

**Cara, detrás de cada rostro hay una historia.**

Elaborado por:

Laura Camila Ortíz Osorio

Dirigido por:

Claudia Ximena Lagos Moreno

Codirigido por:

Lisbeth Angelica Riveros Vanegas

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO

2025

Este documento es presentado como requisito parcial para optar al título de  
Diseñador Gráfico en la Universidad Santo Tomás, sede Bogotá

Dedico este trabajo a mi familia, con quienes nunca nos dimos por vencidos ante las adversidades que la vida nos presentó, y a las personas entrevistadas, por permitirme contar sus historias de vida, a pesar de

lo difícil que pudo ser recordar y compartir ciertos momentos.

Gracias a usted, lector, por su interés en esta investigación. Su disposición para leer y reflexionar da  
sentido a todo este trabajo

## Tabla de contenido

|  |    |
|--|----|
| 2. Resumen .....   | 5  |
| 2.1 Abstract .....   | 2  |
| 2.2 Palabras clave .....   | 2  |
| 3. Introducción .....  | 6  |
| Pregunta problema .....  | 7  |
| Objetivos .....  | 7  |
| 4. Justificación .....   | 8  |
| 5. Diseño metodológico .....   | 9  |
| 5.1 Sobre la experiencia a sistematizar .....  | 9  |
| 5.2 Sobre el plan de sistematización .....   | 12 |
| 6. Plazos y cronograma de la recopilación de la experiencia a modo de<br>diario de campo ..... | 17 |
| 7. Análisis de la experiencia. Aprendizaje significativo y propuesta proyectual .....          | 18 |
| 8. Tema de reflexión y discusiones académicas .....  | 19 |
| 9. Desarrollo de la propuesta y evidencias del proceso .....                                   | 21 |
| 10. Propuesta y análisis de resultados de experiencia en el prototipo .....                    | 24 |
| 11. Conclusiones.....  | 25 |
| 12. Referencias .....  | 28 |
| 13. Anexos .....   | 31 |

## **2. Resumen**

El presente trabajo de grado desarrolla el proyecto Cara, detrás de cada rostro hay una historia, el cual busca visibilizar la compleja red emocional que atraviesa la vida de los habitantes de calle en Bogotá, mediante un enfoque editorial desde el diseño gráfico. La investigación se basa en la recopilación de historias de vida desde tres perspectivas: personas en situación de calle, personas rehabilitadas y un familiar que convive con la ausencia de un ser querido en dicha condición. El resultado final será un libro arte que integrará contenido testimonial, intervención gráfica, diagramación y recursos visuales, utilizando el cuento de Caperucita Roja como metáfora narrativa que guía el desarrollo visual de la obra.

### **2.1 Abstract**

This thesis develops the project "Face, Behind Every Face There Is a Story," which seeks to shed light on the complex emotional network that runs through the lives of homeless people in Bogotá, using an editorial approach based on graphic design. The research is based on the compilation of life stories from three perspectives: homeless people, rehabilitated individuals, and a family member living with the absence of a loved one in this situation. The final result will be an art book that will integrate testimonial content, graphic intervention, layout, and visual resources, using the story of Little Red Riding Hood as a narrative metaphor that guides the visual development of the work.

### **2.2 Palabras clave**

Historias de vida, habitantes de calle, libro artista, diseño gráfico, Ilustración editorial, Red emocional

### 3. Introducción:

“Nunca pude, a lo largo de toda mi vida, resignarme al saber parcelado, nunca pude aislar a un objeto de estudio de su contexto, de sus antecedentes, de su devenir. He aspirado siempre a un pensamiento multidimensional” Edgar Morin (2015)

Este trabajo busca generar una conversación sobre el contexto de vida de los habitantes de calle, ciudadanos que se han convertido en una presencia constante en las calles de Bogotá y cuyas historias, diversas y complejas, los han llevado a su situación actual. Más allá de reconocer su existencia como un hecho evidente, me pregunté: ¿por qué?, fue esta indagación y los hallazgos que surgieron de ella lo que me llevó a desarrollar este trabajo de grado.

Para ello, se emplea la metodología de doble diamante junto con un método de recolección mixto para el tratamiento de los datos, además de la metodología de historias de vida, que permite no solo conocer a la persona que narra, sino también desentrañar las realidades que atraviesan distintos países y contextos. Como afirman Lucca y Berríos (2003): “las historias de vida hacen que lo implícito sea explícito, lo escondido visible; lo no formado, formado, y lo confuso, claro”.

El resultado de este trabajo es un libro arte que recopila su contenido a partir de entrevistas semiestructuradas, observación directa y documentación en audio, complementadas con notas de campo que enriquecen la narración.

### **3.1 Pregunta problema:**

¿Cómo puede el diseño de un libro-arte convertirse en una herramienta narrativa para representar historias de vida de habitantes de calle, mostrando la complejidad emocional y social de sus experiencias, desafiando estereotipos y generando empatía?

### **3.2 Objetivos**

General: Recopilar historias de vida de habitantes de calle en Bogotá que evidencie la compleja red emocional que entreteje a estas personas y su entorno social a través de un libro de artista.

### **3.3 Específicos:**

1. narrar las historias de vida de habitantes de calle en Bogotá para comprender su contexto de vida
2. Crear un libro físico recopilatorio de historias habitantes de calle donde el lector pueda comprender la complejidad de sucesos que afectan al sujeto y las consecuencias que afectan a sus allegados de manera directa o indirecta
3. Diseñar gráficamente cada capítulo resaltando la identidad del relato

### **4. Justificación**

Este proyecto se enmarca en las líneas de diseño e investigación para la transformación social, utilizando el libro-arte como herramienta editorial para documentar las historias de vida de habitantes de calle en Bogotá. Su objetivo principal es visibilizar la dimensión humana y contextual de estas personas, trascendiendo prejuicios y estadísticas frías.

