

Diseñar para la resiliencia: museos contra la violencia

Designing for resilience: museums against violence

Por Paola Patiño Hernández

Resumen: México es percibido por la mayoría de sus habitantes como un lugar inseguro, lo cual afecta la calidad de vida y todos los ámbitos sociales, como la cultura. En este contexto, se plantea una revisión bibliográfica con el objetivo de reflexionar sobre cómo el diseño decolonial y para la paz puede ser una herramienta para el trabajo museográfico.

Palabras clave: diseño, violencia, paz, museos.

Abstract: Most Mexicans perceive Mexico as an unsafe place, which affects their quality of life and all aspects of society, including culture. Against this backdrop, this literature review aims to explore how decolonial and peace-oriented design can serve as a tool for museum curation.

Keywords: design, violence, peace, museums.

De acuerdo con datos de Armed Conflict Location & Event Data (2025), México se encuentra dentro de los países más violentos del mundo, solo después de Palestina, Myanmar y Siria. Este dato revela lo preocupante de la situación y la magnitud a la que ha escalado, de ahí que es urgente buscar alternativas que ayuden a disminuirla.

En ese sentido, es importante saber qué se entiende por violencia, puesto que abarca diversas conductas y manifestaciones. La Organización Panamericana de la Salud (s/f) la define como el: “Uso intencional de la fuerza física o el poder real o como amenaza contra uno mismo, una persona, grupo o comunidad que tiene como resultado la probabilidad de daño psicológico, lesiones, la muerte, privación o mal desarrollo”, y Zabaleta Betancourt (2018) resalta que, para autores como Michel Foucault, esta representa “una modalidad extrema de poder que implica abuso y negación de la libertad” (162). En ambos casos, es una forma de poder que genera un daño y puede llegar a ser mortal.

Entre los principales factores que aumentan la inseguridad, de acuerdo con Jusidman de Bialostozky et al. (2026:17), se destaca el crecimiento urbano, esto además de situaciones relacionadas, como la falta de espacios y áreas verdes, planificación urbana, dinámicas sociales, que las personas pasen poco tiempo en sus hogares, entre otros.

Estas carencias no son del todo cuantificables, pero generan un círculo vicioso en el cual hay una tendencia al aislamiento que afecta la convivencia y la cohesión social, además de que la gente tiene miedo a ser víctima de algún delito. En conjunto, el crecimiento desorganizado de las ciudades y la violencia en espacios públicos propician que las personas se sientan desvinculadas y desprotegidas.

Esto, desde luego, afecta las actividades culturales. “La repetición de la violencia produce un efecto de normalización de un paisaje de la crueldad y, con esto, promueve en la gente los bajos umbrales de empatía indispensables para la empresa predatoria. La crueldad habitual es directamente proporcional a formas de gozo narcisista y consumista, y al

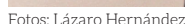


Si bien no hay datos concretos acerca de la repercusión específica de la violencia en los museos, es posible tener una aproximación tomando como referencia el reporte de la Encuesta Nacional de Seguridad Pública Urbana (INEGI, 2025), el cual menciona que 53.2% de la población se siente insegura en calles por las que habitualmente transita y 43% en parques o centros recreativos. Esta misma fuente menciona que buena parte de la población ha presenciado conductas delictivas cerca de sus viviendas, como consumo de alcohol o drogas, robos, asaltos, vandalismo, disparo de armas, grupos violentos, entre otras que han modificado los hábitos sociales; entre estos últimos se encuentran no llevar cosas de valor, evitar caminar o salir por la noche y dejar de visitar a familiares o amigos. Esto, desde luego, disminuye la asistencia a museos y eventos culturales, particularmente si son nocturnos.

