. Es también una manera por la cual absorbemos o percibimos las estructuras y formulamos las ideas sobre la realidad. El hombre diseñador tiene la posibilidad de “mirar a través del tiempo en dirección a la eternidad” (Flusser, 2007).

Analizando etimológicamente la palabra *design*, Flusser realiza una aproximación entre diversos términos que se relacionan entre sí en diversas lenguas –diseño, signo, de-signar, mecánica y máquina, astucia, técnica, arte, articulabilidad y agilidad, maniobra, poder, artificio y artificial– sin que exista una separación semántica de esta construcción. Es decir, el diseño es la capacidad de dar forma, de configurar ideas.

Como herramienta estratégica de supervivencia, y desde el punto de vista moderno/positivista y universalista, el diseño desarrolló técnicas de superación de la naturaleza. En una acepción más abierta, fuera de los contornos funcionalistas de forma y contenido, el diseño adquiere nuevas atribuciones en los contextos de hibridación y multiculturalidad, como es el caso del Sur Global, donde encontramos tecnologías que operan en sintonía con la naturaleza, sin renunciar a las tradiciones e identidades localizadas, generando múltiples posibilidades de innovación social.

El término innovación social “se refiere a cambios en el modo en que individuos o comunidades actúan para resolver sus problemas o crear nuevas oportunidades”. Cambios estos guiados más por comportamientos verticalizados o impuestos que por comportamientos orgánicos. Una definición más detallada puede ser la siguiente:

La innovación social es un proceso de cambio que emerge de la recombinación creativa de activos existentes (del capital social al patrimonio histórico, de la artesanía tradicional a la tecnología avanzada accesible), cuyo objetivo es alcanzar metas socialmente reconocidas de una nueva manera (Manzini, 2017).

De este modo, el enfoque buscado en el contexto de las experiencias localizadas atiende a una demanda de emancipación de los individuos en territorios periféricos a partir de sus

necesidades y demandas locales y de acuerdo con su cultura y tradiciones, tecnologías y modos de vivir.

Para Irwin y Kossoff (Irwin y Kossoff *et al.*, 2024), estamos viviendo en “tiempos de transición” y asumen como premisa central la necesidad de transiciones societales hacia futuros más sostenibles, basados en economías locales y regionales y armonizados con el medio ambiente natural; en este contexto, la vida cotidiana es vista como un espacio potencialmente poderoso y transformador. Para los autores, los diseñadores de transición exploran formas en las que las necesidades humanas básicas se satisfacen localmente:

El diseño tiene un papel fundamental que desempeñar en estas transiciones y aplica una comprensión de la interconexión de los sistemas sociales, económicos, políticos y naturales para abordar problemas en todos los niveles de escala espacio-temporal de maneras que mejoren la calidad de vida (Irwin y Kossoff, 2024).

Esta visión del diseño de transición contrasta con el paradigma económico dominante, basado en el crecimiento desenfrenado y en el imperativo de la maximización del beneficio, y se basa en un entendimiento profundo de cómo diseñar para el cambio y la transición dentro de sistemas complejos (Bonsiepe, 2006; Irwin, 2011; Korten, 1999, 2010; Mander, 2012; Douthwaite, 1996).

En este ensayo, buscamos la conexión de teorías e ideas que justifican el uso de los enfoques y estrategias del diseño en innovación social (en territorios) o el análisis y mejora de estructuras y sistemas complejos, más allá de sus aplicaciones más cotidianas en la construcción de artefactos o en proyectos gráficos y de productos industriales.

A partir de las experiencias práctico-formativas vivenciadas en el proyecto de investigación-acción, se definieron las bases para las interconexiones teóricas desarrolladas con el fin de definir los procesos y enfoques de la (des)marginación: percepciones e interpretaciones subjetivas, indicadores, resultados, estrategias y herramientas utilizadas.

2. (Des)marginación como enfoque

La (des)marginación es un enfoque derivado del proceso práctico-formativo mediado por el diseño, que estimula la percepción crítica de la realidad en los agentes y actores involucrados en los proyectos de investigación-acción, con el objetivo de “promover transiciones o transformaciones sociales, reducir la complejidad cognitiva y hacer transparentes las situaciones complejas”. El tema es abordado por Gui Bonsiepe (2006) e Irwin y Kossoff (2024), entre otros.

Se trata de procesos colaborativos o colectivos guiados por el diseño, a través de sus competencias holísticas y transdisciplinarias, con la intención de provocar desplazamientos o movimientos entre individuos involucrados en una investigación-acción o proyecto de territorios locales, en contextos de vulnerabilidad social. La idea de local o espacio trasciende los aspectos físicos o geográficos, pudiendo existir también virtualmente, como en

el caso de los sistemas interactivos digitales: entornos virtuales de aprendizaje y/o sistemas virtuales de registro de información y formación, accesibles a través de Internet.

El recorte dado a los territorios locales elegidos investiga algunas dimensiones posibles en el espacio, construidas a partir de la percepción colaborativa junto a los actores y agentes que lo habitan, de las relaciones sociales entre los individuos de ese lugar y con los cuerpos vivos de su entorno, y en contraposición a la noción de desarrollo sostenible (humanista, globalizante colonialista y extractivista de recursos naturales), como aborda Bispo (2023). De acuerdo con Bispo (2023), la sociedad contemporánea sufre de “cosmofobia”, un pensamiento humanista occidental que promueve un distanciamiento de la naturaleza, sustituyendo la integración orgánica (no forzada y natural) por el deseo de control y síntesis técnica (compulsoria y artificial). Al tratar la vida como materia prima a ser “desarrollada”, esta lógica sustituye la diversidad de ecosistemas y saberes por una unificación eurocéntrica (eje Norte Global), que tiene a la globalización como herramienta de imposición de una única cultura y economía. Según el autor, como contrapartida e idea de “desarrollo”, la alternativa reside en el concepto de “compromiso”² [involucramiento] y en la coexistencia fronteriza, donde se rechaza la dominación en favor de la circularidad y del respeto a las diferencias. La solución propuesta no es el exterminio del humanismo, sino el establecimiento de límites éticos y diálogos que preserven la autonomía de los seres orgánicos, garantizando que la pluralidad del cosmos no sea sacrificada en nombre de una universalidad artificial.