Esta solución de diseño surge ante la falta de herramientas que permitan comprender la compleja red emocional que atraviesa a los habitantes de calle y sus vínculos afectivos más cercanos. A diferencia de los enfoques tradicionales centrados en resultados cuantitativos, como los presentados en el Censo de habitantes de calle 2024 (Secretaría Distrital de Integración Social, 2025), este formato permite abordar la problemática desde una perspectiva contextual específica enfocada a resultados cualitativos.

- Integrar narrativas multisensoriales (texto, imagen, materialidad) para comunicar experiencias subjetivas.
- Generar empatía mediante una aproximación estética que invite a la reflexión crítica.
- Cuestionar estereotipos al mostrar las contradicciones y agencia de los sujetos.

En Bogotá, donde la percepción sobre esta población suele reducirse a problemáticas de seguridad o marginalidad, el diseño se convierte en un puente metodológico al comunicar sus historias desde un enfoque netamente emocional. Así, el proyecto no solo recopila testimonios, sino que propone un diálogo visual y narrativo capaz de incidir en la mirada social y política sobre el fenómeno

## **5. Diseño metodológico**

Sobre el proceso de diseño metodológico, diversos autores destacan la importancia de la emoción generada durante la investigación, ya que esta puede convertirse en un elemento clave para comprender de manera más profunda el fenómeno estudiado, pues como lo nombran Emerald, E., & Carpenter, L. (2015). “es importante reconocer el papel de las emociones en los procesos de investigación”

Entendiendo esto se abrió la posibilidad de descubrir una Bogotá diferente a la que conocía. Escuchar sobre el dolor, la tristeza, felicidad, nostalgia e incluso la esperanza y el suspenso de los entrevistados son emociones evocadas resultado de la experiencia que encierra el habitar la calle o ver a un ser querido en ella son experiencias que se quedan en sus almas.

Estas emociones dejaron un sabor agrisado y muchas reflexiones, es gracias al diseño y la realización del libro-arte que se pudo plasmar de una manera más contextual y accesible la complejidad emocional encerrada en el contexto de las personas entrevistadas para generar un puente de comunicación directo entre la necesidad identificada y quienes desconocíamos en profundidad esta realidad.

### **5.1 Sobre la experiencia a sistematizar.**

La experiencia desarrollada en el marco de la línea de investigación y creación se enfocó en el aprendizaje significativo orientado a comprender al habitante de calle en Bogotá desde su dimensión emocional y social. En este contexto, se eligió el libro de artista en formato leporello como formato principal ya que funciona de forma metafórica como un elemento que une las historias sin vincularlas directamente, al reconocer su potencial para representar las historias de vida con profundidad y sensibilidad desde el diseño editorial.

Este tipo de obra permite múltiples formas de interpretación y conexión emocional con el lector, superando ampliamente las expectativas iniciales concebidas antes de la recolección de testimonios. Como afirma Artavia (2013), “el diseño gráfico puede ser una herramienta poderosa para contar historias de vida, utilizando discursos narrativos gráficos innovadores que permiten una conexión más profunda entre el lector y el contenido”

contenido también comprendido por los autores Barriere García, A. M y Argueta Vela, D. F. quienes en su planteamiento de libro álbum ven la misma propuesta de valor en el diseño editorial como lo ve este proyecto pues, en un contexto saturado de pantallas, el libro físico ofrece una experiencia sensorial única que facilita la asimilación de relatos personales complejos. Revisar figuras 1 y 2

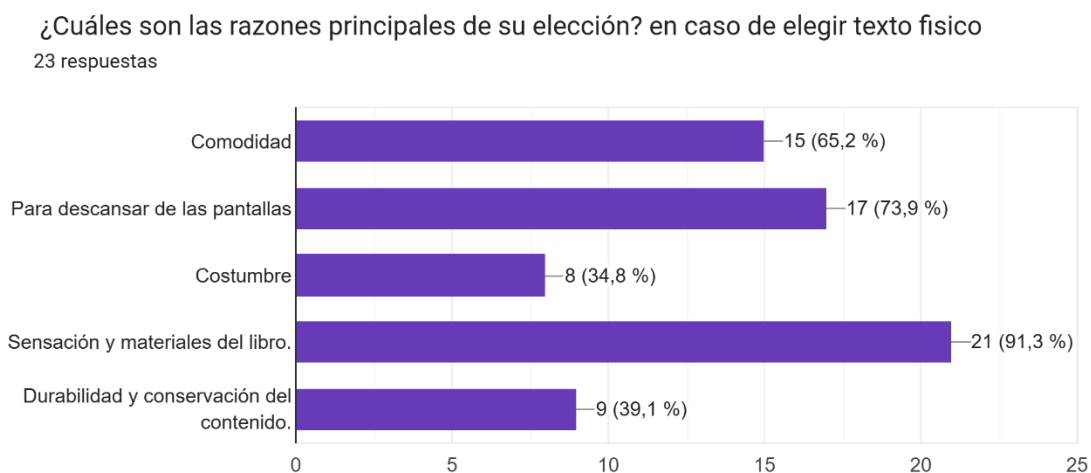


Figura 1. Encuesta libro digital o libro físico. (fuente propia) Anexo 1

¿Cuál formato prefiere para leer libros de texto? sustente su respuesta en el apartado "otro"  
24 respuestas

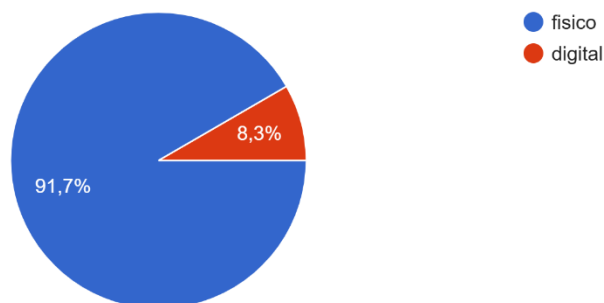


Figura 2. Encuesta libro digital o libro físico. (fuente propia) Anexo 1

Contar historias abre puertas al entendimiento de una realidad, como lo plantea Rodríguez Idárraga (2010), quien sostiene que, para muchas personas afectadas, narrar su historia es una forma de seguir resistiendo y viviendo; mientras que para quienes no han vivido el conflicto, escuchar puede convertirse en una oportunidad de aprendizaje y comprensión de contextos ajenos. Esa es precisamente la intención de este proyecto enfocado hacia las historias de vida poco conocidas de los habitantes de calle en Bogotá.