LOS MUSEOS DIFUNDEN CONOCIMIENTO, GENERAN DÍALOGO Y RESILIENCIA FRENTE A ENTORNOS VIOLENTOS

AMÉRICA LATINA Y SU RELACIÓN CON LOS MUSEOS

La región latinoamericana ha tenido un desarrollo histórico complejo con intentos de eliminación de la cultura nativa y de momentos precisos; por ejemplo, desde la época colonial, ha existido una lucha por preservar y honrar las culturas originarias tanto en conflictos civiles y políticos como en la globalización, esta última como un fenómeno que sigue premiando enfoques eurocéntricos.



Gran parte de este problema es que América no es un continente “descubierto”, pues ya era un territorio en donde existían culturas y civilizaciones. Esta idea del descubrimiento como hecho y no como interpretación ha dañado por siglos la autopercepción de los latinoamericanos.

Ante esto, María Silvia Di Liscia y Wanda Wechsler (2023) resaltan que la violencia sufrida en esta zona del mundo debe ser incluida en los análisis de la realidad de sus museos. Ambas autoras se enfocan en los recintos memoriales debido a que materializan el pasado y promueven la reflexión sobre la violencia social.

A su vez, María Florencia Puebla (2015) advierte que las sociedades comprenden el presente de forma similar a como entienden el pasado; de este modo, los museos intervienen directamente en esas interpretaciones, pues anteriormente reproducían el poder y la cultura de las élites. Por consiguiente, el discurso a través del que se presentaba la memoria estaba permeado por la violencia misma; era el discurso de los vencedores.

En este sentido, los grupos vulnerables (indígenas, afroamericanos, infancias, mujeres y otros sectores) no tenían representación desde su propia voz en los museos. Sin embargo, Di Liscia y Wechsler (2023), así como Puebla (2015), coinciden en que, desde comienzos del siglo *xxi*, las estructuras de dominación, racismo y discriminación han sido cuestionadas y debe reconocerse la complejidad de la identidad latinoamericana.

A partir de esta visión y cuestionamientos en la museología, es que se proponen nuevas formas de llevarla a cabo. Tanto Puebla (2015) como Panozzo



(2022) destacan el surgimiento de los museos comunitarios “asociados con las identidades, las memorias y la cultura de las comunidades que los promueven; por ejemplo, indígenas, obreros” (Panozzo, 2022: 3-4).

Esto se aleja de la visión de especialistas y curadores externos, ya que, por el contrario, ofrece la oportunidad de la autorrepresentación y la preservación del patrimonio en su lugar de origen. Los museos, por tanto, son espacios de memoria y tienen una gran responsabilidad, pues la tendencia hacia el olvido y la desaparición de las civilizaciones originarias es un rasgo del colonialismo, entendido también como forma de violencia histórica y cultural. Eduardo Galeano (1992) le llamó *otrocidio*, la muerte del otro.

EL DISEÑO DECOLONIAL Y PARA LA PAZ

Diversas condiciones sociales y culturales que fueron y son producto de las colonizaciones han tenido como consecuencia la deshumanización. Europa y Estados Unidos, por ejemplo, no han llegado a comprender en su totalidad estas implicaciones. “Para la modernidad/colonialidad, el problema principal ha sido cómo exterminar y/o controlar a sujetos considerados inferiores” (Maldonado, 2020: 55). De modo que lo decolonial propone pensar desde la mirada de los territorios y comunidades que fueron (y en muchos casos aún son) víctimas de la dominación. Esto ha permeado en la forma en que los pueblos se perciben y ha sido causa de una amplia variedad de comportamientos y problemas.



Desde esta propuesta se busca contrarrestar la imposición de saberes o culturas: “El giro decolonial es un proyecto político latinoamericano que revela al eurocentrismo como actitud colonial frente al conocimiento y al desarrollo moderno como herramienta de jerarquización sociocultural que divide al sistema-mundo en categorías étnico-raciales y centro-periféricas” (Magos-Carrillo y Loredano-Cansino, 2022: 314).

Lo anterior implica transformar las estructuras de poder, educación y cultura. Debe dejar de verse a la ciencia, al arte o a la filosofía europeas como únicas y válidas para explicar el mundo. Conceptos como *progreso* o *desarrollo* suelen imponer estándares occidentales, perpetuando las desigualdades y en muchos casos invalidando otros saberes o formas de vida.