Teniendo como premisa esta condición, los procesos de (des)marginación en diseño deben involucrar (*envolver*) a las personas y provocar “movimiento” (*movência*) o “desplazamientos” y/o la transición en las intervenciones realizadas en campo. Como método y juego, el “movimiento implica desplazamientos de la mirada, inventar nuevos caminos y crear textualidades e imágenes que desplazan o expanden sentidos”³. Operaciones de movimiento (*movência*)⁴ son “transposición, atravesamiento, traducción, permuta, desvío, desplazamiento, cambio, deslizamiento... que siguen, en infinitas dobles y desdoblamientos”. Son sujetos en el proceso de movimiento “los seres, los paisajes, las entidades, los objetos, el texto” (Krucken, 2021).

Los procesos de (des)marginación aquí descritos parten de la observación de los nuevos diseños o formas que surgen como resultado de la aplicación de fuerzas externas, las cuales provocan el involucramiento (*envolvimento*), el movimiento (*movência*) o el desplazamiento de los individuos en determinado territorio.

2.1. Dimensiones práctico-formativas y teórico-ontológicas

El método para la construcción del enfoque se configura a partir de las conexiones de las memorias, activadas por las imágenes rescatadas de archivos –ya sean imágenes de organigramas, flujos, diagramas y mapas o fotografías de las actividades de las investigaciones-acción realizadas en campo– que dieron soporte a la escritura de la dimensión teórico-ontológica.

Para la escritura de la parte teórica, se consideró el análisis de las dimensiones práctico-formativas del diseño y las teorías-ontológicas correspondientes, tales como las herramientas presentadas en la *Tabla 1*.

Tabla 1. Dimensiones, indicadores y resultados esperados en el enfoque de la (des)marginación (Fuente: Elaboración propia. Adaptado de *Dimensões e indicadores da etapa de empoderamento*, por SIDMATEC, 2016).

Diseño y (des)marginación				DIMENSIÓN FORMATIVA EN EL TERRITORIO
Dimensiones		Indicadores	Resultados	
ENFOQUE TEÓRICO- ONTOLÓGICO	ENFOQUE PRÁCTICO-FORMATIVO			
Diseño (Des)marginación Sistemas Territorios Movimiento Participación Transición Metabolismo cognitivo Innovación social Tecnologías sociales	Tecnologías sociales/Estrategias y herramientas	Movilización social Visión crítica de la realidad Autonomía Proactividad Empoderamiento Interacción sociocultural	Innovación Social Transformación Social Transición Ingresos informales	
	Clubes de cine comunitarios Mapas afectivos Manualidades colaborativas Mapa visual Mapas de servicios			

A partir de las dimensiones práctico-formativas del diseño, se desarrollaron indicadores de carácter subjetivo tales como la movilización social, la visión crítica de la realidad, la autonomía, el protagonismo, el empoderamiento y la interacción social y cultural, teniendo como resultados la transformación social y la innovación social, además de posibilidades de ingresos informales (*Ver Figura 1*).

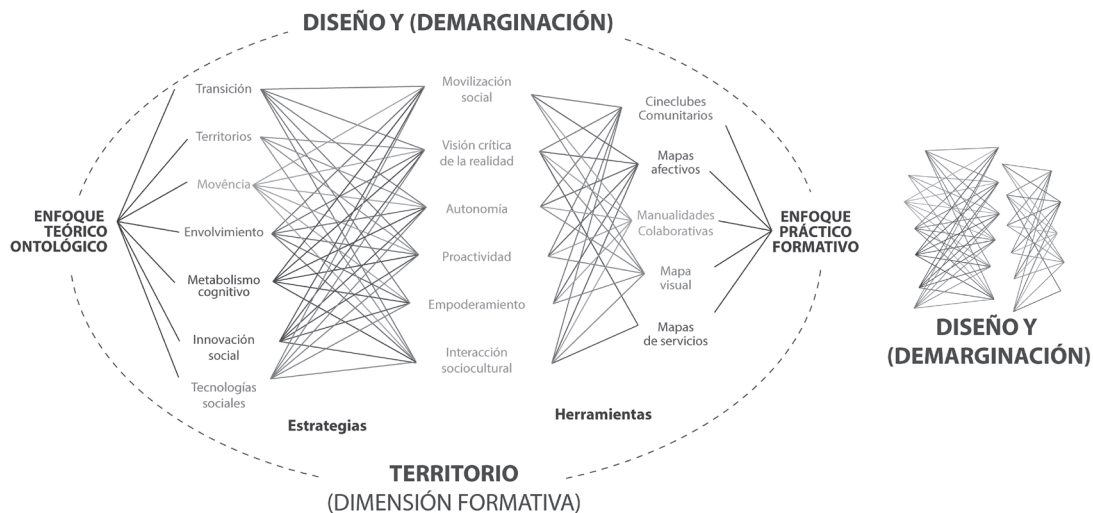


Figura 1. Dimensiones, indicadores y resultados esperados en el enfoque de (des)marginación (Fuente: Elaboración propia, 2026).

Los proyectos tuvieron limitaciones de implementación o continuidad debido a su carácter, en parte, a causa de disputas de poder local y, en parte, por ser financiados por órganos del Estado, siendo abandonados tras el cambio de coordinación y el relevo de partido en la gobernanza.

2.2. El término “(Des)marginación”

La idea de utilizar el término (des)marginación surgió durante la lectura del primer libro de la tetralogía napolitana de Elena Ferrante, titulado *La amiga estupenda*. Ese fragmento del libro describe una sensación de “pérdida de contornos” y desintegración que el personaje Lila siente tras vivir una experiencia que la saca de su zona de confort, presentándole una nueva perspectiva.

La palabra “(des)marginación” es una traducción al portugués [y adaptada al castellano] del término dialectal italiano *frantumaglia*, descrito de la siguiente manera por la autora Elena Ferrante en su libro del mismo nombre:

[...] La frantumaglia es un paisaje inestable, una masa aérea o acuática de escombros infinitos que se revelan al yo, brutalmente, como su verdadera y única interioridad. La frantumaglia es el depósito del tiempo sin el orden de una historia, de una narrativa. La frantumaglia es el efecto de la noción de pérdida,

cuando tenemos la certeza de que todo lo que nos parecía estable, duradero, un anclaje para nuestra vida, pronto se unirá a aquel paisaje de detritos que tenemos la impresión de ver. La frantumaglia es percibir con una angustia muy dolorosa de qué multitud heterogénea levantamos nuestra voz y en qué multitud heterogénea está destinada a perderse. [...] (Ferrante, 2017: 106).

