



Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación
Universidad El Bosque

Investigación MasD

Sustentabilidad del desarrollo,
precisiones conceptuales.

*Development sustainability,
conceptual precisions.*

Luis Gabriel Duquino Rojas.

6-21

Coherencia de tendencias en cosmética, con
procesos de I+D en BELCORP; Aproximación
a los procesos de Investigación y Desarrollo
en la industria cosmética y su relación con
determinadas líneas de producto, particular-
mente las tendencias de la moda presentes en
el periodo 2012-2014.

*Coherence of tendencies in cosmetic, with
processes of I+D at BELCORP; An approach to
the Investigation and Development processes
in the cosmetic industry and its relation with
some products lines, particularly fashion
tendencies at the 2012-2014 period.*

*Iván Felipe Acosta, Gabriel Ospina, Álvaro Quintero,
Nicolás Urrego.*

22-37

Paraciudades Rompiendo tabúes en búsqueda
de una renovación urbana.

*Paracities Breaking taboos on searching
an urban renovation.*

Carlos Medellín.

38-71

Análisis del panorama actual de productos
asistivos para la vida cotidiana a través de las
perspectivas de Víctor Papanek.

*Analysis of the current landscape of assistive
products for daily life through the
perspectives of Victor Papanek.*

*Juliana Maria Moreira Soares, Cleyton Fernandes
Ferrari, Andrea Regina Martins Fontes,
Miguel Ángel Aires Borrás.*

72-83

Diseño, sin ambigüedades.

Unambiguous design.

Rómulo Polo Flórez, Dolly Viviana Polo Flórez.

84-111

Desarrollo sostenible y hábitat popular.
Sustainable development and popular habitat.

Juan José Castiblanco.

112-121

Espacios de borde y escenarios
de apropiación artística.

*Border spaces and artistic
ownership scenarios.*

Alejandro Zorrilla.

122-135

Diseño U. El Bosque

Modernismo y Post Modernismo desde la
Perspectiva del Diseño y la sostenibilidad.

*Modernism and post-modernism from a
desing and sustainability point of view.*

Monique Cerqueira Lisboa.

138-145

Diseño causal:
Respuesta integral a la dinámica global.

Casual design:

integral answer to a global dynamic.

Julian Pinzón.

146-153

Tribuna

Diseño para un verde sostenido.

Design for a sustained green.

Edgar Mauricio Carvajal Ronderos.

156-161

Es posible que el usuario tenga que instalar
Acrobat en sus diferentes dispositivos para
disfrutar al máximo de la interactividad del
PDF. Para instalar Adobe Reader, visita la
página oficial de [Adobe](https://www.adobe.com/reader).

[Contenido](#) [Ver Más](#) [Enlaces](#) [Video](#)

Rev. MasD, ISSN: 2027-095X (En línea),
Vol. 9, N.º17, Jul. - Dic. 2015
Bogotá, D.C., Colombia



UNIVERSIDAD EL BOSQUE
FACULTAD DE DISEÑO, IMAGEN Y COMUNICACIÓN





mas D

Revista Digital de Diseño

MasD, ISSN: 2027-095X (En línea)

Vol. 9, N.º 17,
Jul. - Dic. 2015

Bogotá, D.C., Colombia, [pp. 1 - 161]



UNIVERSIDAD
EL BOSQUE

FACULTAD DE DISEÑO, IMAGEN
Y COMUNICACIÓN



Periodicidad **semestral**
Info. general **editormasd@unbosque.edu.co**
Correspondencia **editormasd@unbosque.edu.co**
Dirección postal **Universidad El Bosque,**
Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación
Tél.: (+57 1) 648 90 00 ext.: 1133
Av. Cra. 9 N.º 131 A - 02, Bloque F, 3er piso,
Bogotá D.C., Colombia

Miembros en



icsid
IDA

International Council
of Societies of Industrial Design
A Partner of the International
Design Alliance



MasD Revista Digital de Diseño es una publicación seriada semestral, editada por la Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación de la Universidad El Bosque. Las opiniones expresadas por los autores no corresponden necesariamente con las de la revista, Facultad o Universidad.



Los contenidos de la revista pueden reproducirse y distribuirse con las restricciones definidas por la Licencia **CREATIVE COMMONS** Atribución-NoComercial-CompartirIgual 2.5 Colombia (CC BY-NC-SA 2.5 CO).

Universidad El Bosque

Directivas **Dr. Rafael Sánchez París**
Rector
Dra. María Clara Rangel Galvis
Vicerrectora Académica
Dr. Francisco José Falla Carrasco
Vicerrector Administrativo
Dr. Miguel Otero Cadena
Vicerrector de Investigaciones
Dr. Luis Arturo Rodríguez B.
Secretario General

MasD, Revista Digital de Diseño

Dirección General **Juan Pablo Salcedo Obregón, D.I., M.A.**
Decano, Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación

Comité Editorial **Tania Delgado Barón, D.I./Ph.D.**
(Colombia), Universidad El Bosque.

Adriana Gómez López, Ph.D.
(Colombia), Universidad de Caldas.

Mauricio Mejía, D.I./Ph.D.
(Colombia), Universidad de Caldas.

Raúl Domínguez, Ph.D.
(Colombia), Universidad Pontificia Bolivariana.

Comité científico **Carmen Lucía Vargas Mayo, D.I.**
Fabián Herrera Cáceres, D.I./M.A.
Leonardo Morales, D.I./M.Sc.
Felipe Ramírez Gil, D.I./M.Sc.
Jorge Barriga Monroy, D.I./Ph.D.
Melissa Ballesteros Mejía, D.I./M.A.
Laura Martínez Zuluaga, D.I./M.A.

Editor **Fabio Andrés Vinasco N., Arq., M.A.**

Centro de Diseño y Comunicación
Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación.

Coordinación **Medios Virtuales**
Ángela María Cañón Piñeros. D.G./M.A.

Diseño **F. Alexander Castañeda D., D.G.**

Diagramación **Sergio Cabrera, D.G.**

Ilustración **Portada, Mario Alberto Izasa Pineda**



Universidad El Bosque
Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación



Instrucciones para los autores

 Information for authors

Nota para nuestra comunidad académica, investigadores y otros interesados en postular artículos o textos en el área del Diseño, Imagen y Comunicación, y sus áreas afines.

MasD, Revista Digital de Diseño, es la publicación semestral de carácter divulgativo de la Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación de la Universidad El Bosque. Publica artículos originales, inéditos, que no estén sometidos a procesos editoriales en otros escenarios de divulgación, referentes a investigaciones, indagaciones, problemas inscritos en el área general Humanidades, Sub-área Artes de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), en el ámbito de las disciplinas del Diseño Industrial, el Arte, la Historia del Arte, el Diseño Arquitectónico, las Artes de la Representación (Musicología, Ciencias del Teatro, Dramaturgia), los Estudios del Folclor, los Estudios de Cine, Radio y Televisión, la Arquitectura y Urbanismo, y otros diseños, así como procesos de enseñanza / aprendizaje en dichas áreas, siendo su función principal la referida a la publicación de resultados originales de investigación e innovación en la disciplina del diseño en general, así como en el trabajo interdisciplinar, transdisciplinar y de colaboración en otras disciplinas, con repercusiones directas en torno al área de la revista.



1

Público objetivo

Para la Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación de la Universidad El Bosque, el amplio campo de acción en torno al diseño, como actividad social, plástica y cultural, debe responder de manera activa a los retos que hemos de abordar en el siglo XXI, teniendo siempre como balanza del ámbito económico la necesidad de aportar a la calidad de vida de las personas y la sostenibilidad de sus entornos.

En esta perspectiva, el público objetivo de MasD está conformado por estudiantes, docentes, investigadores y profesionales en el área del Diseño, la Imagen y la Comunicación, y el ámbito transdisciplinar de éstas con las ciencias humanas, sociales, aplicadas y básicas, y aquellas relacionadas con la generación de conocimiento asociado a sus áreas temáticas, incluyendo su pedagogía y epistemología, así como la producción de obras afines a dichos campos.

2

Condiciones

MasD, Revista Digital de Diseño invita a los docentes, investigadores y miembros de las comunidades académicas y productivas, así como a interesados de otras entidades nacionales e internacionales, a presentar sus artículos según las siguientes condiciones de convocatoria:

- La recepción de documentos se realizará en periodos semestrales, declarándose abierta de manera permanente. Los textos recibidos formarán parte de los procesos de selección y estarán regidos por la periodicidad de los mismos, con un tiempo mínimo de arbitraje de dos meses.
- Los artículos recibidos para postularse a participar en el proceso de arbitraje, bien sea de forma física o digital, deben ceñirse a las siguientes características: El texto del artículo en formato pdf editable o de procesador de texto similar, ajustado a las instrucciones para autores y sin referencias de ningún tipo que permitan establecer la autoría del mismo para preservar el anonimato del proceso de evaluación; debe diligenciarse, adicionalmente, e incluir en el envío, el Formato de Información Biográfica del Autor debidamente diligenciado, disponible en la página de la revista <http://masd.unbosque.edu.co/>; el Formato Cesión de Derechos y Originalidad disponible en la misma página, debidamente diligenciado; archivos separados con las imágenes y gráficos que formen parte del artículo, con una resolución mínima de 300 ppp y 10 cm de base.

Todo artículo presentado para nuestra sección Investigación MasD será incluido en el proceso de arbitraje por pares ciegos (*peer review double blind*) en un proceso de total anonimato tanto para autores como para arbitradores, por lo que insistimos en que los artículos sometidos al proceso no deben tener ninguna referencia o indicación de su autoría. En ningún caso o circunstancia se comunicará a lectores o autores la identidad de quienes participan en el proceso.

3

Tipo de artículo

Dado el carácter de divulgación de MasD, Revista Digital de Diseño, el cuerpo de la revista está compuesto de tres secciones: Investigación MasD, Diseño U El Bosque y Tribuna. Para cada una de éstas se seleccionan artículos con características particulares, siendo Investigación MasD la sección principal del cuerpo editorial, cuyo objetivo principal es el de establecer vínculos entre la Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación con el escenario de investigación global.

4

Formato

Recomendaciones de presentación a los autores.

En adición a los formatos referidos al envío del artículo, expuestos en el apartado de Condiciones, solicitamos a los autores enviar con el archivo digital los pies de página y derechos de autor correspondientes a las imágenes que ilustren o se deseen incluir en el mismo, bien sea en formatos vectoriales o en alta resolución, en al menos 300 ppp y 10 cm de base.

El texto del artículo debe estar en fuentes Arial o Times New Roman a 12 pt.

La margen máxima del texto ha de ser 2.54 cm en cada hoja que conforme el artículo.

El espaciado ha de ser de 1 ½ renglones.

En conjunción con estas condiciones mínimas, sugerimos a los autores el uso de una redacción que procure claridad y concisión al expresar sus ideas, utilizando una voz activa que exprese claramente el papel del autor en el proceso de investigación expuesto.

El artículo debe incluir los siguientes datos de encabezado:

1. **Título:** enunciado de manera explicativa y concisa, de tal manera que su consulta permita establecer aquellas variables del contenido que permitan familiarizar e interesar al lector con el mismo. El número máximo de palabras permitido es 10. El subtítulo es opcional, pero, de utilizarse, ha de complementar o aclarar expresamente el título del mismo.
2. **Resumen o abstract:** este debe señalar, de manera precisa, breve, coherente e inteligible, el contenido del artículo, presentando aquellos aspectos a resaltar de las conclusiones presentadas en el mismo. Sugerimos una extensión máxima de 150 palabras.
3. **Palabras clave (Keywords):** Para la presentación de éstas sugerimos utilizar el thesaurus de la UNESCO (<http://databases.unesco.org/thesaurus/>), u otro similar, que permita al lector establecer fácilmente el campo o campos contextuales a los que se dirige el artículo.

En cuanto al contenido del artículo, su cuerpo textual, sugerimos guiarse por las siguientes recomenda-

— IV, I-VII — ciones de exposición:

4. **Introducción:** plantear el problema o asunto principal de la investigación de la cual se desprende el artículo, presentando de manera breve antecedentes pertinentes, el objetivo que señaló el desarrollo de la investigación, y el fundamento conceptual de la misma, de ser pertinente a la exposición del texto.

5. **Metodología:** puesto que los artículos obedecen a la definición tradicional de investigación, sugerimos incluir un corto párrafo en que se presente la población objetivo de la investigación, los instrumentos que permitieron aproximarse al problema, y los procedimientos llevados a cabo en el proceso.

6. **Cuerpo principal del Texto:** sugerimos una extensión máxima de 5000 palabras, en concordancia con lo sugerido por la Asociación Americana de Psicología (APA por su sigla en inglés). En tal sentido, solicitamos a nuestros autores limitar al máximo el uso de pies de páginas y notas aclaratorias, y que cuando estas sean de carácter pertinente no excedan los tres renglones y/o 40 palabras. De ser necesario más espacio, vemos necesario incorporarlas en el cuerpo textual.

En el cuerpo principal cabe mencionar los datos recolectados y su tratamiento estadístico, tratando siempre de no exponer casos individuales o puntualizaciones no necesarias que puedan implicar una deformación tendenciosa de los casos de estudio, excepción hecha de que estos sean el objetivo principal del texto (estudios de caso único).

6.1. **Discusión:** como un complemento a la presentación de los datos recolectados, recomendamos utilizar la estrategia de discusión como momento para evaluar y presentar interpretaciones implícitas en la observación y resultados de la investigación, cómo estos se relacionan con la hipótesis, objetivo o problema presentado en la introducción, la contribución al campo general de estudio realizada con la investigación, y toda presentación contextual de la misma que permita al lector establecer comparaciones, avances e innovaciones que represente el estudio.

5

Referencias y citas a pie

7. **Conclusiones:** finalmente, como un título aparte del cuerpo principal del texto, deben presentarse los resultados y conclusiones que se desprenden del proceso investigativo, siendo estos el elemento fundamental de la divulgación investigativa. Pedimos a los autores establecer la pertinencia de las mismas, y su fácil conexión con los objetivos propuestos en la introducción. Su redacción debe ser clara, y evidente su pertinencia con el cuerpo textual presentado, tratando de realizar una exposición que parta de lo general a lo particular.
8. **Imagen:** Gráficos, diagramas, fotografías, tablas y otros objetos gráficos pertinentes o ilustrativos deberán estar acompañados por el nombre del autor o su procedencia, el título o leyenda explicativa sin exceder las 15 palabras. Además de estar indicada su ubicación en el texto, deberán entregarse en medio digital, bien sea en vectores o, de tratarse de imágenes no vectoriales, con una resolución mínima de 300 ppp. Sugerimos formatos PSD, JPG o TIF. En todos los casos solicitamos el envío de los archivos originales correspondientes, de manera independientes según su numeración o relación con el artículo.
9. **Referencias.** De acuerdo al modelo APA, el artículo debe estar acompañado exclusivamente de los textos origen de las citas incluidas en el mismo, o aquellos que presenten ideas relacionadas en el cuerpo textual directamente. En el siguiente apartado referimos nuestro modelo de citación.

5.1. Referencias bibliográficas

Los autores deben emplear como modelo de citación el expresado por APA, de la siguiente manera:

Libros. Apellido del autor, Inicial del nombre. (Año de publicación) *Título de la obra* (Edición). Localización: Editorial.

Capítulo de un libro. Apellido del autor, Inicial del nombre. (Año de publicación) *Título del capítulo*. Apellido del Editor, Nombres.) *Título del libro* (páginas del capítulo). Localización: Editorial.

Revistas o publicaciones seriadas. Apellido del autor, Inicial del nombre. (Fecha de publicación iniciando con el año y detallando meses y/o días según el caso). Título del artículo. *Título de la publicación*. Volumen, (número), páginas.

Leyes. Ley, decreto, resolución, otros según el caso, número (Fecha de publicación iniciando con el año y detallando meses y/o días según el caso). Título de la ley, decreto, resolución, etc. Título oficial de la publicación. Ciudad, País.

Para referenciar una obra con múltiples autores, dentro de los modelos expuestos, debe tenerse en cuenta la siguiente forma de construcción del apartado autor, ordenando de manera alfabética:

Apellido del autor1, Inicial del nombre1 & Apellido del autor2, Inicial del nombre2 & Apellido del autor3, Inicial del nombre3. (Año de publicación). *Título del libro*. Localización: Editorial.

En el proceso de referenciar la relación del texto con una idea, paráfrasis o referencia a un texto no incluido como cita en el cuerpo del artículo, se debe tener en cuenta la siguiente recomendación en el sitio de referencia al interior del artículo:

- En caso de tratarse de dos autores, en la primera cita: Apellido del autor1 y Apellido del autor2. (Año de publicación). En la segunda cita y subsecuentes: Apellido del autor1, et al. (Año de publicación).
- En el caso de tres autores o más: Apellido del autor1, Apellido del autor2, Apellido del autor 3. (Año de publicación). En la segunda cita y subsecuentes: Apellido del autor1, et al. (Año de publicación).

- En el caso de seis autores o más: Apellido del autor¹, et al. (Año de publicación).

En el uso de siglas, siendo el caso de instituciones reconocidas que las utilicen, ha de citarse el nombre completo en su primera referencia en el texto, acompañado de la sigla entre paréntesis, utilizando posteriormente únicamente la sigla. Ejemplo:

- En la primera aparición: Organización Mundial de la Salud (OMS, Año de publicación)
- En apariciones subsecuentes: OMS (Año de publicación)

De acuerdo a la sugerencia APA, la cita debe incluir la página de inicio de la cita en el sitio de su aparición en el texto, y no en las referencias. Toda cita con extensión menor a 40 palabras debe incluirse al interior del párrafo de citación. Aquellas con una extensión superior deben sangrarse de ambos lados en párrafo independiente.

En caso de que se trate, no de una cita textual, sino de la referencia a una idea de origen diferente al autor del artículo, se debe referenciar siguiendo el modelo expuesto e incluir su origen en la sección de Referencias bibliográficas.

Para el caso de publicaciones electrónicas solicitamos incluir la cita completa según el estilo APA, e incluir la información DOI completa, de ser posible.

5.2. El proceso de pares lectores (peer review)

El artículo que cumple con los criterios anteriormente expuestos y es presentado dentro de nuestra convocatoria, es sometido por MasD a un proceso semestral que busca garantizar la calidad investigativa de los artículos presentados, en el marco de la contribución general al desarrollo del campo del Diseño. En tal sentido, el Coordinador Editorial, con el visto bueno del Comité Editorial, asignará los árbitros que considere pertinentes al contenido del artículo presentado, buscando garantizar que el concepto emitido esté de acuerdo al área temática de trabajo o conocimiento de los mismos. Tanto los árbitros seleccionados como el autor desconocerán sus correspondientes identidades, por lo que MasD se reserva el derecho de realizar los cambios pertinentes en los documentos presentados, de tal manera que se garantice el total anonimato de las partes.

Dichas condiciones garantizan a los árbitros el total proceso de independencia para emitir su juicio analítico, que debe ser remitido, en los formatos pertinentes, en el plazo de un mes calendario. Para considerar

recomendación del árbitro, el puntaje general del artículo debe estar por encima de 3,5 en una escala de 1 a 5. Toda observación y transformación del artículo que el árbitro considere necesaria, e incluya en los formatos pertinentes, formará parte del proceso de arbitraje del artículo.