Es por la misma línea que se comprende el trabajo editorial *Musarañas III* del IDIPRON sirvió como referente clave, ya que recopila la transformación de la calle y las acciones institucionales desde 1960 hasta 2008, generando un marco contextual útil para entender la intervención estatal y la experiencia de esta población a través del tiempo.

Desde una vivencia personal, el sufrimiento de alguien cercano por un familiar en situación de calle me llevó a preguntarme si otras personas compartían ese dolor, y qué historias se escondían tras quienes habitan estos espacios y quienes los lloran. Así nació *Cara: detrás de cada rostro hay una historia*, una propuesta editorial que busca humanizar estas experiencias desde lo visual y lo narrativo. Escuchar sobre el dolor, la esperanza y la nostalgia en los relatos recogidos permitió conocer una Bogotá diferente. Gracias al diseño y al libro de artista, fue posible representar de manera accesible la complejidad emocional de quienes habitan o han habitado la calle y de sus conocidos, estableciendo un puente entre sus voces para nosotros quienes aún desconocemos estas realidades.

“Visibilizar el libro de artista su origen, desarrollo y abstracción permite comprenderlo como una experiencia reflexiva e integradora.” Escobar Navarro (2018) plantea que el libro de artista es una herramienta poderosa para generar impacto en los lectores, especialmente cuando

se acompaña de ilustraciones, ya que estas facilitan la comprensión del mensaje. En esa misma línea, el documento *La ilustración y el diseño gráfico como lenguaje* UNITEC (2005) destaca que la ilustración es un recurso visual persuasivo y comunicativo que contribuye significativamente a la transmisión de ideas en el ámbito del diseño gráfico.

## **5.2. Sobre el plan de sistematización.**

Para la sistematización del proyecto se enfocó el aprendizaje significativo del proceso investigativo, desde las líneas de diseño e investigación para la transformación social y de trabajos oficiales que pudieran ayudar al entendimiento y conocimiento general del tema a tratar conociendo así estudios como *Musarañas III* y el *Censo de habitantes de calle 2024*, , lo que permitió plantear la investigación de una manera específica con las historias de vida de habitantes de calle en Bogotá las cuales fueron recopiladas por medio de entrevistas teniendo en cuenta las emociones que conectan a los diferentes contextos que les rodea a través de un libro físico, apoyado en el diseño editorial y la ilustración que refuerce y aporte a la narrativa

Para obtener información sobre historias de vida de la población habitante de calle, fue esencial que como investigador se involucre en su contexto. Por ello, las entrevistas se realizaron directamente en las calles de Bogotá, principalmente en Plaza España, un lugar de descanso frecuente para gran parte de esta población. Se identificó que el mejor horario para establecer diálogo era entre las 12:00 y las 2:00 p.m, llevando alimentos para generar un ambiente de confianza y convertir la entrevista en una conversación más fluida.

Por otro lado, las entrevistas con personas que vivieron como habitantes de calle o con conocidos de quienes aún lo hacen, se llevaron a cabo también en espacios cerrados como bibliotecas o la sede de la Fundación Remar a comodidad de los entrevistados. Todos los relatos fueron grabados en audio sin edición, priorizando la comodidad de los participantes y respetando su decisión de no mostrar sus rostros. El objetivo fue que el diseño gráfico del libro se construyera a partir de estas historias reales, las cuales, por sí solas, evidencian la complejidad de habitar en la calle. [Revisar Anexo 2]

El enfoque inicial del proyecto fue centrado únicamente en comunicar relatos de vida para una libre interpretación. No obstante, este enfoque evolucionó a medida que avanzó la investigación. Tras realizar las entrevistas, se evaluó la importancia del proyecto y el interés que generaba en el público general. Una vez definido el enfoque, se buscó la mejor forma de comunicar la investigación desde el diseño gráfico con énfasis editorial, lo que llevó a proponer un libro digital recopilatorio de historias de vida. testeado mediante redes sociales y formularios. [Revisar Anexo 1] Estas acciones se llevaron a cabo entre agosto y noviembre de 2024, como parte de la muestra modular del séptimo semestre de la carrera de diseño gráfico. En este mismo periodo, el proyecto fue presentado de manera presencial en la Universidad Santo Tomás. Las respuestas obtenidas durante la actividad modular fueron segmentadas por categorías o líneas de pensamiento similares, con el objetivo de identificar patrones de reacción frente a la primera prueba del libro digital CARA. Esta actividad se desarrolló como parte del proceso investigativo del proyecto Cara: detrás de cada rostro hay una historia donde se compartió el libro digital como producto final y su proceso de realización siguiendo el siguiente paso a paso: [Revisar Anexo 2]

1. Se formularon preguntas iniciales para conocer la posición personal y emocional de los participantes respecto a la situación de habitabilidad en calle, antes de tener contacto con el contenido del proyecto.

2. Los participantes se inclinaron al suelo para buscar un dulce (previamente empacado) dentro de una caja llena de bolsas con papel reciclado, sin poder ver el contenido
3. Mientras el participante se encontraba agachado, se descubría un espejo colocado frente a su rostro. Esta acción tenía la intención de generar una toma de conciencia personal respecto a la frase guía del proyecto: *“Nadie está exento de vivir en la calle”*. Esta reflexión toma relevancia al considerar que muchas personas entrevistadas para este proyecto no pensaron que llegarían a esa situación de vida.
4. Tras el impacto de la concientización desde un punto personal se empieza a abordar el proyecto cara desde el enfoque de comunicación de las historias de vida en aras de mostrar la complejidad de la razón por la cual una persona puede terminar viviendo en las calles

Durante la muestra, se recopilaron datos cualitativos a través de notas análogas, registrando las percepciones del público antes y después de interactuar con el contenido investigativo.