En el caso del enfoque propuesto, la pérdida del contorno o el estado de (des)marginación adquiere un sentido positivo. El paisaje de escombros infinitos, sin orden y sin narrativa, a pesar de ser doloroso (conciencia crítica y percepción del lugar donde se es obligado a estar), permite una reestructuración en un nuevo contorno (de donde se quiere salir), con nuevos márgenes que configuran un nuevo diseño (a donde se quiere llegar).

En la obra *La amiga estupenda*, las experiencias de marginación social vivenciadas por los personajes, la lucha por la visibilidad y la complejidad de las identidades que resisten en aquel territorio marcan el tono de la narrativa. Aunque los contextos culturales, históricos y raciales guarden sus especificidades, emergen puntos nítidos de intersección entre las narrativas de resistencia de Elena Ferrante y la realidad cotidiana observada en los proyectos de investigación-acción.

En la práctica de los proyectos, la movilización por la formación y capacitación a través de la universidad pública se convierte en el punto focal para estructurar territorios de re-existencia y romper ciclos de pobreza. Finalmente, la corporalidad y la violencia atraviesan estas experiencias de forma contundente, conectando el control patriarcal y la *frantumaglia* de los personajes italianos con las luchas, por ejemplo, de las mujeres periféricas negras –perfil mayoritario del público atendido por los proyectos– contra la violencia y el feminicidio.

En resumen, la obra de Ferrante, incluso ambientada en una Italia específica, toca el núcleo de la experiencia en las periferias al narrar la búsqueda del derecho a la intelectualidad y a la dignidad. Son trayectorias de resistencia que encuentran eco en la vivencia de los individuos que, diariamente, reivindican un lugar en el mundo que no sea definido meramente por su origen de raza, género o clase social.

2.3. (Des)marginación: un concepto en construcción

La construcción teórico-conceptual del enfoque está en desarrollo y constituye el contenido de la investigación dentro de la tesis de doctorado en curso, así como de artículos en fase de presentación y publicación.

Nos tomamos la libertad de “sobrepasar deliberadamente las fronteras” de las teorías de Kandinsky con relación a la pintura y reinterpretamos las percepciones sobre el punto y la línea en el plano, relacionando las características de las resonancias descritas en su trabajo con las características humanas en sus interacciones con el espacio en cuanto territorio habitado.

Utilizamos la concepción aportada por Milton Santos del territorio habitado como “forma”, como un espacio ocupado y susceptible a influencias de fuerzas verticales (o fuerzas externas) y horizontales (fuerzas internas e identidad local) en el contexto de una geogra-

fia globalizada y en las configuraciones discursivas presentes, por ejemplo, en el diseño de los mapas e ideas.

Consideramos los territorios habitados como planos-espacios –a ejemplo de las ciudades y sus periferias, poblaciones ribereñas, quilombolas y pueblos originarios– y las relaciones de poder presentes en estos lugares; siendo estos espacios, delimitados por sus márgenes imaginarios, el campo donde demarcamos y posicionamos nuestros lentes de investigación, conduciendo los análisis desde el punto de vista de los enfoques y estrategias del diseño, en especial aquellos relacionados con la innovación social de territorios.

La interpretación dada al concepto de territorio considera algunas dimensiones posibles del espacio a partir de la percepción colectiva construida por los actores y agentes que lo habitan, de las relaciones sociales entre los individuos de determinado lugar y con los cuerpos vivos de ese entorno, en contraposición a la noción extractivista de recursos naturales, como aborda Bispo (2023). La idea de local o espacio trasciende los aspectos físicos o geográficos, pudiendo existir también virtualmente, como en el caso de los sistemas interactivos digitales: entornos virtuales de aprendizaje y/o sistemas virtuales de registro de información y formación, accesibles a través de Internet.

Al relacionar e hilvanar una construcción teórico-conceptual sobre individuos-punto, líneas-fuerza (verticales-horizontales) y territorios-plano, esbozamos aquí un entendimiento de cómo el diseño y sus estrategias pueden actuar en la emancipación de los individuos en los territorios, al promover un desplazamiento de los márgenes que delimitan los espacios discursivamente configurados y normativamente presentados por fuerzas hegemónicas. La (des)marginación es un concepto y un enfoque para el campo del diseño, construido a partir de aplicaciones prácticas de las herramientas y estrategias del área, con el objetivo de la innovación social en los territorios.

Es importante citar, además, a Escobar (2018), quien evidencia “el potencial práctico del diseño para contribuir a las profundas transiciones culturales y ecológicas (...) si la humanidad quiere enfrentar con eficacia las crisis interrelacionadas de clima, alimentos, energía, pobreza y significado” (p. x), en su libro *Diseño para el pluriverso*. El autor nos dice que:

Nutrir el potencial del diseño para las transiciones, sin embargo, requiere una reorientación significativa del diseño desde las tradiciones funcionalistas, racionalistas e industriales de las cuales emergió, y dentro de las cuales aún funciona con facilidad, hacia un tipo de racionalidad y conjunto de prácticas en sintonía con la dimensión relacional de la vida. Es por esto por lo que el enfoque realizado es ontológico. El diseño es ontológico en el sentido de que todos los objetos, herramientas e incluso servicios conducidos por el diseño traen formas particulares de ser, conocer y hacer. (...) Las principales fuentes para la reorientación de la tradición racionalista se encuentran en las formas de vida no dualistas y relacionales efectivamente presentes entre muchos de los pueblos comprometidos en las luchas territoriales contra la globalización extractivista (Escobar, 2018, p. xi).

De hecho, podemos observar que, especialmente en las últimas décadas, se han fortalecido importantes líneas de pensamiento, enseñanza e investigación en diseño que tienen como

foco la transición: la expansión de la visión de proyecto de “hacer para” hacia el “hacer con”, como señala Thackara (2005); la perspectiva de que todos diseñan y del papel del diseñador como un agente para la innovación, como destaca Manzini (2015); los diversos movimientos de “diseño para la transición” –y entre los diversos autores que abordan el tema, cito el estudio realizado por Irwin (2015)– y, de forma aún más profundamente cuestionadora filosófica y prácticamente, sobre el diseño como modo de hacer (y también producir conocimiento) indisociable del compromiso de los sujetos en el mundo y de su acción creativa en el presente, como propone Ingold (2015).