El Coordinador Editorial de la Revista, con visto bueno del Comité Científico, enviará al autor dichos formatos para que éste realice los ajustes recomendados, teniendo para esta actividad un plazo máximo de un mes calendario. Una vez sometido a consideración de la Revista, el artículo corregido inicia un nuevo proceso del que forman parte los árbitros previamente asignados. Éste concluirá, tras esta segunda revisión, con los formatos y evaluación final, y la recomendación de publicación afirmativa o negativa.

En caso de que existan nota inferior 3.5 de un árbitro y superior de otro, esta situación, considerada de empate en la evaluación, se dirimirá mediante el nombramiento de un tercer árbitro, de calidades iguales a las de los dos primeros lectores, cuya nota servirá para dirimir el conflicto.

En ningún caso el proceso de arbitraje implicará la participación del autor, tratándose de un proceso en manos del aparato editorial de MasD.

En caso de que se encuentre un número superior de artículos al establecido por el Comité Científico de la Revista, los puntajes finales de evaluación promediados de las notas asignadas por los árbitros lectores servirán al Coordinador Editorial para establecer aquellos que conformarán el número respectivo. En caso de un empate en dichos puntajes, el Comité Científico dirimirá el conflicto, seleccionando aquellos que considere pertinentes para cada número, de acuerdo al análisis de los formatos de arbitraje que conformen la evaluación de pares.

Aquellos que, habiendo aprobado el proceso de arbitraje, no sean seleccionados para el número pertinente, podrán ser presentados para el número siguiente de la Revista, conformando la base inicial del proceso de publicación.

Todo artículo cuya calificación de arbitraje esté por debajo del 3.5 podrá ser presentado nuevamente por su autor, una vez concluido el periodo semestral de edición para el cuál fue presentado, en tal sentido dicha presentación será considerada un nuevo proceso, para el cuál se someterá a las acciones descritas anteriormente.

Todo autor se abstendrá de presentar al artículo a otras instituciones o revistas, cualquiera sea su ámbito, durante el periodo de evaluación, a no ser que cuente con permiso explícito del Coordinador Editorial de la Revista.

— VI, I-VII —que el artículo puede ser publicado, adicionalmente a la

Es posible que el usuario tenga que instalar Acrobat en sus diferentes dispositivos para disfrutar al máximo de la interactividad del PDF. Para instalar Adobe Reader, visita la página oficial de [Adobe](#).

Índice

Diseño y contexto.

Design and context.

Fabio Andrés Vinasco Ñustes.

2-3

Editorial

Sustentabilidad del desarrollo, precisiones conceptuales.

Development sustainability, conceptual precisions.

Luis Gabriel Duquino Rojas.

6-21

Investigación MasD

Coherencia de tendencias en cosmética, con procesos de I+D en BELCORP; Aproximación a los procesos de Investigación y Desarrollo en la industria cosmética y su relación con determinadas líneas de producto, particularmente las tendencias de la moda presentes en el periodo 2012-2014.

Coherence of tendencies in cosmetic, with processes of I+D at BELCORP.; An approach to the Investigation and Development processes in the cosmetic industry and its relation with some products lines, particularly fashion tendencies at the 2012-2014 period.

Iván Felipe Acosta, Gabriel Ospina, Álvaro Quintero, Nicolás Urrego.

22-37

Paraciudades Rompiendo tabúes en búsqueda de una renovación urbana.

Paracities Breaking taboos on searching an urban renovation.

Carlos Medellín.

38-71

Análisis del panorama actual de productos asistivos para la vida cotidiana a través de las perspectivas de Víctor Papanek.

Analysis of the current landscape of assistive products for daily life through the perspectives of Víctor Papanek.

Juliana Maria Moreira Soares, Cleyton Fernandes Ferrari,

Andrea Regina Martins Fontes, Miguel Ángel Aires Borrás.

72-83

Diseño, sin ambigüedades.

Unambigued design.

Rómulo Polo Flórez, Dolly Viviana Polo Flórez.

84-111

Desarrollo sostenible y hábitat popular.

Sustainable development and popular habitat.

Juan José Castiblanco.

112-121

Espacios de borde y escenarios de apropiación artística.

Border spaces and artistic ownership scenarios.

Alejandro Zorrilla.

122-135

Modernismo y Post Modernismo desde la Perspectiva del Diseño y la sostenibilidad.

Modernism and post-modernism from a desing and sustainability point of view.

Monique Cerqueira Lisboa.

138-145

Diseño U. El Bosque

Diseño causal: Respuesta integral a la dinámica global.

Casual design: integral answer to a global dynamic.

Julián Pinzón.

146-153

Diseño para un verde sostenido.

Design for a sustained green.

Edgar Mauricio Carvajal Ronderos.

156-161

Tribuna



Revista Digital de Diseño
Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación
Universidad El Bosque



Fabio Andrés Vinasco Nustes

editormasd@unbosque.edu.co,
Universidad El Bosque. Colombia.

Graduado de Arquitectura, y de la Maestría en Historia y Teoría de la Arquitectura en la Universidad Nacional de Colombia. Editor de MasD, Revista Digital de Diseño y de la Revista ESCALA, publicación dedicada a temas de arquitectura latinoamericana. Actualmente adelanta la investigación: Análisis crítico de la política pública ambiental y su impacto en el ordenamiento territorial de la ciudad de Bogotá (2000-2015).

Editorial

www.masd.unbosque.edu.co

Diseño y contexto

Design and context

Vinasco, F. (2015). Diseño y contexto. MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 9, Edición N° 17 Jul. – Dic. 2015. 2-3.
DOI: <http://dx.doi.org/10.18270/masd.v10i17.1722>

Palabras Clave: diseño, imagen, comunicación, sostenibilidad, sustentabilidad.

Keywords: design, image, communication, sustainability, nourishment.

1. Editorial

Victor Papanek pregonaba desde los años 70 la necesidad de replantear la función del diseño contemporáneo tras casi cincuenta años de una historia centrada en beneficiar el desarrollo industrial olvidando su propósito fundamental de atención a las necesidades humanas:

Ya va siendo hora de que desaparezca el diseño industrial tal como actualmente lo conocemos. En tanto el diseño se preocupe de confeccionar 'juguetes para adultos' banales, aerodinámicas máquinas de matar, y 'sexuadas' mortajas para máquinas de escribir, tostadoras, teléfonos, y computadores, no tiene ninguna razón de existir.

Papanek, V. (1973), Diseñar para el mundo real: Ecología humana y cambio social. Madrid: Blume.

Casi cincuenta años después, una crítica frecuente a los procesos de formación en diseño apunta a la enorme distancia que separa la actividad académica de la que desarrollan los diseñadores vinculados a la industria. En materia de relación

con el contexto, la formación en competencias, heredada del modelo productivo de finales del siglo XX, nos legó ideas vagas de cómo la universidad forma para resolver los problemas de las diversas realidades en que nos encontramos inmersos, si bien los procedimientos que ocupan la pedagogía del diseño son un tanto homogéneos. Sin preocuparse demasiado por enfatizar la singularidad de las necesidades locales frente a la generalización y estandarización de la producción implícita en los procesos económicos de globalización, el énfasis profesional del diseñador apunta al producto, al objeto y su consumo.

En tal sentido, esta convocatoria de MasD Revista Digital de Diseño propuso como tema principal la responsabilidad y el compromiso del diseñador con las necesidades de su contexto cercano, sea este político, económico, social, cultural o ambiental, buscando presentar a nuestros lectores artículos que expresen el papel que tienen los diseñadores frente al futuro de nuestra sociedad. En tal sentido, presentando definiciones en torno a la sustentabilidad como eje fundamental para entender el papel del diseño en este siglo de crisis ambientales y sociales, proyectos de trabajo con las comunidades que buscan recuperar el papel de artistas plásticos y diseñadores como gérmenes de una nueva manera de construir ciudad, y visiones sobre la gestión de marca y el *branding*.

Si bien el diseño se ha visto tradicionalmente como una herramienta que contribuye a la formación de capital industrial, traducido en términos de uso de materiales, procesos y costos productivos, el discurso de los diseñadores ha de encontrar un lugar en el amplio panorama de respuestas ante la crisis ecológica global, ante el inminente peligro que representa para la especie humana la insostenible situación del desarrollo basado en el consumismo, un lugar que permita recuperar desde su especificidad disciplinar la posibilidad de contribuir al bienestar general de la sociedad.

Re pensar la academia es repensar la pertinencia del oficio en relación con nuestro contexto, proponiendo una ruta de responsabilidad con las numerosas crisis planetarias pero, simultáneamente, garantizando la especificidad disciplinar como conciencia de la realidad inmediata, de sus carencias y posibilidades, el énfasis que definiciones conceptuales han puesto en escena al apuntar al diálogo de lo local con lo global.

MasD invita a investigadores y académicos a compartir sus perspectivas sobre este espectro temático con la meta de conformar un acervo que nos permita presentar a nuestra comunidad académica un panorama en torno a la idea de la formación en diseño frente a los problemas de contexto, pensando en la construcción de una mirada enriquecida del papel que tienen los diseñadores, comunicadores y todos aquellos comprometidos con transformar la sostenibilidad del desarrollo social desde la responsabilidad con la naturaleza y con el futuro de la humanidad.

Es posible que el usuario tenga que instalar Acrobat en sus diferentes dispositivos para disfrutar al máximo de la interactividad del PDF. Para instalar Adobe Reader, visita la página oficial de [Adobe](#).



Investigación MasD



En esta sección se publican artículos referidos a investigaciones, indagaciones, problemas en el ámbito del diseño, la imagen, la comunicación, las Industrias Culturales y Creativas, así como procesos de enseñanza / aprendizaje en dichas áreas, siendo su énfasis la publicación de resultados originales de investigación e innovación en la disciplina del diseño en general, donde se problematice, analicen, sistematicen e integren conocimientos específicos del diseño con problemas de nuestro contexto, promoviendo el trabajo interdisciplinar, transdisciplinar y las repercusiones directas que estos tienen en la vida de las comunidades.

MasD, Revista Digital de Diseño,
ISSN 2027-095X, Vol. 9, N.º 17, Jul. - Dic., 2015







Sustentabilidad del desarrollo, precisiones conceptuales.

Development sustainability, conceptual precisions.

Duquino, L. (2015). *Sustentabilidad urbana, precisiones conceptuales*. MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 9, Edición N° 17 Jul. – Dic. 2015. 6-21
DOI: <http://dx.doi.org/10.18270/masd.v10i17.1473>

Recibido: 13-01-2015
Aprobado: 21-05-2015

Resumen

El presente texto forma parte de la investigación Transformaciones de la Política Pública Ambiental para el Ordenamiento Territorial de Bogotá: una revisión a la gestión ambiental urbana en el marco del neoliberalismo y la globalización (1990-2012) que tiene como propósito formular lineamientos para la proposición y gestión de dichas políticas garantizando la sustentabilidad del espacio geográfico que sirve de soporte a la vida urbana a partir de la valoración crítica de la normativa generada en el periodo de estudio.

En tal sentido, con este artículo se precisa un marco para desarrollar los conceptos asociados a la generación de políticas ambientales, a su impacto sobre la planeación y la gestión del entorno urbano, y como plataforma de la valoración propuesta. Estos conceptos están asociados a la discusión planteada por el Desarrollo Sostenible y su crítica.

Palabras clave: Complejidad, holismo, modo de producción, saber ambiental, política ambiental urbana.

Abstract

This paper is part of the research process: transformations of the Public Environmental Policy for the Territorial Development at Bogotá: a revision of the urban environmental management framed by neoliberalism and globalization (1990 – 2012) to propose guidelines to such policies to guaranty the sustainability of the geographic space that gives support to the urban life, on the ground of a critic evaluation of normative generated at the studied period.

Key words: Complexity, environmental knowledge, holism, production modes, urban environmental policy.



1. Introducción

Teniendo en cuenta los datos de la CEPAL, contenidos en su Anuario Estadístico (2010), el crecimiento progresivo de los porcentajes de población urbana nos permite afirmar que la ciudad será el hábitat predominante de la vida humana para el presente siglo. En tal sentido, el uso intensivo del suelo urbano, la depredación de los recursos naturales concomitante y las implicaciones de este detrimento medioambiental sobre las amplias regiones urbanizadas de nuestro continente nos permiten afirmar que es en el conflicto entre medio urbano y espacio geográfico, en su predominante dimensión medio ambiental, donde se jugará el destino de la humanidad en los años porvenir.

El predominio del consumo como modalidad exclusiva de relación entre los miembros de la sociedad unido a una visión reduccionista de nuestras relaciones al interior de la misma a un simple mercado ha generado una lógica que se extiende a la vida humana para convertir la experiencia vital en experiencia del derroche, lo que se constituye como la principal amenaza para la pervivencia de los ecosistemas en el planeta, la amenaza de la extinción como conclusión de nuestro devenir histórico en economía del consumo.

Tal como señala Leff (2008) ésta crisis ambiental no es una crisis más del modelo económico, sino que, dada su relación con crisis energéticas y alimentarias, se trata de una crisis civilizatoria que pone en peligro la vida humana, y tal como subraya el autor, el sentido de la vida sobre el planeta.

El objetivo de la investigación planteada, tanto como del presente artículo es analizar la manera en que hemos resuelto la pregunta por nuestro desarrollo ante las diversas evidencias de crisis, particularmente a través del ordenamiento territorial y la formulación de políticas públicas asociadas al mismo. De tal manera, la definición de conceptos que relacionan sustentabilidad y ordenamiento, así como la descripción de herramientas que se emplean para la gestión de los emplazamientos humanos en el territorio nos permiten establecer marcos teóricos y conceptuales para abordar de una manera crítica la manera en que se generan las políticas públicas para el manejo de los complejos problemas ambientales de principios de siglo, en este caso enmarcadas en el desarrollo de la ciudad de Bogotá.

Para el presente artículo se introducen nociones fundamentales que buscan establecer derroteros alternativos en la investigación de problemas medio ambientales y de relación del hombre con la naturaleza.

2. Discusión

2.1. Marcos teóricos y conceptuales

La necesidad de comprender las realidades urbanas signadas por las crisis ambientales, productivas y humanas que ha dejado entrever el inicio de este siglo es imperativa. Así mismo, involucrar una acertada definición de las mismas antes de iniciar un proceso crítico de sus efectos sobre nuestras geografías urbanas debería ser el primer paso de todo proceso de investigación en temas ambientales.

En tal sentido, este artículo es deudor de trabajos como los de Enrique Leff y Carlos Mario Yori, a través de los cuales se estableció como punto de partida el apoyo en la noción de sustentabilidad urbana como contrapeso a la idea de desarrollo sostenible, enfatizando que la perspectiva de este artículo sobre el espacio geográfico urbano se centra en el desarrollo de dicho concepto.

2.2. Sustentabilidad ambiental urbana

El significado que tiene para la prospectiva urbano-territorial el cambio dramático de las relaciones entre la población de nuestras ciudades y el espacio geográfico que les sustenta involucra retos que nos deberían llevar a preguntarnos por la excesiva dispersión de la costra urbana sobre el medio natural, una condición que implica el alcance de límites máximos en los recorridos conexos a la aparición de usos en el territorio y la consecuente presión sobre los sistemas ambientales, impactos que parten de la depredación del medio geográfico para extenderse a la condición misma del hombre como actor en las relaciones medioambientales.

La confianza en soluciones surgidas desde el libre mercado oculta tras el velo del consumo fácil la profunda crisis que ha generado nuestra visión extractiva del entorno natural. Esa misma confianza entrega al desarrollo tecnológico el liderazgo en la solución de los problemas medio ambientales, acelerando de manera paradójica el proceso de extinción de los recursos naturales al impulsar la dependencia de los países del antes denominado tercer mundo de aquellos que tienen un puesto privilegiado en la producción de ciencia y tecnología, una nefasta agenda de lo que implica la investigación y la innovación hoy. Esta relación entre investigación y mercado deja entrever que más allá de los calificativos de nuestro sistema como 'sociedad del conocimiento', la irresponsabilidad para con la naturaleza implícita en nuestro excesivo consumo nos sitúa en un escenario de 'mercado del conocimiento' que extiende la sombra siniestra de la extinción sobre la totalidad de la vida en nuestro planeta.

La banalidad que la noción de mercancía extiende sobre las críticas a nuestro modelo de consumo deja un sabor agrisado que erige a la tecnología como salvavidas frente a la crisis ambiental generalizada, ocultando que ésta es un mecanismo más del sistema global de mercados que perpetúa la existencia del consumismo como práctica de relación con los entornos geográficos. Nociones como cambio climático, calentamiento global, extinción de especies, degradación ambiental, explotación excesiva del suelo, se vuelven palabras de fácil consumo, slogans que cambian su urgencia por el eterno desplazamiento del consumo a las tecnologías de lo sostenible.

En tal sentido podríamos entender la idea de Leff al hablar de que la problemática ambiental:

(...) no es ideológicamente neutral ni ajena a intereses económicos y sociales. Su génesis está dada en un proceso histórico dominado por la expansión del modo de producción capitalista, por los patrones tecnológicos que genera una racionalidad económica, a la cual guía el propósito de maximizar las ganancias y los excedentes económicos en el corto plazo, en un orden económico mundial marcado por la desigualdad entre naciones y clases sociales." (Leff, 1998, p. 72)

Como contrapeso a esta visión de lo tecnológico sostenible han surgido visiones entre las que rescatamos para este artículo la idea de sustentabilidad ambiental como constelación que reconoce el nudo gordiano establecido por la dinámica de consumo de nuestro sistema social y propone como salida el rompimiento definitivo con los esquemas implícitos en esta dinámica. No se trata de una postura fácil, pues implica una transformación total de nuestra forma de vida en busca de alternativas a un sistema que parece imposible superar.

Como mencionamos, tras las tecnologías de lo sostenible se esconde la idea de que es posible solucionar la crisis que enfrentamos desde un aumento del consumo que incluyera dichas tecnologías. El principal pilar tras la idea de un consumo sostenible es, entonces, la idea del desarrollo sostenible, una forma de ver la relación entre la economía de mercado y la crisis medio ambiental –que insistimos toca la esencia misma del ser humano y su vínculo con la naturaleza- que busca presentarnos la posibilidad de un futuro armónico en el que es posible continuar el consumo preservando lo natural, involucrando el deber ético con las generaciones de consumidores por venir, dando un tinte un tanto melodramático a los deberes del consumidor contemporáneo. Esta visión que simplificamos para acentuar su banalidad, enfatiza la idea de desarrollo asociada al consumo, una visión del crecimiento económico que le relaciona con el bienestar humano con indiferencia de la limitada y finita oferta ambiental del planeta.

La necesaria crítica de este modelo que busca distanciarse del término ‘sostenible’ con la inclusión del amplio espectro implícito en la idea de sustentar la vida, de todo aquello sustentable, permite pensar en la necesaria re orientación de la dinámica entre sociedad y producción. Podemos decir, siguiendo el informe presentado por la ONU en la cumbre de Johannesburgo (2002) que

El concepto de sustentabilidad se funda en el reconocimiento de los límites y potenciales de la naturaleza, así como la complejidad ambiental, inspirando una nueva comprensión del mundo para enfrentar los desafíos de la humanidad en el tercer milenio.