Esta recolección de datos fue pensada para aportar a la continuación de la investigación para proyecto de grado [Revisar Anexo 3]

Entre febrero y mayo de 2025 se realizaron nuevas entrevistas con el objetivo de recopilar historias de vida de habitantes de calle en Bogotá, con el fin de visibilizar la compleja red emocional que los vincula con su entorno social. A partir del análisis de estos relatos y nuevos referentes, se dio inicio al proceso creativo centrado en un libro físico, inspirado en la buena recepción del producto digital anterior y en referentes como Laura Jouan, quien afirma: “Con los gráficos puedes contar una historia, mientras que la manipulación puede contarte otra o enfatizar la ya desarrollada” (Boddington, 2018).

El proceso de diseño resultó especialmente complejo durante el primer mes, ya que, al momento de realizar los bocetos, no se lograba encontrar una forma de unificar gráficamente las entrevistas sin perder la singularidad de cada relato. Como se menciona en el apartado 5.1, aunque los testimonios pertenecen a un mismo contexto, provienen de personas completamente diferentes. Ese fue el mayor reto desde el enfoque gráfico. Por esta razón, y gracias a la entrevista con Jenny quien hablaba del diablo persiguiendo a quienes consumen para no soltarlos, se optó por utilizar una historia reconocida como metáfora para unificar visualmente los relatos: Caperucita roja.

Se seleccionaron elementos como el lobo, Caperucita y las plantas del bosque donde se desarrolla el cuento, otorgándoles un nuevo significado acorde con la investigación siendo por ejemplo el lobo la representación del consumo, persecución o el diablo por esta razón siempre parece alrededor de las tres historias devorando o persiguiendo a las caperuzas.


Para esta abstracción se tomó como referente clave el libro "*Caperucita roja*" de Alfonso Serra, el cual sirvió como base conceptual para desarrollar la idea expuesta y dio inicio al proceso de bocetaje de los personajes presentes en el libro. Ver Figura 3.

En cuanto a las "caperusas" los tres protagonistas del relato, su representación final responde, por un lado, al deseo de proteger su integridad emocional, ya que varios manifestaron sentir rechazo hacia su apariencia actual. Por ello, se optó por ilustrar versiones que omiten rasgos físicos específicos del momento en que se contaron sus historias y por otro lado, esta decisión también buscó resguardar su identidad y evitar posibles afectaciones en su vida cotidiana. Es importante destacar que este proceso de diseño se vió influenciado tanto por referentes teóricos como por las vivencias recogidas durante el trabajo de campo, aspectos que orientaron significativamente la dirección de la investigación. Más detalles se encuentran en los anexos al final del documento. Revisar figura 4



Figura 4. Imagen bocetos diseño de personajes para libro. Imágenes de autoría propia

## 6. Plazos y cronograma de la recopilación de la experiencia a modo de diario de campo

| Cronograma general 2024 |   |   |   |
|-------------------------|---|---|---|
| Fecha                   | Actividad   | Participante  | Observación   |
| 11 agosto 2024          | Planteamiento del problema  | Laura Ortíz   | Se inicia con la investigación del problema identificado.   |
| 29 agosto               | Desarrollo de prototipos: primer acercamiento al libro digital digital Cara |  | Se investigan obras como <i>The Boat</i> y <i>Pregoneros Medellín</i> .   |
| 15 septiembre           | Primeras entrevistas a habitantes de calle                                  | Laura Ortíz   |   |
| 8 octubre               | Recolección de referentes para diseño del libro digital                     | Laura Ortíz   | Se investigan obras como  <i>The Boat</i> y <i>Pregoneros Medellín</i> . |
| 20 octubre              | Pruebas de usuario sobre el prototipo del libro digital y ajustes           | Laura Ortíz   |   |
| 14 noviembre            | Entrega del anteproyecto Cara   | Laura Ortíz   |   |
| 26 noviembre            | Recopilación y organización de datos posteri-                               | Laura Ortíz   |   |

**Figura 5:** Ortíz, L. (2024). *Cronograma general 2024 del proyecto CARA* [Imagen generada por

IA a partir de datos del autor]. ChatGPT.

| <b>CRONOGRAMA GENERAL 2025</b> |   |              |   |
|--------------------------------|---|--------------|---|
| Fecha                          | Actividad   | Participante | Observación                                     |
| 10-20 de marzo 2025            | Entrevistas   | Laura Ortíz  | —   |
| 4 de marzo                     | Propuesta modboard para libro físico, propuestas tipográfica  | Laura Ortíz  | Para revisar en físico el bificico del proyecto |
| 12 de marzo 2025               | Textos finalizados de entrevistas                             | Laura Ortíz  | Funcionamiento del proyecto Cara                |
| 27 marzo                       | PDF completo de texto y propuesto de ilustración (de 3 libro) | Laura Ortíz  | Para reactivación final del libro               |
| 30 de abril                    | Postulación de proyecto a convocatoria secretaria de cultura  | Laura Ortíz  | Postulación para convocatoria Cultura           |
| 23 abril-27 abril              | Pruebas de impresión papel y tipografías                      | Laura Ortíz  | Administración, pruebas de usuario              |
| 26 de abril                    | Libro completo con ilustraciones y texto                      | Laura Ortíz  | Libro completo con ilustraciones y texto        |
| 23 de abril - 27 abril         | Organización del documento al caballete                       | Laura Ortíz  | Reunión con concejal para proponer viabilidad   |
| 30 de abril al 8 mayo          | Organización del documento al caballete a pruebas de usuario  | Laura Ortíz  | del proyecto de manera estatal                  |

**Figura 6:** Ortíz, L. (2025). *Cronograma general 2025 del proyecto CARA* [Imagen generada por

IA a partir de datos del autor]. ChatGPT.