3. De las prácticas en campo

Este capítulo sintetiza un conjunto de procesos y acciones realizadas en los territorios-plano. Los territorios-plano que sirvieron de base para la construcción del enfoque de (des)marginación partieron del análisis de las acciones implementadas en proyectos del programa *Minha Casa Minha Vida*, en particular de las actividades del “cineclub comunitario” en el Residencial Bosque das Bromélias (2013-2016).

Los datos y memorias de las investigaciones-acción descritas sustentaron la creación del concepto/enfoque de (des)marginación, considerando estas acciones como procesos guiados por estrategias y herramientas de diseño tales como mapas visuales, mapas afectivos, mapas de servicio e interfaces visuales. Las estrategias utilizadas se conectaron de forma intrínseca a las tecnologías sociales implementadas, como los cineclubes comunitarios, talleres de artesanía y sistemas virtuales formativos. Para ello, señalamos relaciones entre: las resonancias del punto y la línea del artista ruso Wassily Kandinsky (1926); la concepción de los territorios como “forma” y la influencia de las fuerzas horizontales y verticales utilizadas por el geógrafo brasileño Milton Santos (1999)⁵.

La visión presentada del diseño como campo de conocimiento rescata la idea de que este actúa como una disciplina que promueve la liberación del individuo-punto en sus territorios-plano, fomentando su autonomía y la integración entre dicho individuo y su ambiente, considerando la diversidad de cosmovisiones según Kandinsky (1926), Flusser (2007) y Bispo (2023).

En este contexto, consideramos el territorio-plano como una forma abstracta y, a través de acciones y flujos verticales y horizontales (líneas-fuerza), se promueve la entropía en el campo, el movimiento (*movência*) y el involucramiento (*envolvimento*) –al liberar sus resonancias– con miras a la innovación social y a la transición, de acuerdo con los autores Kandinsky (1926), Santos (1999), Bonsiepe (1999), Krucken (2021), Bispo (2023) e Irwin y Kossoff (2024).

Para el análisis de resultados, observamos indicadores de carácter subjetivo, como se demostró en la *Tabla 1*: movilización social, visión crítica de la realidad, autonomía, protagonismo, empoderamiento e interacción social y cultural, además de las posibilidades de ingresos informales.

3.1. De los territorios físicos de la investigación-intervención

Como perspectiva para el análisis y desarrollo de la parte práctica de la investigación, el enfoque se apoya en la experiencia vivenciada en los territorios-plano del proyecto *Minha Casa Nossas Vidas* –Salvador/Bahía/Brasil– Bosque das Bromélias (2013-2017), en complejos habitacionales del proyecto *Minha Casa Minha Vida*.

Los complejos del proyecto *Minha Casa Minha Vida* poseen infraestructura básica (abastecimiento de agua, alcantarillado sanitario, energía eléctrica, iluminación pública y vías pavimentadas). Las perspectivas de inclusión en el mundo del trabajo eran escasas, cada grupo tenía costumbres e identidades diversas y convivir en ese medio tan heterogéneo se convirtió en una tarea difícil y compleja. En esta coyuntura, uno de los objetivos principales de las acciones propuestas era promover la integración entre los actores de estos complejos, los cuales albergaban familias que sufrieron un proceso de “desterritorialización”, caracterizado por el desplazamiento de un lugar de la ciudad a otro, generando una ruptura de vínculos con el lugar, la familia, los vecinos y las oportunidades de trabajo (Santos, 2016).

En el caso del Residencial Bosque das Bromélias, en aquella época, aún no disponía de equipamientos públicos de educación, salud o asistencia social, como tampoco de áreas y establecimientos comerciales o de servicios.

3.2. Un caso de innovación social

En el caso presentado, de acuerdo con lo que el autor Ezio Manzini (2014) plantea, se trata de una actividad de diseño, a pesar de que parezca alejarse de la práctica convencional de la actuación de los diseñadores, comúnmente involucrados en la concepción de productos gráficos o industriales utilitarios orientados al mercado:

Estos casos de innovación social ascendente, por lo tanto, parecen ser procesos conducidos por el diseño. Sin embargo, son procesos conducidos por diseño con una característica particular: los “diseñadores” son actores sociales muy diversificados que, conscientemente o no, aplican sus habilidades y formas de pensar que, en todos los aspectos, deben ser consideradas actividades de diseño. (Manzini, 2014: 30).

El autor afirma además que “la innovación social puede entenderse como una nueva idea que cumpla metas sociales”. En el caso en cuestión, la construcción de autonomía a través de las dimensiones práctico-formativas ofrecidas por determinada acción en campo sería la meta social a ser atendida. En un escenario de crisis económica y social, esta innovación puede seguir dos tipos de flujos o caminos hacia el desarrollo social y la sostenibilidad:

a. Incremental vs. radical: Aquí, los adjetivos incrementales y radicales se usan como en el campo de la tecnología de la innovación: se refieren a cambios que están dentro del rango de formas existentes de pensar y hacer (innovación incremental), o fuera de dicho intervalo (innovación radical).

b. De arriba hacia abajo vs. de abajo hacia arriba: Esta polaridad se relaciona con dónde comienza el cambio y, por lo tanto, quién es el conductor original. Si son expertos, tomadores de decisiones o activistas políticos, la innovación es en gran medida de arriba hacia abajo (*top-down*). Si son (principalmente) las personas y comunidades directamente involucradas, entonces la innovación es (principalmente) de abajo hacia arriba (*bottom-up*) (Manzini, 2014).

El autor destaca además que existen “ejemplos de innovaciones radicales emergentes de procesos de arriba hacia abajo y de abajo hacia arriba, y de una combinación de ambos, conocidos como procesos híbridos”, donde percibimos “las funciones de los diseñadores, buscando ofrecer una visión amplia pero estructurada de lo que el diseño puede hacer por el cambio social” (Manzini, 2014). Podemos considerar, entonces, que las acciones presentadas son del tipo “innovación incremental” e “híbrida” por tratarse de una investigación-acción apoyada financieramente por proyectos de ámbito federal o en alianza con instituciones patrocinadoras, con un diseñador como conductor del proceso. No obstante, las acciones ganaron autonomía y las decisiones sobre sus caminos y procesos fueron definidas en colaboración con sus participantes, siendo inicialmente del modo “de arriba hacia abajo” y convirtiéndose posteriormente en “de abajo hacia arriba”.