Frente a términos que generalmente aceptamos en torno a la producción y reproducción de la mercancía, esta refundación de la esfera social desde la propuesta de una nueva economía permite reconocer potenciales adicionales en nuestra manera de interactuar en el mundo hoy cuyas repercusiones inician en el ámbito de la relación hombre naturaleza pero que abarcan la responsabilidad ética con la totalidad de la vida sobre la tierra. Pensar una nueva economía, dar nuevos objetivos a la investigación y la innovación, entender maneras innovadoras de ordenamiento del territorio y propender por la transformación la esencia misma del hombre-consumidor del hoy en un ser integral, holístico, se presenta como único camino para salvar al planeta.

Es necesario reconocer la enorme distancia epistemológica y ética que se construye entre la lógica del desarrollo sostenible y el discurso de la sustentabilidad ambiental. Se trata de una diferencia que no sólo implica una estructura económica diversa, de la otredad, sino que incluye múltiples dimensiones que van de la preservación de la biodiversidad hasta la garantía de un futuro posible para los saberes culturales y ambientales que permitan asegurar la persistencia de la vida sobre el planeta, abriendo una puerta a la recuperación de la mirada ancestral como vínculo inicial de nuestro andar sobre el planeta.

Otra idea que parece encontrarse en la base misma de los problemas ambientales es la asociación entre calidad de vida y mercado frente al impacto que genera el consumo acelerado de mercancías, que tal como hemos visto presenta un escalamiento exponencial en los últimos cien años con el surgimiento de la moderna economía industrial, una idea que, nuevamente, ha sido acogida con beneplácito y sin mayor reflexión por las agendas tecno-científicas contemporáneas. La multiplicación en la oferta de productos industriales asociada al aparente mejoramiento de la calidad de vida ha causado aún más pérdidas ambientales por cuanto, en un nivel de interpretación básico, presenta la necesidad del consumo como garantía de calidad de vida, como un derecho fundamental. En tal sentido podemos interpretar el texto de Leff (2008:48), al analizar estudios presentados por el Club de Roma en su libro: los límites del crecimiento. Miseria, desnutrición y pobreza son la contrapartida real de esta idea de confort en el consumo que nos presenta el concepto de un desarrollo sostenible.

La idea de progreso ocultó, en tal medida, que el precio de esta calidad de vida burguesa traía implícito un grave impacto sobre los sistemas ambientales que no podemos recalcar suficientemente. Baste presentar como prueba de ello la idea con que se educara en escuelas y colegios en torno a la noción de recursos renovables y no renovables, ocultando la realidad de un planeta finito. Este conflicto entre naturaleza y mercado, que se expresa en la multiplicidad de crisis ambientales que hemos caracterizado, presentado por Leff (1998), ha sido el origen de las múltiples iniciativas que convocaron a organismos internacionales en torno a lo medioambiental, siendo particularmente relevantes los cónclaves de Estocolmo (1972), Río de Janeiro (1992) y Johannesburgo (2002).

Estas reuniones, que inicialmente definieron las dinámicas de lo sostenible pero que paulatinamente han afirmado la necesidad de pensar la sustentabilidad ambiental como eje de la acción para preservar el entorno medioambiental, han generado múltiples y relevantes iniciativas como los tratados de Viena (1998), Montreal (1989), el Convenio sobre la Diversidad Biológica (1992), y los más conocidos Protocolos de Kyoto (1997) y Estocolmo (2001).

Estos eventos, así como muchos otros que han logrado aglutinar ya no solo iniciativas altruistas o beneficencias sino el compromiso nacional de cientos de países en torno a la crisis ambiental, no ha logrado sin embargo superar la obsolescencia

del discurso del desarrollo sostenible. Es desde las periferias, desde la iniciativa de grupos hasta ahora marginados y ante todo de los antes considerados países del tercer mundo, desde donde el conocimiento ancestral, bien sea indígena, afrodescendiente o rural, ha encontrado una forma de hacerse oír como alternativa a la continuidad del rancio capitalismo finisecular.

El contraste entre estas visiones es claro: desde hace ya casi treinta años el discurso de lo sostenible ha centrado la meta en el desarrollo y la continuidad de una visión económica basada en la globalización de los procesos extractivos haciendo vulnerable al planeta entero al consumismo que caracteriza la visión de sostener el crecimiento de la economía; mientras, el otro lado del espectro se opone a estas lógicas económicas que desconocen los saberes ambientales tanto como el carácter esencial de finitud de los recursos planetarios.

La fe en el mercado y sus mecanismos de ‘moderación’ se ponen en el centro de la discusión entre lo sostenible y lo sustentable, siendo la ética del consumo lo que se pone en duda tras la necesidad de plantear el desarrollo sostenible como meta de la sociedad, o aún mejor, de la economía humana. Sin embargo, basar nuestras conductas sociales en la necesidad constante del mercado por generar plusvalías sume en la pobreza a quienes son más vulnerables; paradójicamente la necesidad de aumentar los niveles de producción significa también poner en riesgo, bien sea por la explotación misma del hombre o por el consumo excesivo de los recursos naturales a poblaciones que aún no alcanzan niveles mínimos en su salud y calidad de vida.

Así, podríamos decir que hemos perdido el norte de nuestro ser en la tierra mientras no existan sistemas de control de este círculo vicioso de explotación y consumo, y se planteen alternativas de conservación de nuestro entorno ambiental.

Los procesos que impulsa la sustentabilidad se basan en un cambio de perspectiva que enfrenta las potencialidades de relación entre hombre y naturaleza desde mecanismos ‘sutiles’ que, basados en las relaciones de las sociedades ancestrales con el medio natural, potencian la conservación de la vida misma, de ahí el origen de la palabra: sustentar la vida sobre el planeta, conservar el estado de lo ambiental y contribuir a la superación de la coyuntura de impacto en que nos encontramos. En tal sentido, el respeto por el entorno y el cuidado del mismo implican la transformación de los sistemas productivos desde lógicas de preservación que se alejan de los imaginarios del desarrollismo. El principio básico del camino a la sustentabilidad es la preservación del carácter originario de lo natural, articulando necesidades humanas con la conservación de la vida sobre el planeta superando las lógicas del extractivismo.

Como hemos expuesto en otros escenarios académicos, en términos de las dinámicas energéticas del planeta, este cambio de rumbo implica pensar también cuál sería la forma de producción alternativa a la economía de lo industrial. En este

sentido, la idea de la producción local, de escenarios de artesanados que recuperen el contacto directo del hombre con los materiales de la naturaleza, inmersos en el compromiso ético de la tradición y la preservación, parecen poder revertir los entrópicos procesos que han llevado al calentamiento global de la mano de la revolución de la industria, una revolución de la máquina contra la capacidad humana.

Leff (1998) había puntualizado el camino entrópico de la industria, y los escenarios de calentamiento global como espacios de consumo energético en su forma más primitiva, con el calor como un residuo más de lo industrial, enfrentados a la noción de lo neguentrópico, una idea que plantea como alternativa a los procesos históricos de entropía de lo industrial desplazando la idea de consumo a la actuación e interacción social,

(...) una racionalidad productiva orientada por un proceso social neguentrópico, contrarrestaría esta tendencia, mediante el aprovechamiento máximo (ecológico y cultural) del proceso fotosintético, como un proceso ecosistémico de producción de orden, de materia vegetal y de energía bioquímica utilizable orientado al incremento de una productividad social para la producción de satisfactores humanos por medio de la creación de un proceso histórico de organización ecológica, diversidad cultural y complejidad productiva.” (Leff, 1998, p. 255-256).

Una economía sustentable implica una reconstrucción del entramado social que ha sido remplazado por un entramado económico de corte industrial; replantear nuestras metas como sociedad desde el restablecimiento de una relación sana con la naturaleza que tenga como perspectiva un equilibrio entre lo que apropiamos y lo que preservamos; restablecer nuestro norte poblacional, económico, ecológico, deconstruyendo la idea misma de desarrollo como meta última de los procesos de producción para restablecer la idea de una cultura que no globalice la depredación industrial sino que promueva la diversidad, tanto en la vida como en la cultura, en los derechos y diferencias. Tal es la propuesta de Leff (2008:62) al plantear un futuro neguentrópico, de negación de la entropía de lo industrial, de lo sostenible.

El conocimiento ambiental requiere cambios de paradigmas en muchos aspectos: del positivismo de las ciencias y sus explicaciones lineales a la noción misma de complejidad y el reconocimiento de la ausencia de saberes fundamentales en nuestra vida diaria; de inclusión de éticas de preservación natural en las ciencias duras; de asumir la contradicción como elemento clave de la diversidad, y con ella, del respeto a lo natural como base desde la cual para todo proceso productivo; de inclusión de las múltiples dimensiones de lo social en la discusión por el futuro, y no sólo de la económica.

Si reconocemos desde una perspectiva histórica que la principal ruptura de la relación entre el hombre y la naturaleza se da en el establecimiento de la

racionalidad positivista y la economía de mercado sobre otras formas de construir nuestro camino sobre el planeta, alternativas pre racionalistas como los saberes ancestrales, las alternativas solidarias y las utopías de reencuentro con lo natural (vistas como alternativas a la construcción lineal del mercado) toman un segundo aire frente al ocaso de lo planetario - industrial. La idea del respeto a lo natural, del límite establecido a lo que se toma de la naturaleza y de aquello que es sagrado, intocable, reservado, sustentable, se opone a la lógica del consumismo y la serialidad, a la idea de acumulación irrestricta como único impulso del mercado, un límite a la dimensión más egoísta del humano.

El saber ambiental se construye en el encuentro de cosmovisiones, racionalidades e identidades, en la apertura del saber a la diversidad, a la diferencia y la otredad, cuestionando la historicidad de la verdad y abriendo el campo del conocimiento hacia la utopía, al no saber que alimenta a las verdades por venir. (Leff, 2006, 22)

En tal sentido es casi imposible mantener los esquemas políticos y administrativos que se encuentran tras el discurso del desarrollo sostenible sin ocultar que perseverar en esta dirección es una decisión de exterminio del hombre por el hombre. Pensar la sustentabilidad de nuestro futuro requiere una transformación fundamental de nuestra visión ética y de compromiso con lo natural, una idea que en sí misma es transformadora de nuestro ser en el mundo centrando nuestra mirada en una humanidad que se entiende a sí misma como parte de la naturaleza y no su dueña o dominadora.

Pensar lo sostenible de un desarrollo basado en la continuidad del patrón de explotación de la naturaleza en esta etapa industrial de nuestra historia es un sinsentido de la racionalidad misma. La desbordada confianza en una solución desde las tecnologías, que se expresa en las múltiples ideas del consumo de lo sostenible: de bombillas más eficientes, de paneles solares para energía más limpia, de autos eléctricos con menos polución, oculta los mismos principios que ponen al hombre por encima del planeta en términos de consumismo y acelerado detrimento de valores naturales. El ejemplo claro de esta falta de un análisis claro en términos ambientales está en los costos que tiene para los países empobrecidos la implementación de estas tecnologías, impuestas muchas veces tras la firma de tratados de libre comercio o con el afán de cumplir estándares que permitan entrar a los círculos del comercio global a realidades pre industriales que aún perviven en el planeta. Dichas condiciones están obviamente dictadas por los países productores de estas tecnologías, ocultando tras el sello de lo sostenible una forma más de explotación basada en la inequidad del desarrollo técnico – científico racional.

Tal es la profundidad de esta crisis que no podemos esperar soluciones de corto plazo o curas mágicas, debemos pensar en una transformación profunda de nuestro ser social y no una reorientación de patrones de consumo como la que



hemos expuesto anteriormente. El propósito de una propuesta de investigación en torno a la problemática ambiental que incluya la noción de sustentabilidad y la incorporación de saberes ambientales a la planeación del futuro de nuestros territorios debe incluir características que permitan superar las barreras que hemos creado desde el industrialismo sin sentido. Debemos incluir por lo tanto valores y componentes éticos como contrapeso a la cuantificación de los recursos naturales, valoraciones del impacto de los usos del suelo, de la degradación ambiental y la contaminación que genera la masiva presencia humana sobre el planeta, así como la clara conciencia de que existe sobre el tejido territorial una constante presión que se ejerce desde los centros del poder y los grandes mercados.

Este cambio de perspectiva necesita de nuestra disposición a cambiar las formas de ser en el mundo, sopesar nuestro papel en la economía de mercado y una mirada que incluya las perspectivas del territorio como elementos fundamentales en la construcción propositiva de un futuro incluyente que no puede pasar por encima de los elementos medio ambientales de cada geografía específica.

3. Perspectiva ambiental

3.1. Los saberes ambientales

Como contraposición a la sólida construcción de una visión del desarrollo determinista, propia del positivismo racionalista y a una forma de concebir el conocimiento técnico científico como única forma de entender los procesos naturales, las múltiples enseñanzas ancestrales son un punto de referencia para hablar de lo ambiental tras el ocaso de la producción industrial. Esta dimensión ancestral que durante siglos ha permitido a comunidades alejadas de los grandes mercados establecer relaciones con su entorno desde la preservación de la vida es la presencia de una forma de ser en el mundo basada en una visión trascendente y ética del comportamiento humano.

Para esta construcción poco valen las aproximaciones desde la racionalidad occidental y su tendencia a disgregar el todo en sus partes, la prueba de todo conocimiento se erige desde una sabiduría compartida entendida desde una visión trascendente que extiende la noción de impacto y su comprensión al conocimiento heredado, una profunda conciencia trans-histórica de lo ambiental. La urgencia del rescate de esta visión radica en este otro camino que permitió al hombre entenderse en la naturaleza y no como dueño de ésta.

Esta perspectiva es fundamental para entender la posibilidad de un desarrollo sustentable, uno que no sólo se base en satisfacer las necesidades del hombre, sino contemplar que éstas son tan solo un elemento más, que para planear el futuro

hay que entender las necesidades que tienen otros miembros de la naturaleza, y la naturaleza misma. De allí que el discurso de la entropía necesite de un enfoque neguentrópico que re-articule al hombre en la naturaleza desde una perspectiva integral, que ponga estas necesidades ambientales en el mismo nivel que las suyas propias e integre otras relaciones que las productivas en los procesos de planeación.

Entre los saberes ambientales fundamentales para este cambio de visión, la preservación de la vida entendida como biodiversidad es un claro ejemplo de cómo con el cambio de paradigma se podría entender la necesidad de la sustentabilidad implícita en los saberes ambientales. En términos del desarrollo sostenible, el monocultivo de grandes porciones del planeta parece ser la meta que permitiría dar comida a quienes padecen de hambre en nuestro planeta, sin embargo, la realidad del mercado sugiere que esta forma de cultivo alimentará a quienes puedan pagarla, dejando como contrapartida la desaparición de los valiosos ecosistemas que han logrado sobrevivir al desarrollo industrial; basar el cultivo en una sola especie rompe los vínculos que la diversidad de especies ha establecido en el territorio, es una negación de la vida misma. Podríamos aprender mucho de la rotación de cultivos en el espacio geográfico, en el tiempo establecido por las estaciones de lluvia y sequía, de la recolección que practicaron las comunidades ancestrales que poblaron los continentes, un contrapeso a la homogeneidad que caracteriza a la producción industrial que expresa el monocultivo.

Esta riqueza de respuestas que abarca desde los cultivos en ciénaga de oriente a las terrazas de cultivo incas es una muestra de la necesidad de establecer el diálogo con los saberes tradicionales para entender cuál es la ruta que más conviene al planeta, un diálogo que se encuentra al margen de la necesidad de generar más desarrollo económico y parece apuntar a la necesidad de replantear nuestras maneras de entender la producción industrial.

En esta dirección el aparente subdesarrollo de nuestras naciones parece ser una potencialidad en tanto que ha preservado este conocimiento ambiental de la propagación de los mercados preservando la diversidad cultural y biológica, permitiendo a las comunidades crear equilibrios de sus necesidades específicas con sus territorios, si bien la economía globalizada se cierne como una amenaza que ya ha logrado impactar sobre territorios como la Amazonía más profunda.

Pensar alternativas que prioricen la permanencia de las comunidades y sus saberes en sus territorios, valorando la construcción de un conocimiento desde el escenario geográfico que les es específico implica ser conscientes de los frágiles pero preciosos equilibrios que estas sociedades han establecido, una forma de ver la economía que se contrapone a los ideales de globalización que permean nuestro presente.

4. Instrumentos para la constitución de un saber ambiental

4.1. Del holismo al sentido

Como parte del saber ambiental es fundamental tener presente, también, ideas como el holismo, un todo al cual no puede llegarse desde la suma de sus partes. Esta noción nos es útil como herramienta que permite contemplar la realidad de una manera más integral, sin dejar de lado ningún elemento, pues todos son parte de ese uno que se expresa en lo ambiental. Sin embargo, a los saberes reduccionistas debemos entender la construcción del sentido como etapa fundamental de un análisis ambiental, lo que posibilita construir direcciones alternativas que pongan de relieve las intensas relaciones que priman en lo natural sobre las taxonomías que establecen las ciencias.

Al enfrentarnos a la complejidad de lo natural, una perspectiva holística disfraza la imposibilidad de entender las diversas direcciones e impactos que tienen las acciones e interacciones de los componentes de un sistema complejo, en cuyo análisis se juega buena parte de la reconexión de nuestros procesos con la naturaleza con su reducción a un estudio ‘por capas’. Debemos intentar reconstruir el sentido de lo real de una manera alternativa.

4.2. Cosmovisión

Esta noción, que vemos desde la perspectiva de Dilthey como expresión de una experiencia de ser en el universo en la que se juega la inclusión de aspectos intuitivos, morales y emocionales como contrapartida de la aproximación racional, pone en presente de quien se plantea la pregunta por el futuro la necesidad de incluir otras miradas que la tecno-científica. Al pensar en la multiplicidad de cosmovisiones y la manera en que éstas han logrado integrar los valores ambientales y humanos en la constitución de un saber ambiental ponemos en perspectiva nuestro propio papel como investigadores de una realidad dada.

La noción misma de cosmovisión es un instrumento que nos permite confrontar nuestras certezas con los saberes ambientales y ancestrales al reconocer en éstos una alternativa valiosa para pensar nuestros procesos y perspectivas, pues son, en general, procesos en los que se constituye una mirada que trasciende la inmediatez del presente para expresar verdades

4.3. Complejidad

Reconocer la complejidad inherente a la vida pone en perspectiva de quien investiga los problemas ambientales la pertinencia de una mirada escrutadora sobre los problemas de la realidad por encima de las simplificaciones racionalistas. En palabras de Morin (1999:188),

La Tierra no es la suma de un planeta físico más la biósfera más la humanidad. La Tierra es una totalidad compleja física/biológica/antropológica donde la vida es un emergente de la historia de la Tierra y el hombre un emergente de la historia de la vida (Morin, 1999, 188)

Entender la complejidad como elemento constitutivo de toda realidad es fundamental también para la planeación de un proceso que permita su entendimiento, una perspectiva que integra la totalidad de elementos y sus distintas relaciones en una contraposición evidente a los reduccionismos y facilismos implícitos en muchos procesos experimentales. Es la puerta de entrada a valores y fuerzas que han sido apartadas de los caminos lineales de la razón occidental, poniendo en escena saberes ancestrales que mezclan lo místico, lo metafísico y la experiencia misma como instrumentos para constituir el todo de lo real, en palabras de Leff (2006, p. 61) “La complejidad ambiental es el espacio donde convergen diferentes miradas y lenguajes sobre lo real que se construyen a través de epistemologías, racionalidades e imaginarios, es decir, por la reflexión del pensamiento sobre la naturaleza”.