Relacionado con ello, el diseño no ha sido una disciplina ajena a esto. Como mencionan Magos-Carrillo y Loredano-Cansino (2022), el diseño fue creado en Europa como disciplina artística y académica, por ello es parte de la dominación epistemológica y tecnológica. Cuando comenzó a ser enseñado en América Latina, contribuyó a reproducir formas de colonialismo cultural y, dentro de las ciencias sociales y humanísticas, los procesos del diseño han seguido las tendencias ideales de modernidad dadas por el “primer mundo” (Cardona, 2020).

Así, el diseño decolonial es una alternativa que toma en cuenta la diversidad cultural y los contextos, de ahí que puede ayudar a eliminar formas de violencia histórica. “El diseño centrado en la paz y la reconciliación se enfoca en utilizar esta disciplina como herramienta para fomentar la comprensión, empatía y colaboración [...] lo

que puede llevar a la construcción de sociedades más democráticas y equitativas” (Acosta Angulo y Gómez López, 2023: 5).

En esta perspectiva se involucran los valores y los derechos humanos. Se trata de una visión más ética y responsable, incluso para prevenir las causas de la violencia. “Forjar una cultura de paz desde los estudios del lenguaje y la imagen supone incorporar elementos y categorías en el ejercicio disciplinar, en donde se reconozcan los derechos humanos (DDHH). Lo anterior requiere insertar la perspectiva de DDHH en el ejercicio del diseño, además de sumar un esquema que involucre los valores de justicia, solidaridad, tolerancia, igualdad, perspectiva de género y rechazo a cualquier tipo de violencia” (Villar, 2023: 66-67).

En ese sentido y de acuerdo con la ONU (2017) y McGhie (2019), los museos difunden conocimiento, generan diálogo y reflexión sobre la cultura, además de que contribuyen con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, específicamente con el número 16, para tener sociedades pacíficas e inclusivas.

EL DISEÑO DECOLONIAL
ES UNA ALTERNATIVA
QUE TOMA EN CUENTA LA
DIVERSIDAD CULTURAL Y
LOS CONTEXTOS

Asimismo, desde hace varios años, comenzaron a surgir los museos para la paz: “Lugares donde se recuerden los eventos que sean indicadores de las capacidades humanas para hacer las paces [...] y hacer memoria del mal que nos podemos hacer unos seres humanos a otros, de las guerras, de todo tipo de violencia, marginación y exclusión, pero no para celebrarlo sino para ‘desaprenderlo’” (Martínez, 2016: 3).

A modo de conclusión: “El diseño es un medio para preservar y transmitir la cultura material, [...] sumerge] a los usuarios en las realidades y las necesidades que se quieren dar a conocer” (Acosta Angulo y Gómez López, 2023: 6). De forma particular en los museos, el diseño es una herramienta de resiliencia, reconstrucción y visibilización de la humanidad heterogénea y, desde el enfoque decolonial y para la paz, ayuda a comprender problemáticas históricas de violencia, reflexionar sobre ellas y promover acciones positivas. 