## 7. Análisis de la experiencia. Aprendizaje significativo Propuesta proyectual

El aprendizaje adquirido a través de la experiencia durante la investigación del proyecto *Cara: detrás de cada rostro hay una historia* permitió comprender no solo una nueva perspectiva sobre un conjunto de personas sino también apreciar el diseño gráfico desde un enfoque humanista, en coherencia con la línea pedagógica de la Universidad Santo Tomás.

Asimismo, resalta el valor de la ilustración como herramienta comunicativa, capaz de articularse con el diseño para aportar significativamente al conocimiento del complejo contexto emocional tras las vivencias recopiladas de habitantes de calle en Bogotá, así como en las de quienes alguna vez la habitaron y de sus allegados.

“Es vital que los diseñadores no sean indiferentes a la realidad del país, deben generar cambios para mejorar el entorno y fortalecer la identidad cultural e histórica”. Barriere García, A. M., & Argueta Vela, D. F. Aunque este proyecto abordaba directamente la violencia, su principio coincide con *Cara* en cuanto a la necesidad de conciencia cultural.

En Bogotá, el habitar la calle sigue siendo un tema tabú y su tratamiento mediático es escaso; por eso, la investigación visual y editorial se vuelve una herramienta importante para mostrar de otro modo una realidad social y propiciar espacios de diálogo alrededor a ella desde un punto de vista diferente al usualmente conocido.

En línea con esta postura, autores como N. Bermúdez y J. Estacio (2014) proponen en su artículo *Del entendimiento de la vulnerabilidad urbana a la reducción del riesgo de desastres* un enfoque centrado en el análisis contextual como vía para comprender los conflictos sociales. Este tipo de mirada aplicada al diseño gráfico permite construir propuestas más responsables, críticas y comprometidas, entendiendo que narrar estas historias no solo aporta al conocimiento colectivo, sino que también puede ser una forma de reparación simbólica.

## **8. Tema de reflexión y discusiones académicas basado en el análisis de la experiencia y la propuesta que sale de la misma.**

Este proyecto se construye no solo desde el aprendizaje significativo obtenido a partir de la experiencia directa en el desarrollo de *Cara: detrás de cada rostro hay una historia*, sino también desde una reflexión crítica apoyada en referentes teóricos del diseño gráfico con enfoque humanista. Autores como Ko. Studio comprenden el diseño como una herramienta de transformación social, definiéndolo como “una herramienta poderosa para transformar la realidad y mejorar la calidad de vida de las personas” (Ko. Studio, s. f.). Este pensamiento es respaldado por González Miranda (2015), quien plantea que el diseño sirve como soporte para representar la cultura y su contexto, otorgándole un valor comunicativo y social al trabajo del diseñador.

Partiendo de estos fundamentos, el proyecto adoptó un enfoque de diseño colaborativo, donde el eje principal fue la recopilación y comunicación de historias de vida a través del diseño editorial. Este enfoque permitió dar prioridad a la voz de las personas entrevistadas, habitantes de calle, personas que habitaron la calle y sus allegados, respetando la manera en que deseaban relatar sus experiencias. La integración de estas narrativas en el libro físico no solo fortaleció la dimensión ética del proyecto, sino que también le otorgó sentido a la forma en que se diseña para otros y con otros.

Autores como Barriere García y Argueta Vela (s. f.) sustentan esta metodología al señalar que los relatos de vida son esenciales para comprender contextos complejos y representar versiones alternativas de la historia social. De manera similar, Puyana Villamizar y Barreto Gama (1994) proponen que la memoria individual, cuando se documenta colectivamente, contribuye a la construcción de un entendimiento social más amplio, ofreciendo herramientas para transformar realidades invisibilizadas.

Para comprender esta perspectiva, fue fundamental revisar investigaciones que abordaran problemáticas similares, como el documento de Montaña y Aguirre (2024), El habitante de calle y la reafirmación de lo humano. En este trabajo, los autores critican las políticas públicas implementadas durante la alcaldía de Enrique Peñalosa en Bogotá y analizan las tensiones entre los habitantes de calle y las instituciones. A partir de entrevistas directas, evidencian la complejidad de las relaciones cotidianas entre esta población, la ciudadanía y la fuerza pública. En línea con este enfoque, Escalante Herrera (2017), en su trabajo de grado, también aborda las múltiples exclusiones que enfrentan las personas en situación de calle y destaca la necesidad de narrativas que visibilicen sus vidas desde una mirada crítica y empática. Estos elementos fueron igualmente identificados durante el trabajo de campo del proyecto Cara, lo que reafirma la urgencia de generar dispositivos comunicativos, como el libro de artista propuesto en esta investigación que expongan la vida diaria de los habitantes de calle desde el diseño gráfico.

Estas historias y el contexto tras el proyecto están diseñadas para ser transmitidas por un medio físico ilustrado y diseñado bajo la inspiración del famoso cuento de caperucita roja, documento que puede ver completo en el anexo 2. Junto con producción en redes sociales como lo son Instagram, Facebook e incluso contenido a modo de podcast en Spotify que encontrará bajo el nombre Cara.Bogota.

**9. Desarrollo de la propuesta de mejora o del prototipo resultado del aprendizaje significativo, (metodología en el desarrollo del prototipo) evidencias del proceso para la generación de la propuesta**

Bajo el enfoque de Barriere García y Argueta Vela (s. f.), quienes destacan la importancia del relato de vida en procesos investigativos, y a partir de la experiencia vivida (ver apartado 5.1), se realizaron seis entrevistas con habitantes de calle, guiada por personas que facilitaron el acercamiento respetuoso y empático. De estas, tres fueron usadas para piezas creativas como publicaciones en redes y un podcast en Spotify; una de ellas fue seleccionada como eje narrativo del primer capítulo del libro digital de 2024, que luego se convirtió en el primer capítulo del libro de artista físico (ver Anexo 2). En 2024, se realizaron tres entrevistas adicionales, de las cuales dos se convirtieron en los capítulos 2 y 3 del libro (ver Anexo 10). El proceso creativo incluyó bocetajes basados en las historias, definiendo elementos como el carácter del personaje y la rutina diaria, los cuales influyeron en el diseño físico y cromático de cada capítulo como por ejemplo.