A continuación, describimos el caso del “Bromélias Cineclub”, el cual podemos considerar como una acción que se encuadra en el enfoque de (des)marginación.

4. Cineclubes comunitarios: El Bromélias Cineclub⁶

El cineclub comunitario, en el contexto del Residencial Bosque das Bromélias (2013-2016), fue denominado “Bromélias Cineclub” y formó parte de la estrategia de movilización, comunicación y cultura del proyecto *Minha Casa Nossas Vidas*. Esta iniciativa fue llevada a cabo por el Laboratorio de Innovación Social/Centro Interdisciplinario de Desarrollo y Gestión Social de la Universidad Federal de Bahía (LABOR/CIAGS/UFBA) y financiada por la *Caixa Econômica Federal* a través del Fondo Socioambiental, dentro de la estrategia de Desarrollo Integrado y Sostenible del Territorio (DIST). Dicha acción también fue objeto de una tesis de maestría, titulada “Cineclub Comunitário: as dimensões práctico-formativas do cinema como estratégia de integração sociocultural”, publicada por el Programa de Desarrollo y Gestión Social de la Escuela de Administración de la Universidad Federal de Bahía (PDGS/EA/UFBA) en el año 2016 (Ver Figura 2).



Figura 2. Fotografía del debate realizado tras la exhibición del video “Festival Bromélias em Ação” (Fuente: Acervo del proyecto).

4.1. El cineclub comunitario como tecnología social

El “cineclub comunitario” puede ser considerado una tecnología de gestión social (TGS)⁷ que utiliza las dimensiones práctico-formativas con el propósito de promover la integración sociocultural en territorios en situación de vulnerabilidad social, a través de actividades formativas realizadas en ese espacio y con el objetivo de lograr el involucramiento (*envolvimento*) entre los participantes de la investigación-acción. Estas actividades fueron mediadas por un agente social (en este caso, el diseñador) apto para crear, dinamizar y garantizar la continuidad de la actividad. Fue un espacio construido colectivamente que, mediante la exhibición de contenidos audiovisuales, debates, talleres y capacitaciones, promovió la reflexión crítica de la realidad, el intercambio de experiencias, la formación y el aprendizaje con enfoque en la transformación de las actitudes cotidianas y la capacitación técnica en el área audiovisual.

Considerando este contexto complejo y pensando en la actuación del diseño como estrategia, las prácticas y técnicas utilizadas para la solución de problemas y la construcción de artefactos y productos gráficos convergen aquí hacia una construcción colaborativa que contribuya a la mejora de este cuadro social. Según Bonsiepe (2000), las “situaciones complejas” se caracterizan aquí por las condiciones de vulnerabilidad de los públicos atendidos por los proyectos de investigación-intervención:

El argumento es que una política de investigación no debe apuntar exclusivamente a la producción de conocimiento, sino tener en cuenta también el proceso de distribución y asimilación del conocimiento. En estas dos fases de socialización del conocimiento, el diseño puede asumir un papel decisivo estructurando y presentando el conocimiento de tal forma que pueda ser efectivamente absorbido haciendo uso de recursos audiovisuales –incluyendo la estética como dominio constitutivo y no simplemente como un complemento a la usabilidad (Bonsiepe, 2000).

Los cineclubes comunitarios son tecnologías sociales que utilizan producciones audiovisuales, en especial el cine. Según Bonsiepe, el diseño atiende a esta práctica con lo que el autor llama “audiovisualidad”:

El uso de medios digitales para la presentación de conocimiento en educación y negocios (gestión del conocimiento) plantea dos cuestiones fundamentales: la relación entre diseño y cognición, y el papel de la aún no inventada retórica de la “audiovisualidad” –el uso combinado de recursos de diferentes dominios: sonido, música, voz, tipo de movimiento (animación) e imágenes. La cuestión es cómo el diseño puede ayudar a reducir la complejidad cognitiva y hacer transparentes las “situaciones complejas” (Bonsiepe, 2000).

Como estrategia, utilizamos la “retórica de la audiovisualidad” para activar aspectos cognitivos, en el sentido de promover desplazamientos o movimientos (*movências*) que provoquen una percepción crítica sobre la realidad de sus participantes al establecer las relaciones posibles e imaginables de lo cotidiano, haciendo que las “situaciones complejas sean transparentes” (Ver Figura 3).

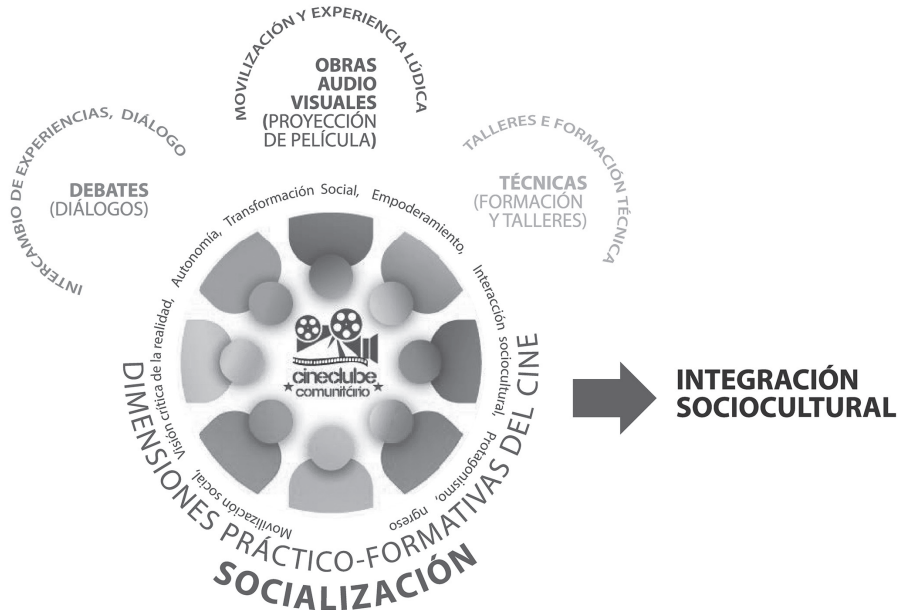


Figura 3. Diseño metodológico para el desarrollo del Bromélias Cineclube (Fuente: Elaboración propia, 2016).