Referencias

- Acosta Angulo, Manuela y Sebastián Gómez López (2023). *El diseño en procesos de paz y reconciliación. Tesis de Licenciatura*. Universidad Pontificia Bolivariana. <<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/10985/El%20dise%C3%B1o%20en%20procesos%20de%20paz%20y%20reconciliaci%C3%B3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>.
- Armed Conflict Location & Event Data (2025). *Índice de conflictos*. <<https://acleddata.com/series/acled-conflict-index>>.
- Cardona Olaya, Félix Augusto (2020). “La memoria como fundamento en proceso de diseño decoloniales”, en *Revista ITEES*, vol. 34..
- Di Liscia, María Silvia y Wanda Wechsler (2023). “Editorial. Museos y traumas en América Latina. Avances comparativos, propuestas y fronteras desde la historia”, en *Anuario Colombiano de Historia Social y de la Cultura*, vol. 50, núm. 1.
- Galeano, Eduardo (1992). *Ser como ellos y otros artículos*. México: Siglo XXI.
- Gobierno de México (s/f). *Educación y Empleo. Estado de México*. <<https://www.economia.gob.mx/datamexico/es/profile/geo/mexico-em#education-and-employment>>.
- INEGI (2023). *Incidencia delictiva*. <<https://www.inegi.org.mx/temas/incidencia/>>.
- _____. (2025). *Encuesta Nacional De Seguridad Pública Urbana (ENSU) Segundo trimestre de 2024*. <https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2025/ensu/ENSU20205_RR_04.pdf>.
- Jasso López, Carmina (2013). “Percepción de inseguridad en México”, en *Revista Mexicana de Opinión Pública*, núm. 15.
- _____. (2022). “Percepción de inseguridad y calidad de vida urbana de las y los mexiquenses”, en *América Latina: Seguridad y violencia • México y los espacios urbanos*. Lerma de Villada: Universidad Mexiquense de Seguridad.
- Jusidman de Bialostozky et al. (2016). *El crecimiento urbano y las violencias en México*. Ciudad de México: CEPAL Naciones Unidas.
- Maldonado, Nelson (2020). “Filosofía de la liberación y giro decolonial”, en *Filosofía de la liberación y giro decolonial. Caminos a la transmodernidad*. Ciudad Juárez: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Magos-Carrillo, María Esther y Reina Loredó-Cansino (2022). “Diseño Decolonial. Desafíos metodológicos de los talleres de proyectos”, en *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (Ensayos)*, vol. 284.
- Martínez Guzmán, Vicent (s/f). *Museos para una nueva cultura: Museos para la paz*. <https://www.academia.edu/23882390/Museos_para_una_nueva_cultura_Museos_para_la_paz>.
- McGhie, Henry (2019). *Los museos y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Guía práctica para museos, galerías, el sector cultural y sus colaboradores*. Reino Unido: Curating Tomorrow.
- Organización de las Naciones Unidas (ONU) (2017). *Los museos, una herramienta para la paz*. <<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/2017/05/los-museos-una-herramienta-para-la-paz/>>.
- Organización Panamericana de la Salud (s/f). *Prevención de la violencia*. <<https://www.paho.org/es/temas/prevencion-violencia>>.
- Panozzo Zenere, Alejandra (2022). “Democratizar el museo en Latinoamérica. ¿Qué ha sucedido en los museos latinoamericanos en las primeras dos décadas del siglo XXI?”, en *Apuntes*, vol. 35.
- Puebla, María Florencia (2015). “Discursos curatoriales y representación del pasado en museos de América Latina”, en *Revista del Museo de Antropología*, vol. 8, núm. 2.
- Segato, Rita Laura (2021). “Pedagogías de la crueldad. El mandato de la masculinidad (fragmentos)”, dossier en *Revista de la Universidad de México*, vol. 31.
- Villar García, María Gabriela (2023). “Pensemos el diseño en claves de paz”, en *Cultura para la paz: una mirada a través de las humanidades, artes y el diseño* (Coords. María de las Mercedes Portilla Lujá, Alma Elisa Delgado Cuellar y Daniela Velázquez Ruíz). UAEMéx: Toluca.
- Zabaleta Betancourt, José Alfredo (2018). “Elementos para la construcción del concepto de campo de la violencia”, en *Sociológica*, vol. 33, núm. 93.



Paola Patiño Hernández es Diseñadora Gráfica por la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEMéx, y egresada de la Maestría en Diseño. Se ha especializado en diseño e ilustración y ha participado en diversas exposiciones colectivas. Su trabajo se orienta a la inclusión y la cultura de paz, así como a proyectos museográficos dirigidos a distintos públicos. Actualmente colabora como diseñadora e ilustradora en la UAEMéx.