Bocetos y textos que reunían diferentes ideas de como relatar las historias desde la parte de la ilustración los cuales tomaron alrededor de un mes hasta encontrar la referencia de caperucita roja de Alfonso Serra y encaminar la gráfica hacia una temática que aportara a los relatos ya escritos.

Para el formato del libro se optó por un libro de artista tipo leporello, inspirado en *Solo tenías que darme la mano* de Gutiérrez Llano, P., ilustrado por Correa, J. (2025), cuya estructura refuerza el tono emocional del contenido. Como señala *El Tiempo* (2024): “¿Quién sos?” es la pregunta que guía la introspección del lector, entre respuestas e hilos que conectan el libro objeto” Esta idea se alinea con el objetivo comunicativo de *Cara*, por lo que, junto con el tutor, se decidió usar un formato que conectara capítulos y vivencias distintas bajo una misma experiencia compartida enfatizando la idea descubierta en el proceso de las entrevistas sobre que los relatos son en su mayoría igual de dolorosos, nostálgicos y llenos de impotencia como también de algunas alegrías agridulces que aunque distantes en tiempos, edades e incluso barrios de la ciudad las emociones se comparten como si de un nuevo mundo se tratara.

El uso del color en el libro *Cara* fue clave para comunicar el tono emocional de cada historia. El papel rosado del capítulo 1 fue elegido por su asociación directa con el cariño, el afecto y la maternidad, características que encajaban a la perfección con la historia de Lucía. En contraste, el tono gris de las hojas del capítulo 2 representa la frialdad, la neutralidad y la tonalidad del asfalto, evocando las emociones, entornos y sensaciones que envuelven las historias de Tulio y Enrique. En el capítulo 3, el color amarillo del papel y el rojo de la tinta de impresión simbolizan la esperanza y la fortaleza de quien logró salir de la calle.

Un detalle importante respecto al uso del color en *Cara* es la elección de la tinta azul para la impresión de la mayoría de los textos del libro. Este color fue seleccionado con el objetivo de expresar el dolor, la melancolía y la impotencia que envuelven a cada una de las personas que comparten su relato. La única excepción es el capítulo de Jenny, cuyo texto está impreso en tinta roja, haciendo alusión a las emociones particulares que ella desea transmitir a través de su historia.

Este enfoque emocional también se reflejó en la elección y tratamiento tipográfico. Para el cuerpo del texto se optó por una tipografía que facilitara la lectura en formato físico, por parte de los títulos y apartados creativos, la tipografía trasciende su función meramente legible y pasa a convertirse en un recurso narrativo que apoya el tono de cada relato. Por ejemplo, en el capítulo 2 se utilizaron referencias manuscritas que evocan los comentarios de Enrique sobre la historia de su sobrino, generando la sensación de un diario que se sobreescribe mientras se narra.

Asimismo, se incorporaron caracteres diseñados para que los títulos de cada capítulo parecieran escritos con marcadores aplicados con fuerza, lo que se evidencia en la irregularidad del trazo. En algunos casos, se utilizó una tipografía manuscrita irregular creada intencionalmente con la mano no dominante del ilustrador. Ambas decisiones buscan transmitir visualmente estados emocionales como la desesperación, el dolor o el efecto de los estupefacientes. Estas tipografías suelen estar acompañadas por elementos gráficos como el lobo (símbolo del consumo) y las enredaderas con flores (metáfora del efecto adictivo que atrapa al individuo), reforzando así la narrativa visual y emocional de los relatos.

Desde el proceso creativo, se evitó representar a los habitantes de calle mediante estigmas visuales como el “desorden” o la “suciedad”, usualmente asociados a esta población. En su lugar, se optó por ilustraciones simbólicas que protegieran su identidad y su dignidad emocional, tal como se explica en el apartado 5.2 del plan de sistematización.

**10. Propuesta que evidencie el análisis y aporte de la experiencia al igual que la relación con los autores y referencias consultadas.**

En primera instancia, se diseñó un Linktree que contenía dos encuestas: una previa y otra posterior a la lectura del PDF del libro [Revisar anexo 4]. Estas encuestas buscaban medir el impacto emocional y reflexivo generado en los lectores antes y después de la lectura. Se recibieron alrededor de 30 respuestas [ver Anexo 4]. Este mismo formulario se aplicó durante las pruebas del prototipo, enfocándose inicialmente en personas entre los 30 y 40 años, el público objetivo definido desde 2024. Al igual que en el proceso de entrevistas con habitantes de calle, estas encuestas se realizaron en espacios cómodos para los participantes.

Durante la recolección de datos, se tomaron fotografías de los participantes mientras leían el libro. Desde el inicio, se evidenció un interés genuino por el proyecto, tanto por su contenido como por el formato. Aunque la lectura fue clara para muchos, algunos lectores mencionaron dificultades para identificar el orden de los capítulos, ya que estos no estaban numerados explícitamente. Esta observación llevó a incluir la numeración de capítulos en el diseño final, mejorando la usabilidad.

Las encuestas, tituladas “Encuesta previa a lectura” y “Encuesta post lectura”, permitieron evaluar los cambios en la percepción sobre la población habitante de calle y su contexto, comparando las respuestas antes y después de interactuar con el prototipo.

Adicionalmente, se aprovechó la Feria Internacional del Libro de Bogotá 2025 (FILBo) para exponer el proyecto a un público más amplio. Aunque inicialmente se pensó en un rango de edad específico, la experiencia en la feria evidenció el interés de personas de diferentes edades, incluyendo una persona de 70 años y dos adolescentes de entre 13 y 14 años que decidieron adquirir el libro. La recolección de datos en este espacio fue netamente cualitativa, considerando las condiciones del evento: poco tiempo y escasa comodidad para aplicar formularios más extensos. Aun así, se recogieron valiosos comentarios espontáneos del público. Otro elemento importante a destacar durante la feria fue el total de ventas del capítulo 1 de *Cara*, del cual se vendió el 80 % de las 20 unidades disponibles.