En este punto, la cosmovisión aporta a una visión de lo complejo el contacto entre ser, saber y mundo, como menciona Morin (2009, p. 45) “Toda evidencia, toda certidumbre, toda posesión de la verdad es religiosa en el sentido primordial del término: une al ser humano con la esencia de lo real y establece, más que una comunicación, una comunión.”

4.4. Diversidad

Estos cuatro elementos, que en otros apartados del proceso de investigación hemos definido y divulgado como segmentos fundamentales para la construcción de una aproximación investigativa a la idea de sustentabilidad, tienen en la noción de diversidad una orientación que nos recuerda el reduccionismo típico de la visión racional, que trata de obviar las especificidades de lo real para producir objetos homogéneos de conocimiento, fácilmente aprehensibles y clasificables.

Al constituir lo ambiental como dimensión de la naturaleza, la visión de diversidades que recorren lo biológico, lo epistemológico y lo experiencial es un

llamado a no obviar la presencia de ningún elemento, una perspectiva que confluye con el holismo para re constituir la realidad.

Con la crisis de la racionalidad occidental que hemos tratado de delimitar en la primera parte de este artículo, cobra importancia la presencia de nuevos actores en los procesos sociales, culturales y de conocimiento, la presencia de las comunidades en escenarios de análisis que les eran vedados también es un giro en torno al reconocimiento de la diversidad, una variable en la que resuenan los ecos de la biodiversidad, la otredad y la inclusión.

Es en el tejido de estos pilares que una aproximación a lo ambiental es posible, en tanto que su producción es la misma de lo real, un conocimiento en el que interactúan holismo, cosmovisiones, complejidades y diversidades en la reconstitución de saberes que hemos dejado de lado en nuestro esfuerzo por sostener un desarrollo que hoy sabemos inviable. De allí la necesidad de reconocer la sustentabilidad como una forma de entender los problemas del presente totalmente distinta a la perspectiva de la sostenibilidad.

5. Conclusiones

Al entablar una discusión sobre las diversas crisis que se presentan en el inicio del siglo XXI y la posibilidad del desarrollo sostenible es fundamental tener en cuenta que esta es una construcción desde el establecimiento que busca perpetuar el modelo de extracción de recursos en un planeta que entendemos como un acervo finito pero que nos negamos a entender como tal.

Revisar las aproximaciones a lo ambiental es poner en entredicho la posibilidad de presentar nuestra perspectiva industrial del consumo como única alternativa para la preservación de la vida sobre el planeta, sostener el crecimiento del consumo de recursos es una falacia. La sustentabilidad representa una visión que deja en entredicho la idea de crecimiento sostenible de la industria, de la producción y la economía, revitalizando cosmovisiones y saberes ancestrales que son el contrapeso del reduccionismo de la visión establecida desde los mercados, la misma palabra representa la posibilidad de una construcción crítica y alternativa de la vida humana sobre el planeta, basada en el entendimiento de nuestro ser en el mundo como un elemento más de aquellos que constituyen el Ambiente.

En este sentido, es fundamental reorientar nuestra visión del mundo para establecer políticas públicas sobre el Ambiente, entendiendo que hasta el momento éstas se sumergen en las dinámicas de los mercados desconociendo las complejas relaciones que se establecen en los entornos geográficos, tanto como han dejado en la oscuridad los múltiples avances de las comunidades, de lo local, que representan los saberes ambientales. Esta sumisión de la sociedad a lo económico está

claramente representada en la homogeneidad de respuestas ante un problema que es esencialmente complejo y multidimensional: la necesidad de pensar nuestra presencia en el planeta como una posibilidad de sustentar la vida.

6. Referencias

- Eschenhagen, M. (2006/2007). Las cumbres ambientales internacionales y la educación ambiental. *OASIS, Centro de Investigaciones y Proyectos Especiales*, 39-76.
- Leff, E. (1998). *Ecología y capital. Racionalidad ambiental, democracia participativa y desarrollo sustentable*. México: Siglo XXI Editores
- Leff, E. (2002). *Saber ambiental. Sustentabilidad, racionalidad, complejidad y poder*. México: Siglo XXI Editores
- Leff, E. (2006). *Aventuras de la epistemología ambiental: de la articulación de ciencias al diálogo de saberes*. México: Siglo XXI Editores
- Leff, E. (2008). *Discursos sustentables*. México: Siglo XXI Editores
- Morin, E. (1999). *Tierra Patria* Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión SAIC
- Morin, E. (2009). *El método 3. El conocimiento del conocimiento*. Madrid: Ediciones Cátedra
- Rodríguez, M. (1998). *La reforma ambiental en Colombia. Anotaciones para la historia de la gestión pública ambiental*. Bogotá: Tercer Mundo S.A.
- Yory, C. (2004). *Ciudad y sustentabilidad. I. Marco general y descripción de la problemática: Una aproximación crítica al concepto de Desarrollo Urbano Sustentable orientada a las grandes metrópolis de América Latina en el contexto de la globalización*. Bogotá, Universidad Piloto de Colombia, Facultad de Arquitectura.
- Yory, C. (2005). *Ciudad y sustentabilidad. II. Componentes y contenido de un proyecto sustentable de ciudad a partir del concepto de topofilia: Una aproximación al contexto urbano de América Latina*. Bogotá, Universidad Piloto de Colombia, Facultad de Arquitectura.
- Yory, C. (2006). *Ciudad y sustentabilidad. III. Caracterización de la ciudad de Bogotá en el marco de sus vulnerabilidades y desafíos para la implementación de un proyecto sustentable de ciudad a partir del concepto de topofilia: Una aproximación al tema de la planificación participativa*. Bogotá, Universidad Piloto de Colombia, Facultad de Arquitectura.



Ilustración, Usuario de Flickr Allenran 917.
Makeup



Coherencia de tendencias en cosmética, con procesos de I+D en BELCORP

Aproximación a los procesos de Investigación y Desarrollo en la industria cosmética y su relación con determinadas líneas de producto, particularmente las tendencias de la moda presentes en el periodo 2012-2014

Recibido: 28-05-2015
Aprobado: 19-06-2015

*Coherence of tendencies in cosmetic, with processes of I+D at BELCORP.
An approach to the Investigation and Development processes in the cosmetic industry and its relation with some products lines, particularly fashion tendencies at the 2012-2014 period.*

Acosta, I., Ospina, G., Quintero, A., y Urrego, N. (2015).
Coherencia de tendencias en cosmética, con procesos de I+D en BELCORP. MasD,
Revista Digital de Diseño. Vol. 9, Edición N° 17 Jul. – Dic. 2015. 22-37
DOI: <http://dx.doi.org/10.18270/masd.v10i17.1723>

Resumen

la constante necesidad de las empresas por actualizarse o reinventarse para mantenerse vigentes en el mercado ha llevado a que tengan como estrategia la implementación de modelos de Innovación y Desarrollo (I+D).

BELCORP, una empresa del sector cosmético ha implementado un sistema denominado Stage Gate, una metodología eficiente para el desarrollo de productos que comprende desde la conceptualización hasta la etapa posterior al lanzamiento y la comercialización de sus productos.

Para garantizar su éxito, BELCORP tiene como estrategia mantenerse al día con las tendencias de la moda vigente pero, para lanzar sus productos también está considerando otros factores como los gustos de los consumidores, la cultura y las posibilidades tecnológicas existentes en los mercados donde tiene presencia.

Palabras Clave: Innovación, Desarrollo, Tendencias, Moda, Dinámica, Cosméticos, Stage-Gate



Abstract

The constant necessity of enterprises to keep being actualized or to reinvent themselves in order to remain valid into the market, has pushed them to implement Innovation and Development (I+D) strategies.

Belcorp, a cosmetics sector company had implemented the Stage Gate System, an efficient product development model, that comprehend stages from conceptualization to launching and trade.

To assure its success, Belcorp have as strategy to keep up on the day with current fashion trends, as well as considering other product launching factors such as consumer preferences, culture and technological possibilities that exist in active markets.

Keywords: Innovation, Development, Trends, Fashion, Dynamic, Cosmetics, Stage-Gate

1. Introducción

los procesos de Innovación y Desarrollo (I+D) han presentado una importante evolución que les ha llevado a servir a diferentes sectores de la economía para la investigación y gestión de nuevos productos, así como en cuanto atañe a su desarrollo, presentando metodologías eficientes para afrontar los retos que impone el mercado.

En tal sentido contamos con casos exitosos de organizaciones que han investigado y propuesto esquemas de desarrollo de nuevos productos, de nuevos procesos productivos y de nuevas estrategias de comercialización en los que se basan sus proyecciones de crecimiento futuro y que ya han incorporado a su estructura empresarial, basados en esta tendencia.

La industria cosmética es una de las principales beneficiarias de estas estrategias ya que por el nivel de competencia externa e interna que enfrenta, además de la naturaleza dinámica de las tendencias de la moda, requiere estar en constante innovación, por lo que ha visto la necesidad de implementar estrategias eficientes en todos sus niveles organizacionales con el objetivo de mantenerse vigente.

En este artículo, se introducirá al lector en el contexto y la dinámica de la moda, también en todo lo relacionado con el mercado latinoamericano (zona de influencia de BELCORP), la empresa, el comportamiento del consumidor, etc. Se describirá brevemente el protocolo Stage Gate® y las tendencias en la moda de cosméticos y de color existentes en el periodo de estudio; posteriormente se hará una reseña de la información referente al producto objeto de análisis (línea de esmaltes CyZone), para concluir con el análisis de los resultados.

2. Metodología

con el presente artículo se busca exponer los procesos de Innovación y Desarrollo (I+D) que emplean empresas del sector cosmético, específicamente BELCORP con su protocolo **Stage Gate®** así como un ejemplo de implementación de este modelo (Línea esmaltes CyZone), con el que se expone dicha metodología desde su conceptualización hasta la comercialización del producto.

La investigación es de tipo referencial y de observación; se enfocó en las tendencias de la moda de cosméticos sugeridas por diferentes organizaciones internacionales gestoras de pronósticos de color, el proceso de investigación y desarrollo Stage Gate de BELCORP, el mercado latinoamericano de cosméticos y las colecciones de productos de la línea Cy Zone.

Inicialmente se hizo un rastreo de investigaciones previas que trataran el tema de las tendencias de la moda en cosméticos o los procesos de innovación y desarrollo en las empresas de cosméticos, así como tesis de grado, ensayos, artículos y demás documentación relacionada.

El marco conceptual de la investigación tomó como punto de partida las definiciones lexicográficas de moda, tendencia, investigación, comportamiento del consumidor, producto cosmético, entre otros términos desde los puntos de vista académico y legal. Posteriormente, en el marco teórico, se abordaron conceptos como: proceso, producto, nuevos productos y desarrollo de producto, desde la perspectiva de varios autores.

Tras dicho proceso se procedió a hacer una reseña de la empresa objeto de estudio (BELCORP), su posición en el mercado latinoamericano y específicamente al colombiano, seguido de la descripción del proceso de desarrollo e innovación (STAGE GATE) y su aplicación a la línea de producto (esmaltes Cy Zone).

En la siguiente etapa del proceso investigativo se describió el papel de las organizaciones que se encargan de gestionar y predecir tendencias de color (PANTONE) así como de empresas líderes en el desarrollo de cosméticos en el mundo, de colores y texturas de mayor impacto en el periodo de estudio (2012 -2014) y lo que proponía BELCORP en sus colecciones de esmaltes en ese mismo periodo.

El método de comparación de colores y texturas que se usó para establecer la coherencia entre los lanzamientos de BELCORP, respecto a lo que sugiere Pantone o las marcas de esmaltes de uñas líderes en el mercado, parte de una confrontación mediante una matriz donde se localizan variables de la propuesta y de la norma, asignando un valor de porcentaje basado en la observación directa y la información encontrada en catálogos físicos y en línea. Estos porcentajes determinan la cercanía de un color o una serie de colores o de texturas entre los que comercializa BELCORP y lo que plantea el elemento de referencia (Pantone).

Para finalizar, se realizó un análisis detallado de los resultados obtenidos en las matrices de comparación; se concluyó con una serie de reflexiones y recomendaciones sobre la efectividad del sistema de gestión de innovación y desarrollo STAGE GATE en el lanzamiento de productos por parte de BELCORP, sobre la coherencia de estilos que maneja la empresa en sus lanzamientos y lo que proponen organizaciones como PANTONE en cuanto a tendencias de color.

3. La innovación y el desarrollo (I+D)

Innovar significa literalmente producir o introducir algo nuevo, una idea, un método o un instrumento. Sin embargo, innovar no es sólo una cuestión de novedad -que es algo relativo- sino que significa tener nuevas ideas y saber ponerlas en marcha.

Innovar es la clave para ganar y mantener el liderazgo en los mercados del mundo; las nuevas ideas y las nuevas formas de hacer las cosas son los principales ingredientes para el éxito permanente del negocio.

En el contexto contemporáneo las empresas deben implementar una serie de metodologías y procesos que permitan que cualquier proyecto de I+D se ajuste a sus valores y a su aparato productivo y de comercialización; además, deben enfocar sus esfuerzos en que los nuevos productos sean aceptados por el mercado.

Podemos decir que la mayoría de procesos de I+D están fundamentados en cuatro principios: la Investigación básica, la investigación aplicada, la innovación y el desarrollo tecnológico, tal como expresa la figura 1.

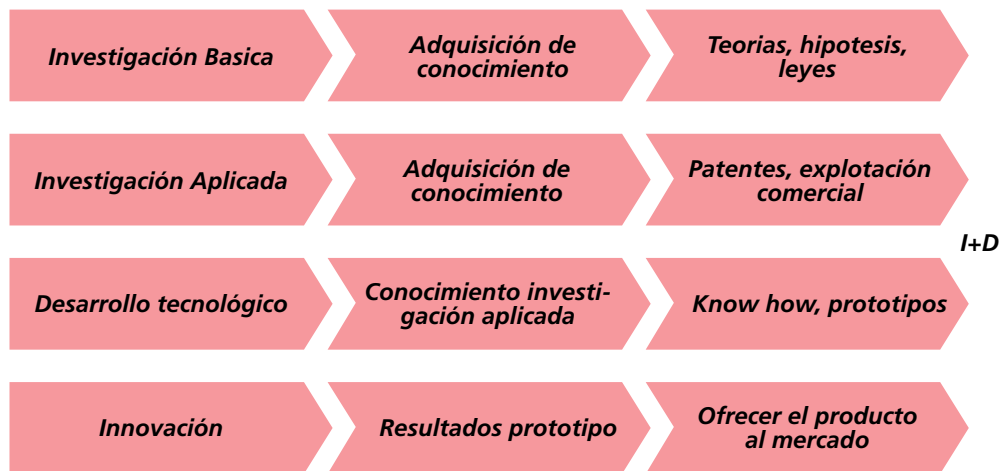


Figura 1. Proceso de Innovación y Desarrollo (I+D)., Fuente: Desarrollo propio

Los procesos de I+D son en verdad versátiles pues se pueden aplicar a nuevos productos o servicios, a procesos productivos completos que estén enfocados en mejorar la eficiencia y eficacia de los sistemas productivos y, también, al mejoramiento de aspectos de producción ya establecidos.

El I+D también puede explorar procesos o conocimientos adquiridos o desarrollados previamente por otros actores y darles un nuevo enfoque; por ejemplo, el 90% de las innovaciones relevantes en el sector manufacturero son fruto de mejoras de los productos existentes.

Las empresas han ido comprendiendo que la base de su crecimiento está en el continuo desarrollo de nuevos y mejores productos y son cada vez más conscientes de la importancia de la satisfacción de las necesidades y exigencias de los clientes, así como de sus objetivos y finalidades tal como expone Kotler (citado por Schnarch, 1977, p. 55).

4. Marco conceptual

para continuar con nuestro análisis, definimos a continuación algunos conceptos pertinentes al desarrollo de la investigación, que aportan a la construcción del marco teórico de la misma.

4.1. La moda

Podemos decir partiendo de la definición dada por la Real Academia de la Lengua (RAE) que la moda es un estilo popular en el vestir, el actuar o el pensar en boga, localizable en un espacio y tiempo determinado, que es adoptada por un número representativo de miembros de una sociedad. Adicionalmente, es un mecanismo que regula la capacidad de las personas de elegir lo que se debe consumir, usar o hacer, todo esto respondiendo a una presión social. Como concepto, empezó a tomar relevancia cuando se empezó a hacer la transición hacia la sociedad de consumo.

4.2. Las Tendencias

Cuando se habla de 'tendencias', se parte del carácter dinámico de la moda como un fenómeno temporal, algo que tiene una constante necesidad de auto renovación, que requiere de ciertos factores sociales que definan su posición y dirección (Mikhailovic, 2000, p. 187).

Ya en 1899, Veblen proponía tres principios con los cuales se establecen las tendencias de la moda: cuando se imponen por las clases altas y todos quieren imitarlas (Trickle Down); cuando llegan a todos los niveles sociales por igual y en cada

uno de estos se toma lo que les interesa (Trickle Across); y, por último, cuando es definida desde las carencias y necesidades de las clases sociales más bajas (Trickle Up).

Sin embargo, para que la moda o la innovación sean verdaderamente tendencias requieren que haya una difusión social donde se muestren las ventajas de seguir un movimiento determinado y el rol del individuo como consumidor de esa tendencia (Rogers, 1983).

4.3. El color

En el sector de los cosméticos existen diferentes acciones desde el diseño que impactan los procesos productivos: la fórmula química, la presentación, el empaque y el color, entre otras.

La fórmula, la presentación y el empaque son aspectos gestionados a partir de las necesidades propias, lo que ofrece la competencia o la capacidad tecnológica de la organización.

Para el PANTONE Color Institute™, el color es el que establece la diferenciación y la ventaja competitiva.

Esta organización, como muchas otras externalidades a las empresas que realizan predicciones de color para productos determina tendencias y moda en colores para temporadas determinadas; las empresas acuden a sus servicios de asesoría para establecer cuál línea de colores deben incorporar a sus procesos de diseño y comercialización para garantizar así resultados positivos en ventas.

Como principal organización gestora de predicciones de tendencias de color, el **PANTONE Color Institute™** brinda asesoría a las empresas en todo lo concerniente a consultoría de color para producto, imagen corporativa, diseño exterior, etc. Cada año publica los colores que serán tendencia para el mercado en ese periodo de tiempo y determina un color del año. Esa información sirve como punto de referencia para las empresas en el desarrollo de sus productos y de sus estrategias publicitarias. PANTONE maneja también su graduación propia de colores, lo que resulta en paletas exclusivas que mediante contratos y licencias permite que sean utilizados por empresas, agencias de publicidad o diseñadores gráficos.