Estos entornos cineclubistas se configuraron como espacios de formación y debate donde, a través de las dimensiones práctico-formativas del audiovisual (cine), se desarrollan procesos de movilización social, transformación social, autonomía, protagonismo, empoderamiento, interacción social y cultural, ingresos informales y visión crítica de la realidad (Santos, 2016) (Ver Figura 4).

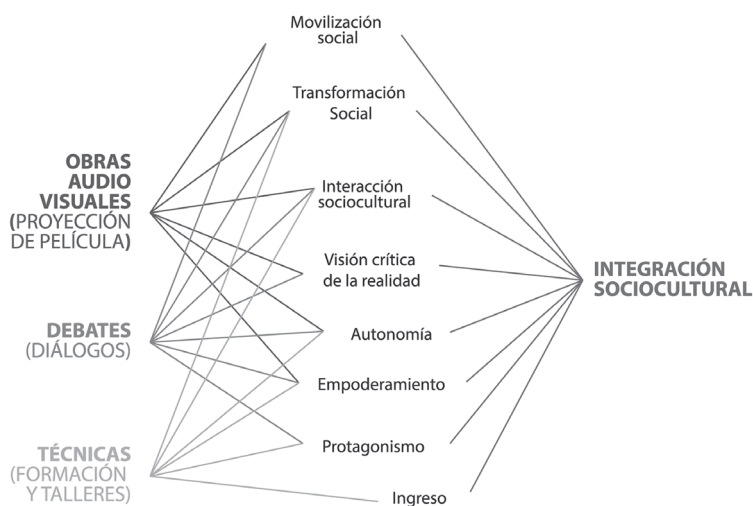


Figura 4. Flujo de las dimensiones práctico-formativas del cine y los indicadores de la integración sociocultural (Fuente: Elaboración propia, 2016).

La estructura del cineclub comunitario funciona de la siguiente manera: (1) se realiza una curaduría de obras audiovisuales con temas específicos para la comunidad, seguida de debates. Este primer momento sirve como forma de movilización, formación de público y lectura crítica de las obras durante un período determinado; (2) se convoca a la comunidad a participar en la curaduría de las obras, sugiriendo el tema y la pauta para el debate; (3) se busca formar un núcleo gestor compuesto por los participantes, quienes reciben una formación cineclubista y técnica para la exhibición y producción audiovisual; (4) el agente se retira del proceso, pasando a ser consultor/público de las producciones ejecutadas y las exhibiciones.

4.2. El recorrido del cineclub

El proyecto *Bromélias Cineclube Comunitário* enfrentó dificultades iniciales de movilización, con un bajo retorno de estrategias tradicionales como carteles y mensajes. Durante cinco meses, el equipo se dedicó a la curaduría, compra de equipamientos y cuestiones burocráticas hasta realizar la primera exhibición. La sesión de lanzamiento, que presentó el cortometraje “O Filme de Carlinhos” a cerca de 70 residentes, demostró que la propia exhibición audiovisual era la herramienta de *engagement* [participación] más eficaz, generando un encanto inmediato y garantizando la adhesión del público para las actividades siguientes.

En un segundo momento, el proyecto promovió una experiencia extracontemplativa al llevar a 40 jóvenes residentes a la *Sala de Arte Alexandre Robatto*, en la *Biblioteca Pública dos Barris*. Esta acción tuvo como objetivo presentar el ambiente formal del cine y aproximar a la comunidad a los equipamientos culturales públicos de Salvador. La exhibición del documental “*Baêa Minha Vida*” fue un hito gratificante que permitió identificar a los primeros jóvenes interesados en asumir un papel activo en la gestión del cineclub, formando el núcleo que posteriormente participaría en los talleres de capacitación técnica.

4.3. Talleres de aprendizaje

En el cineclub comunitario se ofrecieron talleres lúdicos, técnicos y de capacitación en audiovisual, donde los participantes aprendieron a manipular equipos como cámaras, *softwares* de edición de video, nociones de captación de audio y video, y construcción y difusión de contenidos digitales. Con esto, quedaron aptos para realizar pequeños documentales y la cobertura de eventos (como graduaciones, cumpleaños y bodas), siendo estimulados a convertir ese conocimiento en una fuente informal de ingresos (*Ver Figuras 5, 6 y 7*).



5



6



7

Figura 5. Taller de formación cineclubista del Bromélias Cineclub: participantes aprendiendo a montar los equipos de exhibición (Fuente: Acervo del proyecto). **Figura 6.** Taller de video dirigido por el cineasta Pola Ribeiro, tras la exhibición del cortometraje “Vista Minha Pele” (Fuente: Acervo del proyecto). **Figura 7.** Taller de juguetes artesanales dirigido por la ilustradora Tamires Lima, realizado tras la exhibición del cortometraje “A Bicicleta do Vovô” (Fuente: Acervo del proyecto).

4.4. Producción de cortometraje⁸

En el contexto del cineclub, se produjo y exhibió un cortometraje con la concepción y codirección de uno de los líderes locales y la producción de la universidad. El video aborda la transmisión de saberes entre personas ciegas y el aprendizaje de un oficio:

Si el documental *Muito além da visão* fuera un texto escrito, sería similar a una carta personal: se destina a otra(s) persona(s) al mismo tiempo que permite “el ejercicio de escritura personal” (Foucault, 2004: 153), ya que su personaje principal –Jailson– escribe/habla de sí mismo al reactivar aspectos singulares de sus experiencias cotidianas, además de interactuar con otras personas [...] como forma de constituir una unidad, un *ethos*, pues “siempre se necesita la ayuda de otro en la elaboración del alma sobre sí misma (Séneca apud Foucault, 2004: 154)” (Lopes y Santos, 2017).

En el territorio, Jailson es un líder porque sitúa sus necesidades junto a otras demandas de la comunidad y orienta a todos a buscar mejoras. De esta forma, su derecho a tener un suelo podotáctil, por ejemplo, se asemeja al derecho que tiene una madre de dejar a su hijo pequeño en la guardería o en la escuela mientras trabaja. No importa la naturaleza de la

necesidad; importa que las personas sepan cómo buscar solucionarlas, como él destaca: “Yo quiero que cada uno tenga libertad para pelear por lo que es de derecho”.