**figura7:** Imagen de autoría propia

## 11. Conclusiones

A partir del análisis de las encuestas digitales realizadas entre 2024 y 2025, así como del examen detallado de las respuestas cualitativas, se evidencia que el proyecto *Cara* ha tenido una recepción positiva por parte del público general.

Las opiniones recolectadas reflejan una variedad de emociones y reflexiones que, si bien en algunos casos aún están influenciadas por ideas previas del lector frente a la población habitante de calle, en su mayoría muestran un cambio significativo en la percepción tras la experiencia de lectura.

Este cambio en la mirada del lector demuestra que el libro-arte logró cumplir con el objetivo principal del proyecto: funcionar como una herramienta narrativa capaz de representar las historias de vida de personas habitantes de calle, visibilizando la complejidad emocional y social de sus trayectorias. A través de un enfoque estético y narrativo desde el diseño gráfico, se logró no solo documentar estas realidades, sino también desestabilizar estereotipos comunes, provocando una respuesta empática y reflexiva en los lectores.

El componente visual y estructural del libro complementó y potenció los relatos contenidos en él, permitiendo que el diseño se convierta en un vehículo expresivo y significativo.

¿Cree que compartir este tipo de historias puede generar un cambio social o de pensamiento colectivo?

35 respuestas

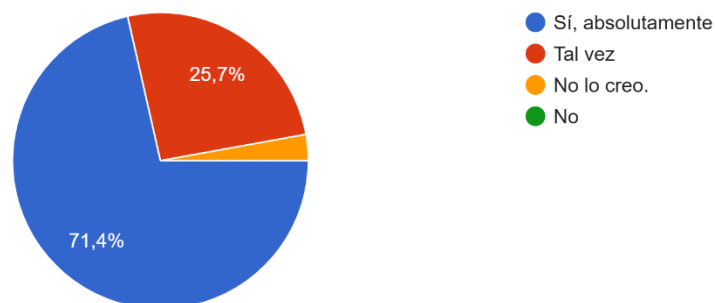


Figura 8: Extraído de encuestas. Anexo 4

A continuación, se presentan algunos comentarios destacados recopilados a través de distintos medios digitales y análogos utilizados para recoger opiniones del público sobre el proyecto. (Véase Anexo 4).

Me llamo la atención ya que muestra realidades sociales que ha simple vista no vemos ni tomamos en cuenta dándonos una mayor perspectiva del mundo real y el egoísmo de la gente

Laura y Daniela  
15 años

Figura 9: Fuente propia. (2025). Imagen generada a partir de los resultados de la encuesta aplicada al público lector del proyecto Cara.

El libro si lo comprara para ver las diferentes puntos de una problemática social que afecta a todos y por que dejas de cada ser humano en calle hay una familia sufriendo con este fragola que no tiene solución. Han Edad 32 años Heidi Montano

Figura: Fuente propia. (2025). Imagen generada a partir de los resultados de la encuesta aplicada al público lector del proyecto Cara.

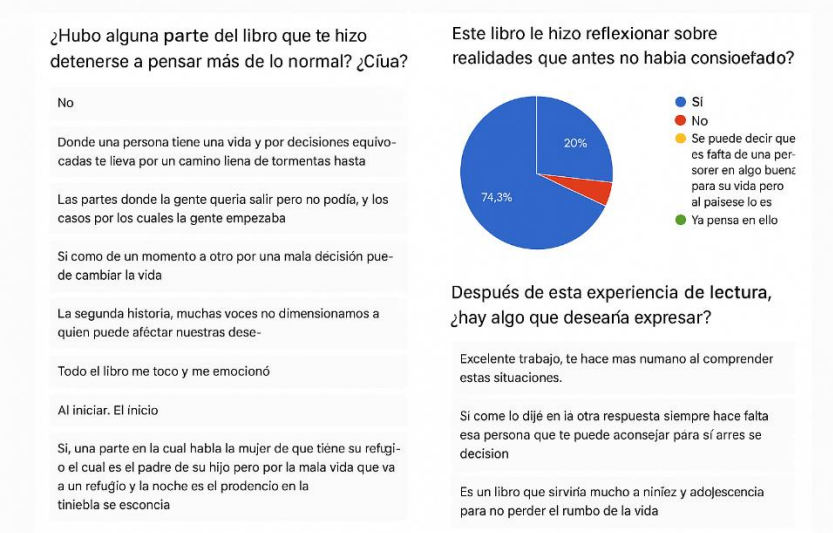


Figura 10: Fuente propia. (2025). *Imagen generada a partir de los resultados de la encuesta aplicada al público lector del proyecto Cara intervenida con CHAT GPT para mejorar la calidad de los textos y unificar gráficas.*

## 12. Referencias bibliográfica:

Artavia, A. (2013). \*El diseño gráfico y la narrativa visual en historias de vida\* [Tesis de licenciatura, Universidad de Costa Rica]. Repositorio UCR. Recuperado de <https://repositorio.sibdi.ucr.ac.cr/handle/123456789/1663>

Barberousse, P. (2008). \*Fundamentos teóricos del pensamiento complejo de Edgar Morin\*. \*Educación y Pedagogía\*, \*20\*(51), 53–70. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4781017.pdf>

Barriere García, A. M., & Argueta Vela, D. F. (s. f.). \*Propuesta de aplicación de la técnica libro-álbum para contar historias de la guerra civil, dirigido a niños en el primer ciclo en El Salvador\* [Tesis de licenciatura, Universidad Dr. José Matías Delgado]. Biblioteca Virtual UJMD. Recuperado de <https://webquery.ujmd.edu.sv/siab/bvirtual/BIBLIOTECA%20VIRTUAL/TESIS/03/DGR/0002801-ADTESBP.pdf>