Se establece de esta manera una relación entre moda y color que tiene un alto impacto en la caracterización de los productos cosméticos, generando relaciones entre aspectos productivos internos a las empresas y externalidades como consultorías que apuntan a la concreción de tendencias en temporadas y ciclos productivos específicos.

5. BELCORP y el mercado latinoamericano

BELCORP es una empresa de capital Peruano, fundada en 1968, dedicada inicialmente a la comercialización de productos cosméticos de marcas internacionales reconocidas y, a partir de 1974, de marcas propias.

En 1985 empieza su proceso de internacionalización con la apertura de la sede de Colombia y posteriormente, en 1987, de sedes en Chile, Venezuela y México.

El modelo de negocio de BELCORP es la venta directa, es decir, no tiene canales de distribución físicos; emplea a casi un millón de consultoras y consejeras independientes quienes promocionan y venden sus productos. La empresa maneja un esquema de comercialización basada en catálogos (18 al año)¹.

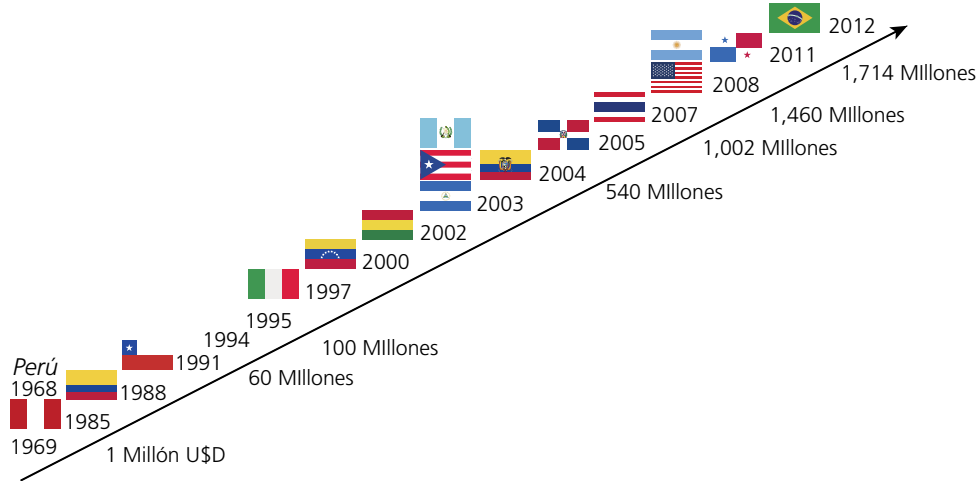


Figura 2. Participación de BELCORP en el mercado Latinoamericano., Fuente: BELCORP. Manual de bienvenida para el nuevo colaborador Belcorp. Belcorp, Lima. 2013. 19 p.

El mercado latinoamericano de productos cosméticos es liderado por Brasil con ventas del orden de 43.000 millones de dólares, seguido por México, Argentina, Venezuela y Colombia (ver fig.3); en la mayoría de estos países BELCORP tiene presencia y una participación importante del segmento. En Colombia la empresa tiene una participación de entre el 20 y el 30% del mercado de cosméticos (ver fig.4).

Distribución del mercado 2013 America Latina

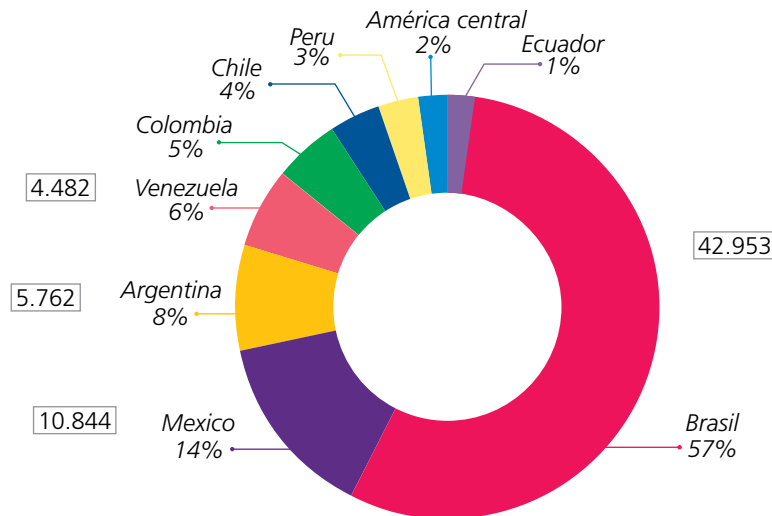


Figura 3. Participación en el mercado cosmético por países de América Latina., Fuente: <http://www.casic-la.org/autoridades/cifras-del-sector.html>

1. <https://www.Belcorp@.biz/somosBelcorp@/modelodenegocio.html>.



Figura 4. Presencia de Belcorp en países de América Latina., Fuente: <https://www.belcorp.biz/acercateanosotros/belcorp-enelmundo.html>

6. Proceso de investigación y desarrollo STAGE GATE® SYSTEM

Para Cooper (2001, p. 83) Stage-Gate® es un proceso conceptual y operacional para desarrollar nuevos productos desde la idea, el lanzamiento y la verificación de resultados post lanzamiento basado en un modelo para administrar el desarrollo de nuevos productos de forma eficiente y efectiva. Está enfocado en la concreción de los esfuerzos de las compañías para generar productos nuevos de manera más rápida, eficiente y efectiva aumentando sus probabilidades de éxito en un mercado. El factor más importante que establece el sistema Stage-Gate® es que vincula dentro de su estructura los factores críticos de éxito y las mejores prácticas para aumentar la efectividad dentro de los programas y procesos empresariales.

El proceso se compone de etapas (stage) y compuertas (gate) que dividen el proceso de desarrollo de un nuevo producto en fases simples y manejables. Son de 3 a 5 etapas dependiendo de factores como el rigor y la estructura para el desarrollo de nuevos productos, el impacto económico y el conocimiento de los procesos y tecnologías disponibles, como se muestra en la Figura 5.

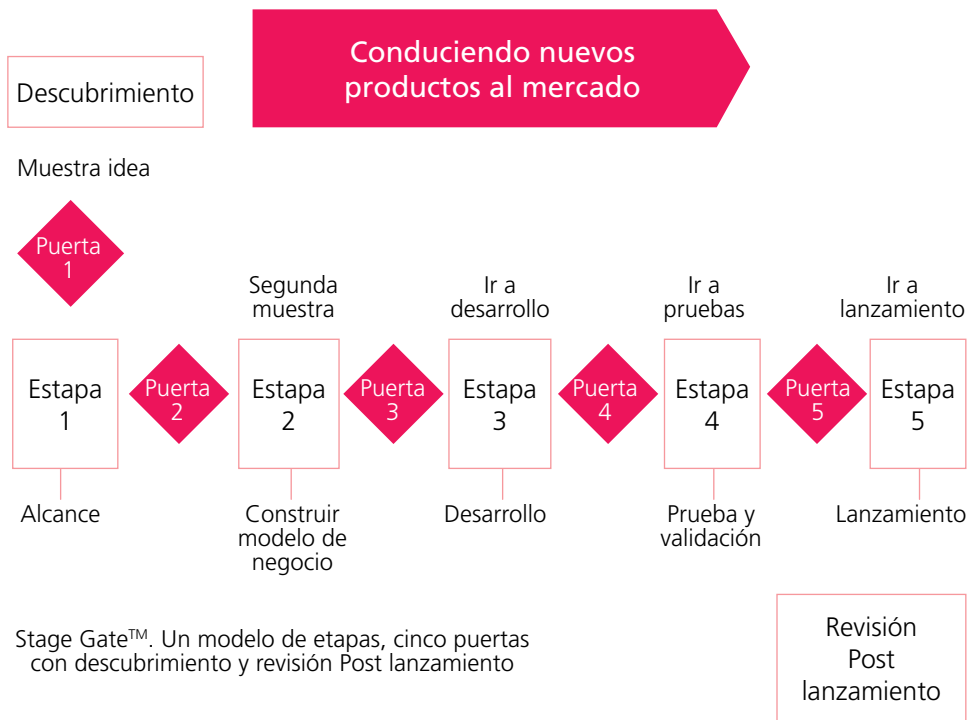


Figura 5. Esquema del sistema Stage Gate

Fuente: COOPER G. Robert. Winning at New products. Accelerating the process. From idea to launch. Cambridge, Massachusetts. Third Edition. Perseus Publishing 2001. 425 págs. (traducción por URREGO, Nicolás)

Cada etapa permite la obtención de información y conocimiento que garantice el paso a la siguiente; las compuertas (gate) son los factores de evaluación de la efectividad de cada etapa. Las compuertas son hitos o puntos de decisión para proceder o cancelar el proyecto (go / kill), en esencia son puntos de control de calidad del proceso. Las compuertas están custodiadas por los directivos de la alta gerencia y los administradores sénior quienes controlan los recursos.

7. STAGE-GATE en BELCORP

Desde el año 2007, BELCORP ha buscado optimizar sus procesos de innovación y desarrollo, para lo cual implementó el sistema Stage Gate en 5 etapas debido a la complejidad del desarrollo de cada producto; la duración de cada proceso es de 2 años desde el momento de la conceptualización, hasta el lanzamiento del producto, aproximadamente, (ver fig. 6).

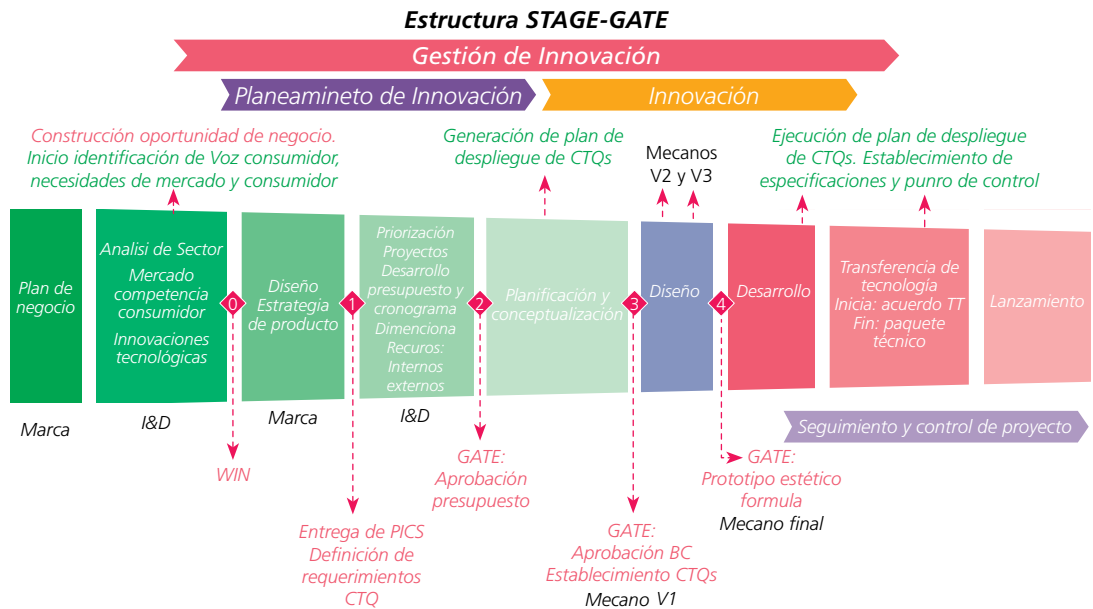


Figura 6. Proceso Stage Gate en BELCORP, Fuente: <http://intranet.belcorp.biz/C5/Mapa de Proceso de Innovación y Desarrollo 3er Nivel.ppt>

El proceso de desarrollo de nuevos productos se realiza posterior a las etapas de planeamiento de innovación desarrollando en cada caso un proceso interno conocido como el proceso mecano; en cada una de las etapas se tienen actividades y entregables para la siguiente etapa hasta completar por completo el proceso de diseño, desarrollo, abastecimiento, producción y comercialización (ver proceso Mecano fig.7).

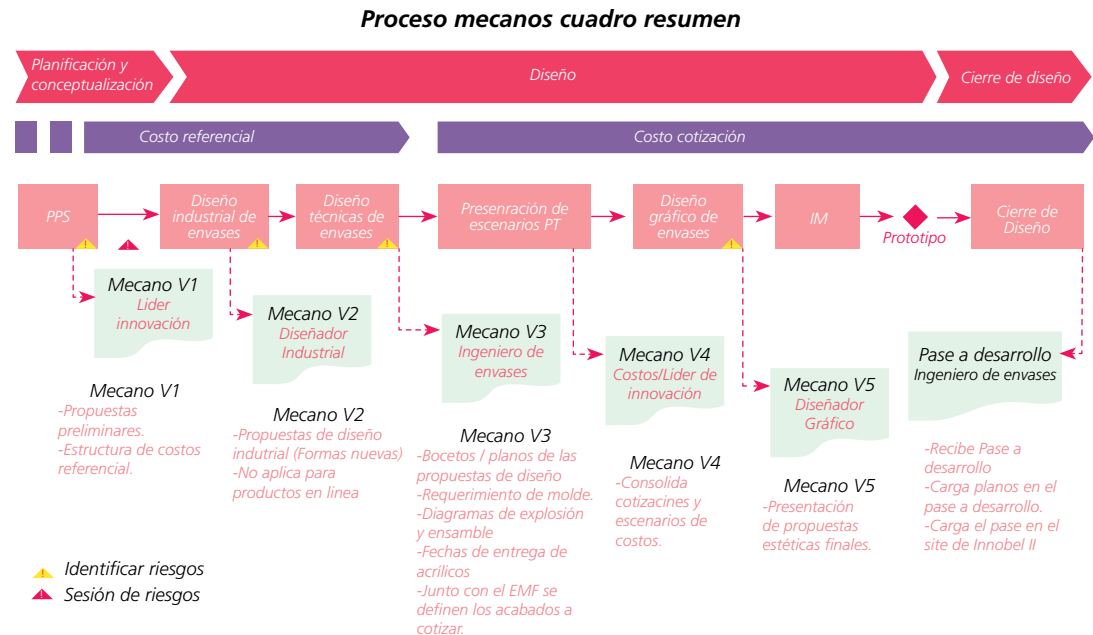


Figura 7. Proceso Mecano – cuadro resumen., Fuente: <http://intranet.belcorp.biz/C5/Mapa de Proceso de Innovación y Desarrollo 3er Nivel.ppt>

7.1. Planeación y conceptualización

- Bussiness case del producto
- Portafolio de servicios
- Estructura de costos
- Cronograma de desarrollo
- Prueba piloto

7.2. Diseño

- Diseño industrial de los envases
- Planos técnicos
- Propuestas estéticas
- Costos

7.3. Desarrollo

- Fabricación de moldes y matriceras
- Pruebas funcionales y dimensionales
- Pruebas piloto
- Validación de la funcionalidad, manufacturabilidad y transporte
- Estandarización después de la producción de los primeros lotes de producto.

8. Resultados de la investigación

8.1. Coherencia en color

El proceso de comparación se fundamentó en la observación simple de los diferentes catálogos de producto que lanzo BELCORP entre los años 2012 y 2014, con la que se concluyó que no hay una estrategia constante de implementación de color. Respecto a los dictámenes o sugerencias de PANTONE, en 2012 y 2014 la coincidencia total entre ambas fue menor que la no coincidencia, sin embargo, en el 2013 hubo mayor coincidencia total para un mayor número de tonos. En el consolidado de los tres años se puede establecer que el 45% de los colores propuestos por BELCORP tienen coincidencias significativas, el 10% coincidencias parciales y el 45% restante no tiene coincidencias. El porcentaje de coincidencia total con PANTONE es del 27,5% de los tonos, como lo muestra la figura 8, por lo que se deduce que las variables que BELCORP considera para implementar sus tonos son más amplias que las que suponen las recomendaciones del consultor, lo que sugiere que BELCORP está tomando en cuenta factores de mercado y disponibilidad tecnológica adicionales para lanzar sus productos.

Criterio	Puntuación	Tonos 2012	Tonos 2013	Tonos 2014	Total	% Coincidencia
No coincide	0	2	2	6	10	25,0%
Consistencia menor	0,25	5	1	2	8	20,0%
Parcialmente coincide	0,5	3	0	1	4	10,0%
Conincidencia mayor	0,75	3	1	3	7	17,5%
Coincide	1	3	4	4	11	27,5%
Total		16	8	16	40	100,0%

Figura 8. Matriz Comparativa Resultados Color 2012-2014., Fuente: Acosta, Quintero, Ospina Y Urrego. (2015). Estudio de Coherencia de Tendencias y Moda Cosmética con relación al lanzamiento de productos nuevos de Belcorp. Universidad Jorge Tadeo Lozano.

9. Coherencia en texturas

Con el proceso de investigación se estableció que las texturas y acabados son un valor agregado al producto esmalte de uñas, parte de la estrategia comercial de BELCORP y sus líneas de producto como forma de uso y, en menor medida, como productos específicos (p. ej. esmaltes de colores metalizados).

No existe un canon normativo que establezca las tendencias de moda de texturas, sin embargo las marcas líderes de esmaltes de uñas como China Glaze y Sephora, entre otras, lanzan periódicamente nuevos motivos de texturas y acabados que son considerados como modelo para las demás firmas, razón por la cual se constituyen como el punto de referencia para hacer la comparación. Ésta dio como resultado que en los años 2012 y 2014 hubo una coincidencia del 50% entre lo propuesto por BELCORP y lo que lanzaban las marcas líderes del mercado de esmaltes, a diferencia del año 2013 en el que no hubo ninguna coincidencia de tendencia.

Esto quiere decir que BELCORP tiende a seguir las tendencias que se generan en las marcas líderes pero, al igual que con los colores, considera otros factores a la hora de definir un producto o una estrategia diferentes que los que las marcas líderes proponen.

10. Discusión

Inicialmente se recopiló la información de todas las colecciones de los catálogos de BELCORP y su línea de esmaltes de uñas Cy Zone en los años 2012, 2013 y 2014, centrándose en la información concerniente al color y a las texturas predominantes. Cada año BELCORP presenta una serie de colores en un Business Case (que tiene por lo general un tema como mundial de fútbol, San Valentin, etc.) que se lanza al mercado paulatinamente, alternándose con los colores que se han manejado previamente y que han tenido un desempeño comercial aceptable.

BELCORP toma como referencia para los Business Case las sugerencias que hace PANTONE, teniendo el color del año como punto de partida generalmente. Sin embargo, esto no quiere decir que siempre use toda la gama de colores sugeridos ese año, ya que hay consideraciones adicionales relacionadas principalmente con el comportamiento del mercado.