La llegada del proyecto al complejo habitacional refuerza el discurso de Jailson en la medida en que contribuye a los procesos de involucramiento (*envolvimento*) y movimiento (*movência*) del lugar, al mismo tiempo que ratifica la calidad de su liderazgo: auxilia al equipo del proyecto a tener acceso a las familias e implementar las acciones de transición; contribuye al bienestar de todos al participar en la planificación estratégica de las actividades; en fin, era un engranaje en los procesos de (des)marginación en el lugar (Lopes y Santos, 2017).

La etapa final se centró en la permanencia y continuidad del proyecto mediante talleres audiovisuales, capacitando a los residentes para gestionar el cineclub de forma autónoma. Los participantes aprendieron desde el manejo técnico de equipos hasta la curaduría de películas y la coordinación de debates. La esencia de un cineclub reside en la presencia del público y de un agente social local comprometido en promover la participación, la información y el entretenimiento a través del séptimo arte.

Conclusión

Como resultado de las estrategias de movilización, involucramiento y movimiento, el *Bro-mélias Cineclube* promovió transformaciones en la cotidianidad de los actores y agentes involucrados, como se enumera a continuación:

- **Impacto positivo en el tiempo de ocio:** El proyecto demostró impactar muy positivamente en la forma en que los participantes gestionaban el ocio en el barrio. El cineclub comunitario actuó como una herramienta de transformación del tiempo de ocio vacío en tiempo de ocio creativo/productivo.
- **Espacio seguro y neutro:** El local se consolidó como un espacio seguro, libre del acoso del tráfico y la violencia, donde los padres confiaron en una experiencia colectiva sin riesgos para sus hijos.
- **Aproximación a equipamientos culturales:** La acción promovió la apropiación de los equipamientos públicos municipales, como la Biblioteca Pública dos Barris.
- **Desarticulación de conflictos:** La iniciativa ayudó a desarticular la cultura de “no mezcla” entre bloques del condominio, motivada por disputas de poder locales, promoviendo la aproximación entre los niños.
- **Estrategia de socialización:** El cineclub demostró su papel como estrategia de socialización y cambio de actitudes en la vida cotidiana.

Más allá de los impactos sociales y económicos tangibles, las experiencias propiciaron la construcción de un sentido crítico de la realidad y ampliaron el repertorio de posibilidades de ser y estar en el mundo de sus participantes. En este sentido, destaca la contribución de los enfoques del diseño en el desarrollo de proyectos sociales y en las articulaciones para que los resultados y los impactos sean amplios y duraderos, apoyando cambios colectivos.

Agradecimientos

Agradecimientos a los actores y agentes que participaron en las actividades cineclubistas, en especial a los líderes locales Samira Radija y su madre Suzana Soares, por la incansable movilización; a Jailson Teles por la concepción del documental; a los integrantes del equipo de campo Rodrigo Maurício Soares, Gabriela Lima Carvalho, Raniere Moreira y a la Profa. Tânia Fischer, coordinadora del CIAGS/LABOR/UFBA; a Pola Ribeiro, en su momento secretario del Audiovisual (Secretaría del Audiovisual-SAV/Ministerio de Cultura- MinC/2016), por su disponibilidad y apoyo al proyecto; a la Coordinación de Perfeccionamiento de Personal de Nivel Superior (CAPES) y al Programa de Posgrado en Artes Visuales de la Universidad Federal de Bahía (PPGAV), cuya beca ha venido posibilitando mi permanencia en el curso de doctorado y la consolidación de la investigación.

Notas

1. Concepto en construcción por Mardel Pereira dos Santos en la tesis de doctorado del Programa de Posgrado en Artes Visuales de la Universidad Federal de Bahía, Salvador (Bahía, Brasil).
2. Relativo al concepto de cosmovia, el autor Antônio Bispo dos Santos realiza un juego de palabras en lengua portuguesa. Al retirar el prefijo “des-” del término *desenvolver* (desarrollar), él crea el concepto de **envolver** (involucrar/envolver) como contrapartida al término **desarrollar**, que, dentro del sistema capitalista, sería sinónimo de desarticulación entre las personas.
3. Krucken, L. (2020). Oficinas e modos de movência. En: I. Linke, L. Krucken y U. Bezerra (Orgs.), *Nkaringana: histórias e objetos em trânsito* (p. 62). Duna; Intervalo.
4. “Verbetes Moventes” es una publicación colaborativa organizada por Lia Krucken e Ines Linke, con la coordinación editorial de Marcelo Terça-Nada y Lia Cunha. El libro fue publicado en 2021 por las editoriales Duna y Tiragem. Cada entrada (*verbeta*) en el libro está relacionada con procesos colaborativos y la acción colectiva, presentándose de forma libre y poética, con una composición gráfica en el reverso de los carteles.
5. Las relaciones entre los conceptos citados están en desarrollo y se discuten con mayor profundidad en la tesis de doctorado en curso en el Programa de Posgrado en Artes Visuales de la Universidad Federal de Bahía (Brasil, 2025).
6. Para más información y detalles, puede descargar la tesis de maestría “*Cineclube comunitário: as dimensões prático-formativas do cinema como estratégia de integração sociocultural*” en el siguiente enlace: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/35954>
7. Las tecnologías de gestión social son saberes, quehaceres, técnicas y metodologías replicables y pasibles de ser apropiadas por cualquier comunidad o grupo, desarrolladas, divulgadas o multiplicadas por agentes o gestores de la acción social (Dowbor, 2014).
8. Teles, J., Carvalho, G., Santos, M. P., y Soares, R. M. F. (2016). *Muito além da visão* [Cortometraje]. Proyecto Minha Casa Nossas Vidas; UFBA; CAIXA. <https://youtu.be/88xlUpiYmSU>