Bermúdez, N., & Estacio, J. (2014). \*Del entendimiento de la vulnerabilidad urbana a la reducción de riesgo de desastres: En búsqueda de una herramienta práctica para gobiernos locales\*. \*Boletín de Estudios Geográficos\*, (108). Recuperado de <https://journals.openedition.org/bifea/5913>

Boddington, R. (2018, febrero 28). "I love to manipulate books": Graphic designer Laura Jouan's experimental projects. \*It's Nice That\*. Recuperado de <https://www.itsnicethat.com/articles/laura-jouan-publication-280218>

El Tiempo. (2024, abril 19). \*Solo tenías que darme la mano: el libro-arte que trasciende dimensiones con poesía\*. Recuperado de <https://www.eltiempo.com/cultura/musica-y-libros/solo-tenias-que-darme-la-mano-el-libro-arte-que-trasciende-dimensiones-con-poesia-3358322>

Emerald, E., & Carpenter, L. (2015). Incluso el corazón más fuerte se rompe: la reflexividad emocional en la investigación feminista. En L. McKenzie, R. E. Muñoz, & J. M. Mendoza (Eds.), \*Reflexividad en la investigación cualitativa: Experiencias latinoamericanas\* (pp. 45–60). Red de Investigadores en Educación y Sociedad. Recuperado de [https://r.search.yahoo.com/\\_ylt=AwrNZY82dB9oyHM5mATXdAx.;\\_ylu=Y29sbwNiZjEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1746920631/RO=10/RU=https%3a%2f%2fdialnet.unirioja.es%2fdescarga%2farticulo%2f7847912.pdf/RK=2/RS=ABlicioHg2i4g2IMg9y7aUc9fN8-](https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrNZY82dB9oyHM5mATXdAx.;_ylu=Y29sbwNiZjEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1746920631/RO=10/RU=https%3a%2f%2fdialnet.unirioja.es%2fdescarga%2farticulo%2f7847912.pdf/RK=2/RS=ABlicioHg2i4g2IMg9y7aUc9fN8-)

Escalante Herrera, S. (2017). \*La exclusión y garantías al ciudadano habitante de calle en Bogotá desde una visión normativa y social\*. Recuperado de <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/62227>

Escobar Navarro, D. C. (2018). \*Libro de artista: origen, desarrollo y abstracción\* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio PUCE. Recuperado de <https://repositorio.puce.edu.ec/items/f0e3074d-08f8-407b-9f67-fbb5973a45c5>

González Miranda, C. (2015). \*El diseño como soporte de la identidad en la cultura clásica contemporánea\*. \*Revista Científica de Diseño\*, (10), 36–49. Recuperado de <https://revistas.uma.es/index.php/idisenio/article/view/2409/2217>

Instituto Distrital para la Protección de la Niñez y la Juventud – IDIPRON. (2008). \*Del gaminismo al habitante de calle – Musarañas III\* [Archivo PDF]. Recuperado de <https://idipron.gov.co/investigacion-libro-del-gaminismo-al-habitante-de-calle>

Instituto Distrital para la Protección de la Niñez y la Juventud – IDIPRON. (2008). \*Musarañas III\*. IDIPRON. Recuperado de <https://idipron.gov.co/sites/default/files/docs/boletin-musaranas-iii.pdf>

Ko. Studio. (s. f.). \*El diseño como solución a problemas sociales, políticos y culturales\*. Koestudio.net. Recuperado de <https://koestudio.net/es/el-diseno-como-solucion-a-problemas-sociales-politicos-y-culturales>

Lucca, N., & Berríos, D. (2003). \*Investigación cualitativa en educación y ciencias sociales\*. \*Revista de Educación de Puerto Rico\*, 20. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9652394>

Montaña, A., & Aguirre, S. (2024). \*El habitante de calle y la reafirmación de lo humano: Una crítica a las políticas públicas aplicadas en Bogotá, durante la alcaldía de Enrique Peñalosa (2016–2019)\* [Tesis de maestría, Universidad Libre]. Repositorio Institucional Unilibre. Recuperado de <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/30209>

Puyana Villamizar, Y., & Barreto Gama, J. (1994). \*La historia de vida: Recurso en la investigación cualitativa. Reflexiones metodológicas\*. \*Maguaré\*. Recuperado de <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/28403?utm>

Rodríguez Idárraga, N. (2010). \*Tácticas y estrategias para contar: Historias de la gente sobre conflicto y reconciliación en Colombia\*. Centro de Competencia en Comunicación para América Latina. Recuperado de <http://hdl.handle.net/1992/46600>

Serra, A. (s. f.). \*Caperucita Roja\*. Recuperado de <https://adolfoserra.cargo.site/Caperucita-Roja>

Tamaris, R. (2015). \*Pensamiento complejo de Edgar Morin\*. Universidad Bolivariana de Venezuela. Recuperado de <https://www.studocu.com/latam/document/universidad-bolivariana-de-venezuela/educacion-emancipadora/pensamiento-complejo-de-edgar-morin/83785788>

UNITEC. (2005). \*La ilustración y el diseño gráfico como lenguaje\*. Universidad Tecnológica de Colombia. Recuperado de <https://repositorio.unitec.edu.co/handle/20.500.12962/1492>

### 13 Anexos:

- **Anexo 1: encuesta 2024:**

<https://drive.google.com/file/d/12fITQ0RN1bM3tXRfBWj49dfehyzlaNIn/view?usp=sharing>

- **Anexo 2:** Audios de entrevistas 2024 (Spotify), libro digital y redes de cara:

<https://linktr.ee/Cavalier.cara>

- **Anexo 3:** Datos recopilados del modular 2024: <https://linktr.ee/caraanexo3>

- **Anexo 4:** Encuestas finales de prototipo y fotografías recolección de información análoga y fotográfica del proceso 2025: <https://linktr.ee/Caraanexo4>

- **Anexo 5:** libro final con audios de las entrevistas 2025: <https://linktr.ee/caraanexo5>

### A tener en cuenta: Productos (si aplica):

<https://linktr.ee/caraanexo5>