En lo que a texturas se refiere, se destaca el hecho de que no existe organización o normativa específica que dicte o sugiera tendencias de moda al respecto; es un aspecto que está relacionado con la estrategia publicitaria de las empresas en cuanto a posibilidades de uso y combinación de los esmaltes. En este caso BELCORP, se basa en los lanzamientos de productos de las empresas líderes en el mercado internacional como China Glaze, L'oreal, Sephora, Opi y Ciaté, entre otras, que en cada colección muestran nuevas texturas o combinaciones que, dado su estatus de liderazgo en ventas, innovación y desarrollo, son consideradas como tendencia de moda que automáticamente pasa a ser analizada y detallada para su posible implementación en los mercados locales.

11. Conclusiones

Dado el proceso de investigación, comparación y el desarrollo de la secuencia metodológica expuesta, podemos concluir lo siguiente:

BELCORP ha implementado un método técnico en sus procesos de I+D como una estrategia que tiene como objetivo de estar a la vanguardia en la producción de cosméticos, así como procesos productivos y de innovación. El sistema Stage Gate le ha permitido tener una visión holística del proceso y de esta forma evaluar de manera eficiente la viabilidad técnica y financiera de sus proyectos y todo lo que esto conlleva.

La estructura consolidada de productos contribuye a la promoción y la comunicación de sus procesos de innovación en el mercado aportando positivamente a la cadena de valor. Como empresa ha optado por ser Market Reader, lo que quiere decir que es un intermediario de desarrollo de tendencias entre las empresas especializadas globales y reconocidas y el mercado local o regional.

En sus procesos toma como referencia las tendencias dictadas o sugeridas por agentes externos para el lanzamiento del producto si bien considera variables adicionales para la comercialización de sus productos como la cultura, la tecnología y las preferencias del consumidor para el lanzamiento de sus productos.

En el medio latinoamericano la moda y la cultura tienen unas dinámicas muy diferentes a las de sociedades europeas o norteamericanas. Esto conlleva a que no haya una sincronía entre las tendencias de estas geografías.

La investigación de las variabilidades expuestas tiene el potencial de servir como base a estudios de desarrollo de tendencias a futuro en BELCORP, así como a otras empresas productoras y comercializadoras de cosméticos. También como referencia de los procesos de investigación e innovación para el desarrollo de nuevas tendencias de moda, en cualquier campo (vestuario, maquillaje, etc.).

12. Referencias

- Belcorp. (2013). *Manual de bienvenida para el nuevo colaborador Belcorp*. Lima: Belcorp.
- Cooper, R. (2001). *Winning at new products. Accelerating the process*. From idea to launch. Cambridge, massachusetts: Third edition. Perseus publishing .
- Kotler, P. (1996). *Dirección de mercadotecnia: análisis, planeación, implementación y control*. México. Editorial Prentice-Hall Hispanoamericana.
- Mikhailovic, L. (2000). tr. Navarro, D. La semiosfera, vol.3. España: Universitat de Valencia.
- Real Academia Española. [on line] Diccionario de la lengua española. [23 de marzo de 2015].
- Rivas, J., & Esteban, I. (2010). *Comportamiento del consumidor. Decisiones y estrategia de marketing*. México: Ed, ESIC.
- Rogers, E. (1995). *Diffusion of innovations*. New York: Free Press.
- Stage gate. [on line] Innovation process. http://www.stage-gate.com/resources_stage-gate_full.php
- Veblen, T. (1899). *The theory of the leisure class*. New York: MacMillan.

Vínculos

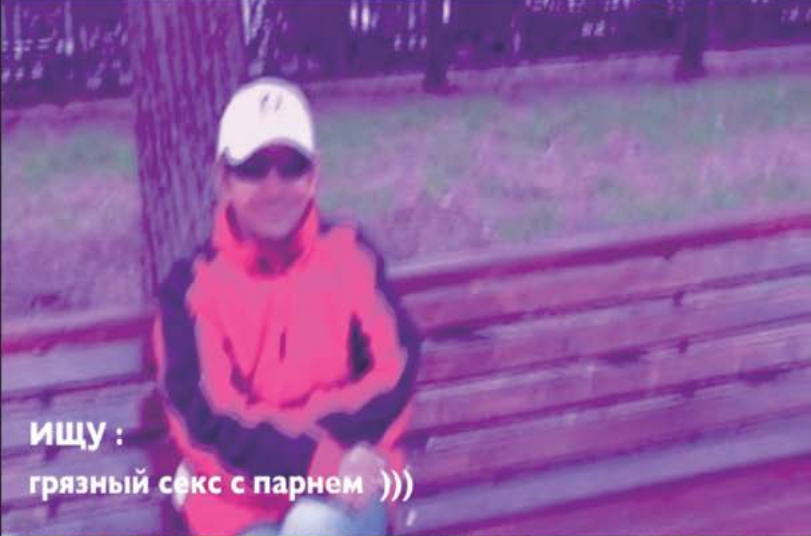
- <https://www.somosbelcorp.com/>
- <http://www.pantone.com/pages/pantone/index.aspx>
- http://www.stage-gate.com/resources_stage-gate_full.php



LOOKING FOR:
barbie mom who pays my bills



LOOKING FOR:
the one



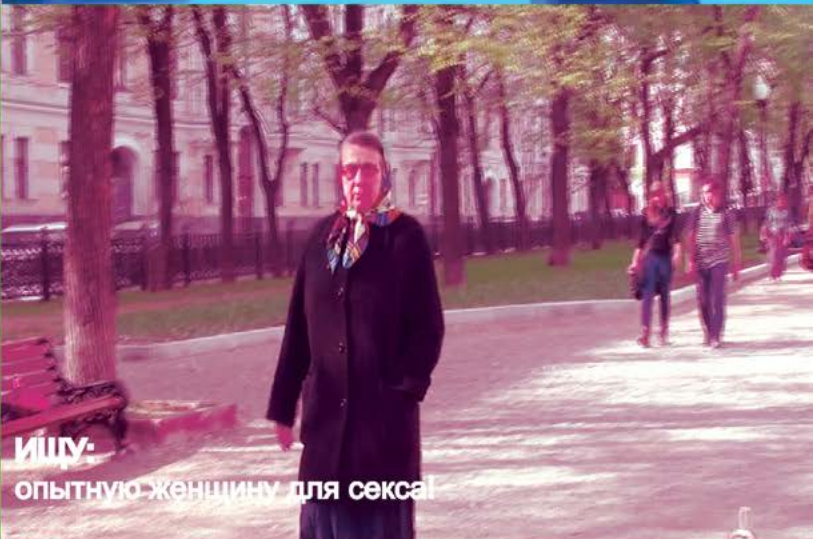
ИЩУ :
грязный секс с парнем)))



LOOKING FOR:
someone to spoil me or someone rich



ИЩУ :
будущего отца своих детей



ИЩУ:
опытную женщину для секса!



LOOKING FOR:
barbie mom who pays my bills



LOOKING FOR:
the one



Paraciudades Rompiendo tabúes en búsqueda de una renovación urbana.

*Paracities
Breaking taboos on searching an urban renovation.*

Medellín, C. (2015). *Paracities / Paraciudades*. MasD, Revista Digital
de Diseño. Vol. 9, Edición N° 17 Jul. – Dic. 2015. 38-71
DOI: <http://dx.doi.org/10.18270/masd.v10i17.1724>

Recibido: 10-09-2014
Aprobado: 12-05-2015

Resumen

¿Qué pasaría si los pensamientos y anhelos de los ciudadanos comenzaran a ser expresados libremente y, de este modo, permitir que todos seamos atraídos o convertidos en atracción, rompiendo los tabúes sobre la forma de abordar al extraño y al desconocido?

¿Qué pasaría si los ciudadanos tuviésemos acceso a una superficie reactiva al aire libre, pero que opera bajo nuestro propio control?

El objetivo de esta iniciativa es utilizar y explorar la ciudad de otra manera al hacer evidente lo que se busca o anhela para, así, redefinir la fisiología urbana descubriendo y exponiendo su geografía de deseos.

Los flujos de datos digitales y las posibilidades de interacción social online han aumentado gracias a las oportunidades que ofrece la web. Esto caracteriza a las dinámicas contemporáneas responsables de crear "realidades" urbanas. Es una manera rápida, en tiempo real y flujo constante, de información; un instrumento que podría potenciar el cambio y la comprensión de diversos fenómenos de una forma más eficiente y real.

Por lo general, los ejercicios de geografía y cartografía se basan en hechos "tangibles"; sin embargo, hoy en día generamos una gran cantidad de información mientras usamos-navegamos los espacios urbanos. Esta información dibuja un mapa diferente, que nos permite ver más allá de los límites preestablecidos políticamente. En este caso, la información digital se combina con la observación clásica del paisaje, para así obtener una imagen más exacta de la ciudad.

Este texto se construye como una narración de situaciones en las que los seres humanos son empujados a crear y re-proponer el entorno de su ciudad para encontrar un lugar propio: ciudades paralelas. Es un relato basado en la investigación del entorno urbano de Moscú, Rusia, una búsqueda por entender



los fenómenos del día a día de una sociedad post-comunista en la que la necesidad de cambio es evidente, un viaje que llevó a proponer dos ejercicios, dos dispositivos, que expresan las posibilidades que comúnmente pasan y se quedan atrás.

El objetivo de este texto es, entonces, reunir a las ciudades paralelas y abrir los ojos del ciudadano a las oportunidades de transformar su entorno construido. La primera ciudad, por medio de un accesorio personal. La segunda, por medio de la modificación física del espacio construido con un proyector ligado a fachadas. Ambas permiten ver detrás de las barreras; escuchar, comprender, relacionarse o compartir los pensamientos de los demás, y así comprometerse con lo que se cree.

Palabras clave: Ciudad, experiencia, realidad urbana, virtualidad, ciudad-deseo.

Abstract

What would happen if the thoughts and longings of citizens begin to be freely expressed and, by doing so, enable everyone to get attracted and to become an attraction, breaking the taboos on how to approach strangers and the unknown?

What would happen if, as citizen, you have a reactive surface that is out in the open but under your control?

The aim of this initiative is to use and to explore the city differently, by making evident what is seek or longing to, thereby, redefine urban physiology discovering and exposing its geography of desire.

The flows of digital data and the possibilities of online social interaction have increased thanks to the opportunities offered by today's web. These characterize contemporary dynamics responsible to create urban "realities". It's a fast, real time and constant flow of information tool that could empower change and the comprehension of diverse phenomena in a faster, more efficient and real way.

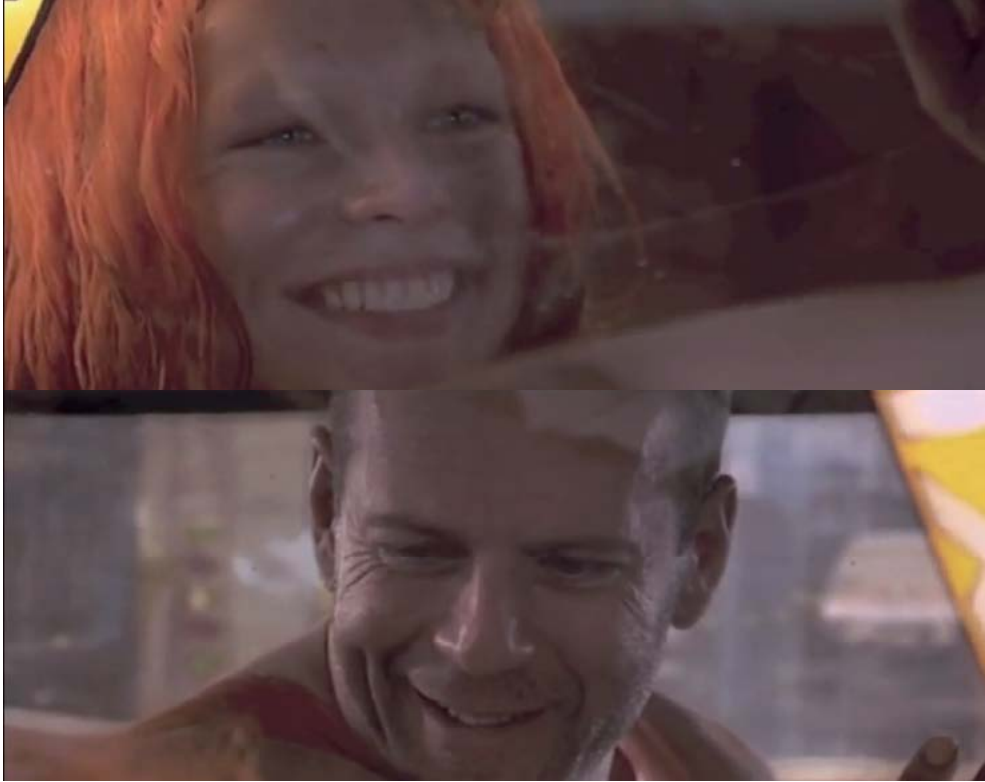
Usually geography and mapping exercises concentrate on visible 'tangible' facts; however, today there is a great amount of digital information generated as we use/navigate urban spaces. This information draws a different map that allows us to see behind barriers. In this research this digital data is combined with the observation to obtain a more accurate portrait of the city.

The research looks into the situations that drive humans to create and re-purpose the city environment to find a place of its own: parallel cities. This is a narrative based on a research on Moscow's urban environment, a quest to understand the phenomena of the everyday life in a post-communist society, where the need for a change is evident in the landscape.

Therefore are proposed a couple of devices, which express the possibilities that commonly pass by and are left behind, the idea then is to bring together the parallel cities and open the eye to opportunities to transform the built environment. The proposal affects both, the individuals and the city architecture, one by means of a personal accessory: a pair of glasses; the other is a projector attached to the facades. Both allow seeing behind barriers, to hear, to understand, to relate, with the thoughts of other and to commit to what is believed.

Key words: city, experience, urban reality, virtuality, city-desire.

1. Introducción



1. película "El quinto elemento". Gaumont, 1997. Comunicación a través del contacto visual.
Fuente: Screenshot de video de Youtube.com

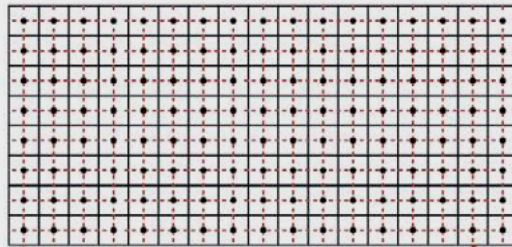
La presente investigación proyectual elabora un cuestionamiento sobre cuál es el fin principal de las ciudades ¿quiénes son sus habitantes? ¿Qué podemos hacer para dar más espacio, igualdad y reconocimiento de la diversidad que habita una urbe? El caso de estudio es la sociedad Rusa, la ciudad es Moscú. A través de trabajo de campo, de la vivencia en el lugar, y de investigación científica, se identificaron situaciones particulares y únicas a ser contestadas. Es de ahí que surge la idea de diseñar un elemento que promueve la comunicación e interacción entre individuos.

Se trabajó en una ciudad cuya arquitectura y sociedad están fuertemente reguladas por tradiciones, que pueden ser tanto estipuladas por el gobierno como por la cotidianidad. En esta mega-ciudad la homosexualidad y la mujer son oprimidos, las opciones para expresarse son totalmente restringidas para estas personas, es una ciudad masculina sin espacio para otros.

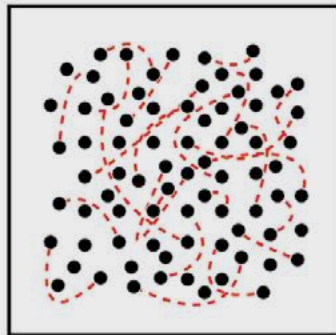
Las mujeres y los hombres, sin importar su sexualidad, expresan sus anhelos a través de varios medios; la propuesta planteada es un medio que aprovecha las ventajas inherentes al ámbito virtual y las combina con la realidad palpable de lo construido en la ciudad. Es así como resulta un aparato que aprovecha los deseos, para generar contacto y oportunidades, con el fin de balancear las posibilidades de encuentro y la posibilidad de satisfacer necesidades, de encontrar felicidad.



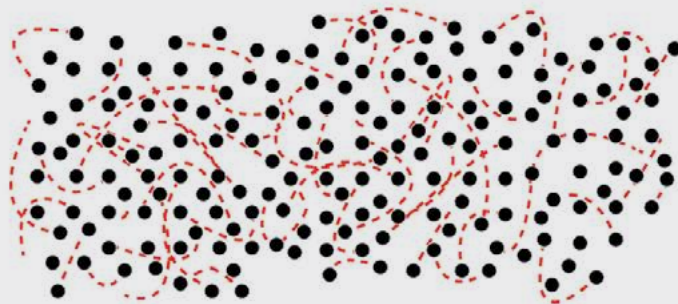
=



"La Ciudad Grilla"



Físico



Virtual

Después de experimentar Moscú como contexto urbano y entidad cultural, es fácil concluir que la ciudad está llena de mundos paralelos que coexisten en la misma geografía. Estos son el resultado de diversas dinámicas: hay realidades fingidas que usualmente son entendidas como “oficiales, social y políticamente aceptadas; hay otras que únicamente pueden ser reveladas en acontecimientos a puerta cerrada, y que son entendidas como “in-oficiales” o no reconocidas por los ciudadanos. La primera, es el resultado idealista de un modelo específico; la segunda es el resultado de una sociedad oprimida que busca transgredir los límites auto-regulados.

El punto de partida de este estudio de caso es la interrelación de las diversas formas de jerarquía sociales, políticas o culturales y las exclusiones relacionadas con el género, la sexualidad, la etnia, la capacidad corporal, raza, clase y ubicación geopolítica en el contexto antes especificado.

Moscú, Rusia, es un asentamiento urbano antiguo, distinguido por su particular cultura y su historia. La mayoría de sus experiencias y expresiones culturales han sido controladas, como se puede observar en diversas capas que definen la vida cotidiana de la ciudad. Una realidad evidente y recurrente al caminar la ciudad que se expresa en frases como:

“Lo siento, hoy es privado”

“Lo siento, hoy no es tu día”

Mi experiencia como huésped en Moscú, por poco más de un año, estuvo marcada por un sistema de navegación codificado y difícil de entender comparado con los clásicos modelos urbanos occidentales. Grandes autopistas que parten la ciudad, una morfología urbana compuesta por largas distancias difíciles de recorrer, enormes edificios gubernamentales expresando la presencia de poder y control, un clima agreste que no es atenido por el diseño de la ciudad para hacerla más confortable, un sistema de demarcación territorial definido por el estrato social, una estructura de espacio público que la gente nunca apropió ya que nunca les perteneció. Todo esto hace complejo vivir y explorar Moscú.

Es importante hacer énfasis en el papel que tienen las mujeres en esta sociedad, según lo declarado por varias organizaciones no gubernamentales y humanitarias, la prostitución es un problema evidente, como evidente también que el contexto histórico y la evolución del país ha dispuesto que los hombres son los responsables y quienes ordenan sobre las decisiones y acciones que se llevan a cabo en esta sociedad.