Referencias bibliográficas

- Bonsiepe, G. (2000). *Design as tool for cognitive metabolism: From knowledge production to knowledge presentation* [Trabalho apresentado]. International Symposium on the Dimensions of Industrial Design Research Ricerca+Design, Politecnico di Milano, Itália.
- Bonsiepe, G. (2006). *Diseño y entropía en el campo: la herramienta metabólica cognitiva*. *Design Issues*, 22(3), 4–15.
- Dowbor, L. (2014). Tecnologia social. In R. de F. Boullosa (Org.), *Dicionário para a formação em gestão social* (pp. 169–171). CIAGS/UFBA.
- FLUSSER, V. (2007). *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. Organizado por Rafael Cardoso. Tradução de Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify.
- Ingold, T. (2012). Trazendo as coisas de volta à vida: Embaralhados criativos num mundo de materiais. *Horizontes Antropológicos*, 18(37), 25–44.
- Irwin, T. (2015). Transition design: A proposal for a new area of design practice, study, and research. *Design and Culture*, 7(2), 229–246.
- Kandinsky, W. (2012). *Ponto e linha sobre plano: Contribuição à análise dos elementos da pintura* (E. Brandão, Trad.; 2ª ed.). WMF Martins Fontes. (Obra original publicada em 1926)
- Krucken, L., & Linke, L. (2021). *Verbetes moventes*. Duna.
- Lopes, M. F., & Santos, M. P. (2017). Escritas de si em narrativas audiovisuais: O documentário muito além da visão. *Literatura e Autoritarismo*, (20), 81–91.
- Manzini, E. (2014). Making things happen: Social innovation and design. *Design Issues*, 30(1), 57–66.
- Manzini, E. (2017). *Design quando todos fazem design: Uma introdução ao design para a inovação social* (L. Araújo, Trad.). Editora Unisinos.
- Santos, M. (2014a). *Metamorfoses do espaço habitado: Fundamentos teóricos e metodológicos da geografia* (6. ed.). Editora da Universidade de São Paulo.
- Santos, M. (2014b). O retorno do território. In M. Santos, M. A. A. Souza, & M. L. Silveira (Orgs.), *Território: Globalização e fragmentação* (4. ed.). Hucitec.
- Santos, M. P. (2016). *Cineclube comunitário: As dimensões prático-formativas do cinema como estratégia de integração sociocultural* [Dissertação de mestrado, Universidade Federal da Bahia]. Repositório Institucional UFBA.
- Silva, T. T. (Org.). (2008). *Identidade e diferença: A perspectiva dos estudos culturais* (8. ed.). Vozes.
- Thackara, J. (2005). *In the bubble: Designing in a complex world*. MIT Press.

Abstract: This text presents the concept of *(de)marginisation*: an approach for the field of design, constructed from practical applications of tools and strategies within the discipline, aimed at fostering social innovation in territories. This approach consists of a practical and formative process mediated by design, which stimulates critical perception of reality among the agents and actors involved in research projects, with the purpose of

promoting movements, shifts, social transformations, and transitions, reducing cognitive complexity, and rendering complex situations transparent and visible.

Keywords: Design - *(De)marginisation* - Community Film Club - Territories - Movement - Engagement - Social Innovation - Social Technologies - Pluriversality - Cognitive Metabolism

Resumo: No presente texto expõe-se o conceito de *(des)marginação*: uma abordagem para o campo do design, construída a partir de aplicações práticas das ferramentas e estratégias da área, com o objetivo de promover a inovação social nos territórios. Essa abordagem compõe-se de um processo prático-formativo mediado pelo design, que estimula a percepção crítica da realidade nos agentes e atores envolvidos nos projetos de pesquisa, com a finalidade de promover movimentos, deslocamentos, transformações sociais e transições, reduzir a complexidade cognitiva e tornar transparentes e visíveis situações complexas.

Palavras-chave: Design - *(Des)marginação* - Cineclubes Comunitários - Territórios - Movimento - Envolvimento - Inovação social - Tecnologias sociais - Pluriversalidade - Metabolismo cognitivo

(*) **Márdel Pereira dos Santos**, es Estudiante de doctorado en el Programa de Postgrado en Artes Visuales de la Universidad Federal de Bahía (PPGAV/UFBA) en la línea de investigación Arte y Diseño: procesos, teoría e historia. Master por el Programa de Desarrollo y Gestión Social de la Escuela de Administración de la Universidad Federal de Bahía (PDGS/EAUFBA). Licenciado en Diseño Industrial por la Universidad del Estado de Bahía (UNEB). Investigador y diseñador colaborador en la construcción de la propuesta del Sistema de Certificación y Premiación de la Artesanía Brasileña en el proyecto Estructuración del Sistema de Gestión de la Artesanía Brasileña: Diagnóstico y Planificación Estratégica del Programa de Artesanía Brasileña PAB (2020/2023). Investigador y Diseñador colaborador en innovación y tecnologías de la comunicación y gestión social en el proyecto Minha Casa Nossas Vidas en el Centro Interdisciplinar de Desarrollo y Gestión Social de la Universidad Federal de Bahía-CIAGS/UFBA/CAIXA/Fondo Socio ambiental (2013/2021). Investigador y Diseñador colaborador en el proyecto de Investigación-Acción: Desarrollo de Competencias en Gestión de la Calidad y (buenas) Prácticas de Gobernanza del Consejo Administrativo de Recursos Fiscales-Ministerio de Hacienda-CARF/MF, en la Escuela de Administración de la Universidad Federal de Bahía-EA/UFBA (2023/actual).

(**) **Lia Krucken**, es Artista, curadora y profesora en el Programa de Posgrado en Artes Visuales de la Universidad Federal de Bahía (UFBA). Nació y vive en Salvador, Bahía. Es fundadora de los proyectos @anarquivar y @seloferramenta, a través de los cuales desarrolla libros y procesos colaborativos en Salvador y en el Recôncavo de Bahía. Realiza una inves-

tigación de posdoctorado en el Programa de Posgrado en Historia de África, de la Diáspora y de los Pueblos Indígenas de la Universidad Federal del Recôncavo de Bahía (UFRB). Desde 2005 ha vivido en diferentes países, realizando talleres, residencias y prácticas de escucha y construcción colectiva de conocimiento con artistas, comunidades locales y migrantes. Desarrolló investigaciones en el Politécnico de Milán (Italia), en la Universidad de Coímbra (Portugal) y en la Hafencity University (Alemania). Integra los proyectos Colectivo Esfinge (Berlín–Coímbra–Brasil), Insurgencias (Berlín) e Intervalo–Fórum de Arte (Salvador).