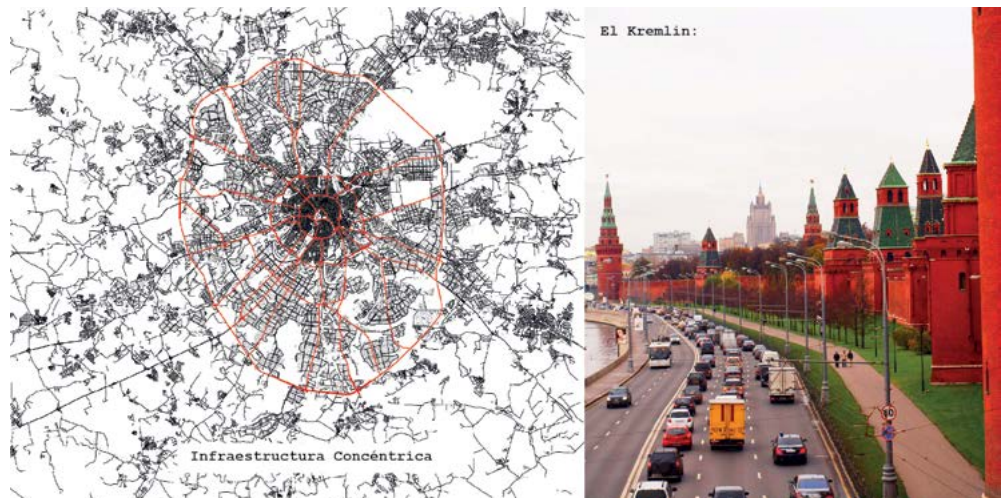
Moscú es una ciudad difícil de explorar por los forasteros, es auto-regulada por los habitantes, por las políticas de la ciudad, la burocracia y su infraestructura. En el ejercicio que propuse, hay un intento por reconocer la diversidad en los ciudadanos. En el caso de la capital rusa, esta variedad debe ser rastreada ya sea en papel, datos digitales o espacios ocultos, ya que existe un déficit de espacio urbano dispuesto a ofrecer oportunidades para que todos puedan hablar abiertamente. Lo

que se busca proponer es una invitación abierta a los ciudadanos, a participar fácilmente y encontrarse unos a los otros. Cómo podría esto desarrollarse a través de un diseño? Cómo generar un artefacto que tenga la capacidad de ilustrar cómo el significado de un espacio arquitectónico o urbano puede ser redefinido por un periodo de tiempo?. Una estrategia donde no sólo hay espectadores que se organizan para ver, sino que están involucrados y comprometidos.

2. Método de control/control technique

2.1. El ambiente construido.

El ambiente construido es un artefacto cultural. Tiene la forma de la intención e intervención humana, una arqueología viva a través de la cual podemos extraer las prioridades y creencias de los tomadores de decisiones en nuestra sociedad. Ambos, el proceso a través del cual construimos y las formas mismas encarnan los valores culturales y normas de comportamiento que simplemente nos afectan a todos. Desde las torres corporativas de los magos de la industria a la Ciudad Esmeralda del Mago de Oz, los hombres han creado en el entorno construido su propia imagen. Weisman (2000, p.82)



3. Mapa de Moscú y organización radial de la ciudad, ejemplo del anillo y barrera vehicular frente al Kremlin. Ilustración y fotografía Carlos Medellín.

Moscú se caracteriza por su compleja estructura urbana ocupada por más de 11 millones de habitantes, tiene una población variada compuesta no sólo de moscovitas sino por personas que vienen de todas las regiones de la ex Unión Soviética y del mundo en general: alrededor de tres millones de personas son inmigrantes, de estos habitantes solamente un millón están en condiciones de legalidad.

Es una ciudad organizada por una red de autopistas en anillos concéntricos alrededor del Kremlin, el corazón de la ciudad. Algunas de estas son calles de alta velocidad que crean cicatrices en el territorio cortando cualquier posible flujo peatonal.

El centro de la ciudad se caracteriza por piezas únicas de memoria construida que han sido derribadas y reconstruidas a través del tiempo desde el siglo XII. La mayor parte de la arquitectura particular de Rusia que tiene un estilo revolucionario se encuentra en este anillo central. Mientras tanto, la zona exterior de la metrópolis se moldeó para abastecer los requerimientos de la política soviética, proporcionar un lugar de vida obligatorio para la población en rápido crecimiento. De esta manera, el resultado es un paisaje urbano monótono, con falta de variedad y en proceso de deterioro debido a su abandono. A estos ambientes construidos se asocian comportamientos sociales, que son controlados por antiguas tradiciones y normas que hoy en día no son, ni pueden ser cuestionadas.

El proyecto soviético tuvo la idea de que la estética (arquitectura monolítica que ignora las individualidades) mostrara cuán poderoso es el gobierno, ejerciendo control sobre la sociedad.

La ciudad misma se convirtió en un espacio comunicativo y así la creación de medios de comunicación. El desplazar casas y levantar nuevos edificios monumentales fueron actos de comunicación, que significa una demostración de fuerza. Al mismo tiempo, se invitó a los ciudadanos a identificarse con esta exhibición de poder, y dio lugar a una nueva identidad colectiva. Rüthers, 2006 (p.102)



4. Ancho de una vía típica de Moscú, sin cruces peatonales, ni andenes correspondientes a esas dimensiones.
Fuente: Carlos Medellín.

Moscú y su arquitectura, ya sea en el centro o en los microrayones (tipología de vivienda social en bloque soviético), debía ser exorbitante y pomposa; en ella, la gente se siente oprimida por el paisaje majestuoso que no invita a ser apropiado o a sentirse acogido. A esto se suma un sentimiento constante de desorientación, la sensación de ir a ninguna parte: tanto en lo social como en lo arquitectónico. La propuesta urbana no oye al ciudadano, ni éste es capaz de crear su propia ciudad. Es lo que es.

Las estrategias visuales en la época de Stalin, se concentraron en crear la ilusión del comunismo perfecto a través del realismo social. El arte del realismo socialista siempre fue la ilusión de un espacio monolítico que hizo caso omiso de las zonas menos-que-perfectas entre estos espacios perfectos. Se orientó la percepción del público. Las personas tenían que aprender a mezclarse con entornos imperfectos y crear un espacio sintético ideal fuera de las islas de perfección. Rùthers (2006, p.110)



3. Tierra del tabú / taboo landscape / табу ландшафт

3.1. La regulación social

Tomás More escribe de una sociedad insular de organización perfecta, un lugar (topos) que es bueno (eu) e inexistente-(ou): eu-topos, ou-topos, la utopía.

El aspecto físico de una isla, individual y contenida, se ha mantenido como clave del pensamiento utópico desde entonces. La propuesta religiosa, de género y tolerancia política de More fue en extremo radical. Escrita en una sociedad feudal en la que esta no-conformidad le costaría su vida. Es tal vez por el contexto de More que Utopía fue escrito, como una expresión de insatisfacción con el presente y con la intención de proyectar un futuro posible: La proyección utópica es un síntoma de la sociedad con el presente. Voelcke, 2012



♻ Contradicción entre las diferentes expresiones sexuales en la cultura Moscovita. Fuente: Fotos archivo Strelka Institute. Ilustración Carlos Medellín.

Aunque la cultura rusa tiende a mostrar lo contrario se puede decir que en el corazón de la sobre-regulada construcción social moscovita la prevención es una regla básica a seguir. La prohibición del contacto funciona como un pivote entre las ideas de raza, clase, género y la masa de sentimientos en los que se basa toda relación definida por la diferencia.

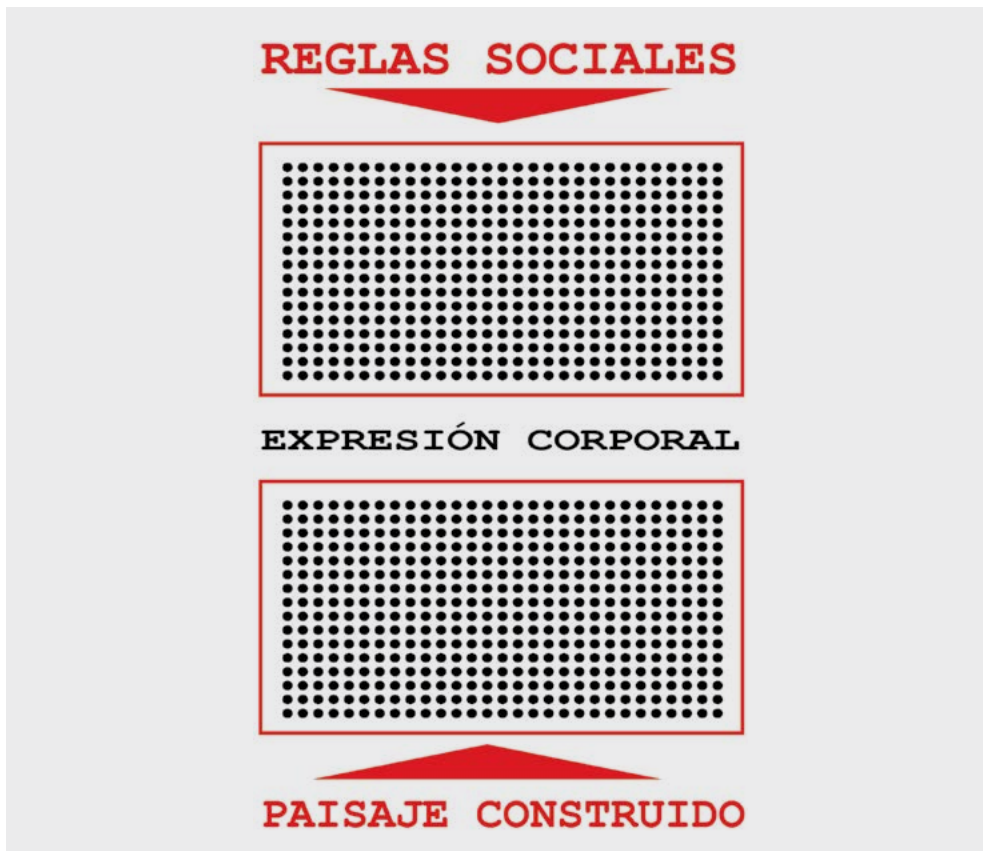


7. Aunque haya cercanía física los Moscovitas no hacen ningún tipo de contacto. Fuente: Carlos Medellín.

La sociedad moscovita, como la de cualquier ciudad, tiene tabúes. Sin embargo; no sólo tabúes tradicionales, en dicha ciudad las interacciones humanas y sociales no pueden ser fácilmente establecidas. En general, el cuerpo y sus necesidades son considerados un tabú; el haber dado un carácter sagrado trascendental en la historia rusa a ciertas personas y objetos, los ha apartado de lo común inmediatamente, de la vida profana, ésta división ha sido absorbida por el día a día de la cultura rusa. Los prejuicios tradicionales son lo que diferencia uno de otro, la separación de lo sagrado y lo profano es la base de la construcción cultural en esta ciudad, define, entre otras cosas, límites y prohibiciones con los que los moscovitas viven en sociedad.

A través de la negación, los tabúes asociados con experiencias tan naturales como el sexo se vuelven hechos que han de ser expresados en un ámbito cerrado, deben ser imperceptibles. Ésta emoción redefine la ciudad, define límites de las ciudades paralelas donde estos tabúes son rotos y desbordados. Moscú es una serie de islas desconectadas, fragmentando esta megaciudad.

“No podemos abandonar a nuestros propios impulsos, sin nuestros pensamientos dejamos de ser verdaderos seres humanos” (Gandolfo. 2009, p. 78). Sagrado y profano no pueden coexistir en el mismo espacio o tiempo, este hecho demuestra como el concepto “común” puede llegar a ser salvaje.

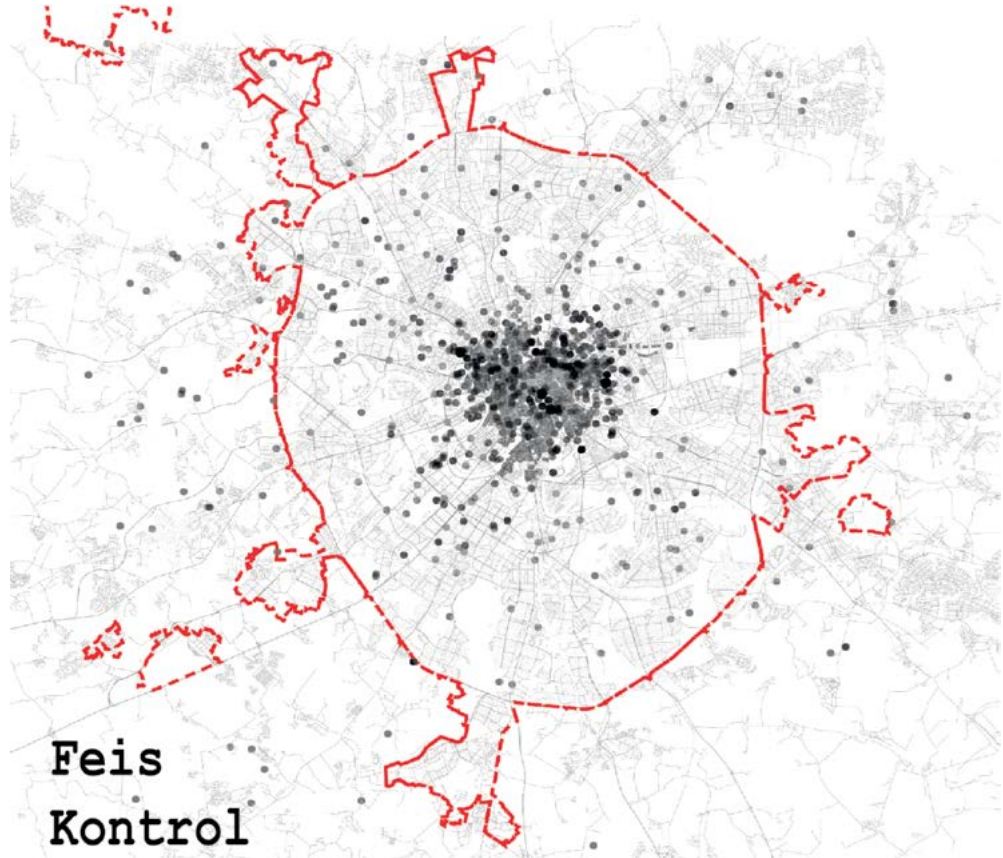


8. Opresión que se ejerce sobre las maneras de expresarse. Fuente: Carlos Medellín

La brecha entre la arquitectura misma y lo que la gente haga de ella se reduce al ver a sus ocupantes ya no sólo como consumidores pasivos o víctimas sino también como actores vitales que contribuyen a la generación de una multiplicidad de imágenes y modelos de ocupación. La mayoría de estas posiciones de optimismo en la arquitectura encarnan nuevas formaciones sociales y culturales. Sin embargo, también hay que señalar que cualquier rehabilitación superficial de lo “ordinario” fácilmente se convierte en un problema. Por supuesto, no existe un “hombre común”, así como no hay un “otro” universal. A pesar del reconocimiento que dan Lefebvre y Certeau a la fluidez polimorfa del día a día, el pueblo frecuentemente homogeniza y asume estratificaciones de poder, tales como la clase social, el género y la raza; evidentes en la práctica arquitectónica polémica y contemporánea. Lo ordinario se convierte en una racionalización de las fuerzas del mercado y el consumo pasivo, el “sentido común” se convierte en un medio para evitar los rigores de la crítica ideológica. Mc Leod. 2000, p. 37.

4. El show del limite / show limits

4.1. El Feis Kontrol



9. Lugares en Moscú en donde se realiza Feis Kontrol. Fuente: Carlos Medellín

El 'feis kontrol', es un coloquialismo de los klubs rusos que viene de las palabras inglesas Face Control, o en español: control de cara. . A pesar de que es una expresión en Inglés que comenzó en Kiev y Moscú, últimamente se ha exportado a otros países europeos, incluso algunos guardias o ohraniks (controladores de caras) han viajado a España, Francia o Italia, para aplicar sus conocimientos y trabajo en fiestas privadas.

Su "cara" es el nivel de riqueza, de belleza, de poder, de posición social y de conveniencia en general. Feis kontrol es el poder de la cuerda de terciopelo que

restringe la entrada, originalmente se refería a los guardias hoscos en los klubs más exclusivos de Moscú. Es, literalmente, una referencia al personal de puerta del club que también puede ser utilizada figurativamente para hacer alusión a un árbitro para la sociedad ideal.

Los rituales celebrados en algunas de las islas, a su vez, han constituido espacios de poder. El orden coreográfico de los cuerpos de los deportistas, soldados y líderes políticos en la parte superior del mausoleo en la Plaza Roja, se repitió una y otra vez. Al igual que la imagen de los nuevos espacios urbanos en fotografías y pinturas, las fiestas eran en la imagen, una heterotopía doble. A pesar de los días feriados, otros espacios fueron creados en los días comunes de la semana. Rüthers (2006, p. 102)

Por medio de ejecutar físicamente los controles morales o sociales predeterminados del régimen tradicional, Moscú utiliza el Feis Kontrol en varias de sus capas urbanas.

Tales son las brutales extravagancias de control de cara de Moscú, que se vuelve a la vez humillante y estimulante. El dinero, miradas y actitud son todos pesados y clasificados en pocos segundos, dando la definición de si se pertenece o no al klub esa noche: “Lo siento es necesario que haya un cuadro bonito adentro, me entiende?” Dice Pasha el ohranik. (Yaffa, 2009)

Es un método que busca mantener una ciudad glamorosa, exclusiva y con la apariencia más costosa posible. Se dice que es necesario debido a que Rusia está llena de gente que acaba de hacer su primer millón y cree merecer estar en el klub, que debe obtener todo lo que quieren”, dice Misha, un guardia. Esto, por supuesto, es un problema, si bien“(…) en realidad son sólo un puñado de mineros y jornaleros”, dijo Pasha, otro guardia de seguridad: “No tienen respeto ni cultura” (Yaffa, 2009)

Incluso hay un sistema especial de control de cara para los carros, un hombre musculoso con un chaleco negro hará que sólo los más caros, los últimos modelos de Ferrari y Bentleys puedan acercarse. El rechazo, cuando llega (que es la mayoría de veces), es frecuentemente disfrazado dándole un sentido casi paternal de caridad: “es para su propio beneficio, no le gustaría aquí de todos modos” (Yaffa, 2009)

Se califica cuán atractiva luce una mujer o qué cantidad de dinero puede un hombre invertir en el klub. Después de un tiempo, todos estos juicios precipitados sobre una persona puede llegar a pesar en diversos niveles. Si dentro del klub hay una perfecta celebración, qué hay para los que se quedan afuera?



10. Resultado del Feis Kontrol, el afuera y adentro. Fuente: Fotos archivo Strelka Institute

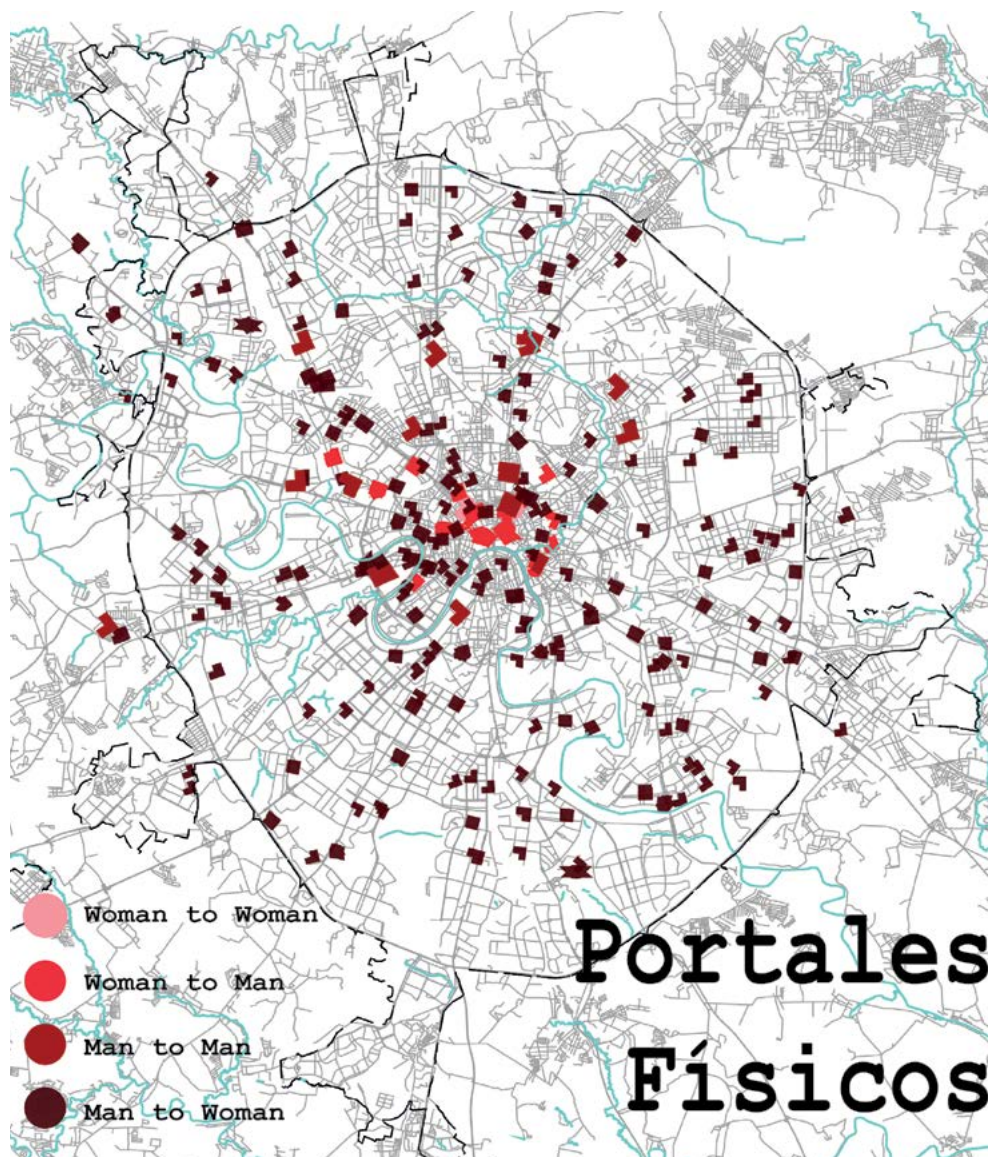
Ésta dinámica urbana puede considerarse como un círculo vicioso: cada vez que alguien es aceptado en un medio ambiente específico se toma como una prueba de lo mucho más que él o ella valen al comparar con quienes quedan fuera. Se convierte en una conquista de los mejores lugares, logrando un sentimiento de importancia, ser más que el resto de la sociedad. Mientras tanto, los que quedan fuera gastan lo que no se tiene para poder estar o fingir estar en esta posición social idealizada.

En Moscú, la vida funciona como un concurso de belleza en el que sólo se quiere ser la elegida, dividiendo la ciudad en islas desconectadas que generan una sensación de prohibición, la mayoría ni siquiera intenta ir a zonas de la ciudad ahora restringidas.

5. La geografía del sexo

5.1. Los portales de deseo

“A pesar de los días feriados, otros espacios fueron creados en los días comunes de la semana. La prostitución, lujuria y vida nocturna mostraron diferentes disposiciones de publico, objetos y acciones”. Rüthers (2006. P. 104)

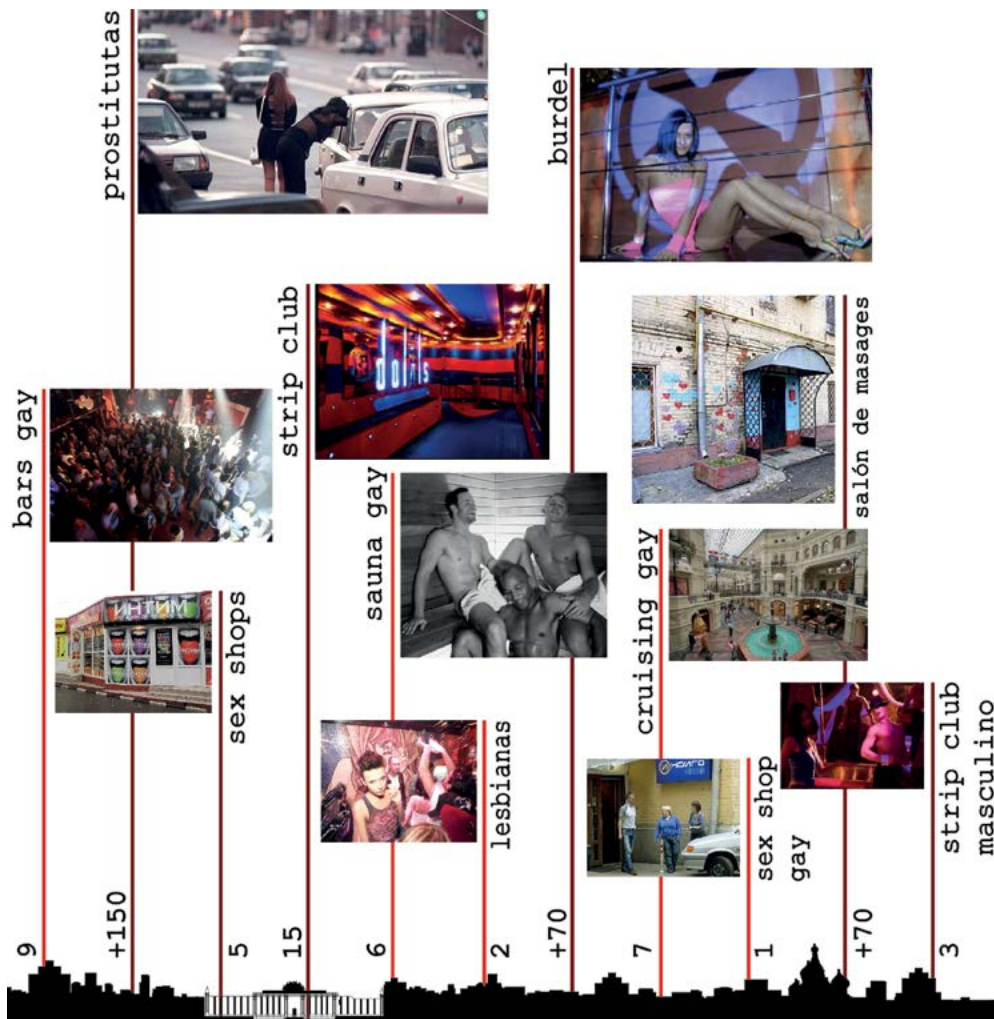


11. Puntos donde se da el contacto entre diferentes sexos sin ser juzgados en Moscú. Fuente: Carlos Medellín



El unico club lesbico en Moscú

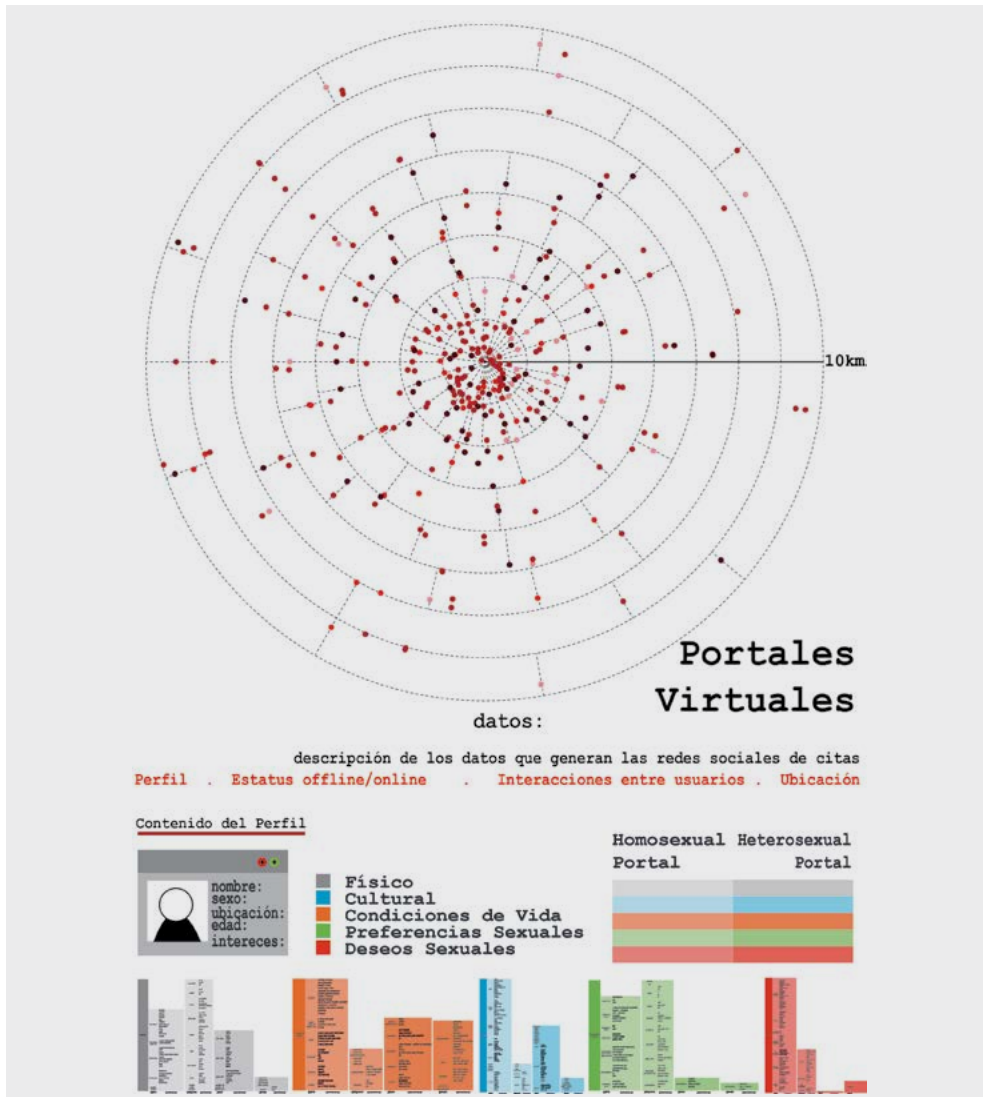
Uno de tantos bares heterosexuales



12. Tipología arquitectónica vs actividad sexual. Fuente: Fotos e Carlos Medellins

A primera vista Moscú es una ciudad en la que la apariencia abre o cierra puertas de oportunidad. En ese ámbito, las expresiones corporales que dicen algo acerca de usted son el objetivo. Orientación sexual o conductas sexuales explícitas caen en esa categoría, empujándolas a ocurrir a puertas cerradas, donde las minorías (como es el caso de la comunidad gay) encuentran una posibilidad de expresar, atender y satisfacer sus necesidades. Tradicionalmente este espacio ha sido ofrecido por Internet, lo que ha impulsado los espacios virtuales a crecer.

Los deseos sexuales de los hombres heterosexuales son, por excelencia, acogidos con arquitectura (como burdeles o clubes) pero en la actualidad también están servidos ampliamente por Internet. Mientras tanto, las mujeres encuentran menos posibilidades de expresar deseos lujuriosos y satisfacerse. Esto es contradictorio teniendo en cuenta que en esta ciudad las mujeres son la mayoría de la población. Sin embargo, sigue siendo un grupo minoritario que no ha encontrado una voz en la estructura urbana contemporánea, sean estas homosexuales o heterosexuales.



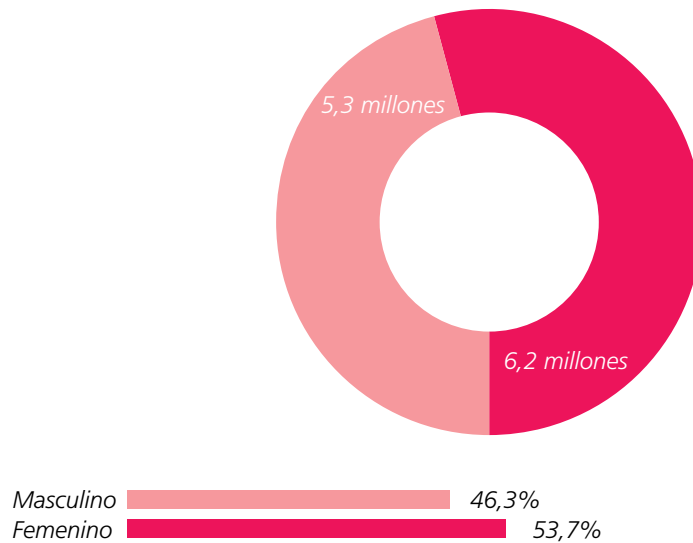
13. Localización y tipología de usuarios virtuales en búsqueda de compañía en Moscú. Fuente: Carlos Medellin

Lo que se está buscando:



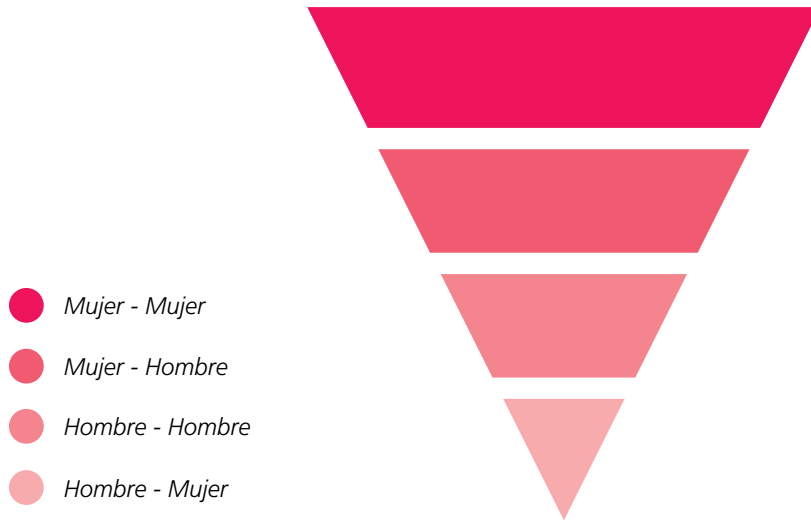
13. Lo que se busca y anhela a través de los perfiles virtuales. Fuente: Carlos Medellín

¿Esta infraestructura sexual se encuentra orientada exclusivamente al hombre y las mujeres son simplemente una pieza más de ella?



14. Población de Moscú por géneros en el 2010. Fuente: Carlos Medellín

Geografía Desigual



15. Representación gráfica de la cantidad de espacio disponible para interacciones personales en Moscú.
Fuente: Carlos Medellín

Las mujeres han sido consideradas un objeto durante mucho tiempo en la sociedad machista ortodoxa. Desempeñan el papel de un apoyo a la infraestructura de los hombres convirtiendo a la figura femenina en un accesorio utilizado para acceder fácilmente a algunos lugares, para ajustarse a un perfil particular que se desea, y para expresar la riqueza financiera. Por lo tanto, un importante mercado de mujeres se encuentra al servicio de satisfacer estos deseos masculinos. Hoy Moscú tiene un mercado negro fuerte y bien organizado de mujeres que cumplen con la demanda rusa, pero también abre sus fronteras, un negocio global.

En Rusia una prostituta puede ser multada, y organizar la prostitución se castiga con cárcel. Sin embargo, estos servicios no legales se hacen cada vez más y más atractivos, creciendo junto con un negocio redondo que se encuentra rodeado de pobres condiciones humanas. Al ser un servicio cerrado, se organiza alrededor de un mercado urbano de poder.

Tal vez la raíz de este desequilibrio social puede provenir de la falta de infraestructura de entretenimiento y de una pobre educación, especialmente hablando de orientación sexual, hoy en día casi inexistente en las escuelas rusas, después de todo una sociedad religiosa ortodoxa tiende a considerar las expresiones sexuales como ofensivas e inadecuadas. Esto resulta en un gran número de embarazos adolescentes y enfermedades de transmisión sexual.

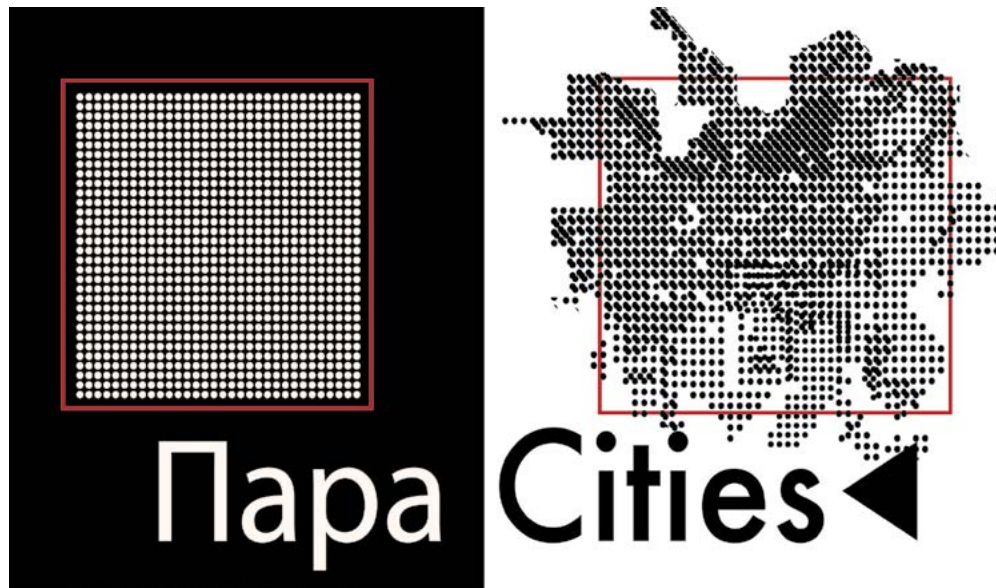
Tradicionalmente el comportamiento heterosexual libidinoso debe permanecer en privado y no es manifestado en público. Cierta tipo de expresiones corporales son domesticadas y se recomienda ser efectuadas en un espacio cerrado. Esta situación puede ser posible en una sociedad de control y segregación. Los moscovitas

caminan por la ciudad perseguidos por fantasmas, sus miedos y prejuicios les indican las rutas que deben tomar, qué zonas de la ciudad pueden visitar y que acciones se deben evitar.

En general, la geografía urbana se define por la superposición de distintas capas ya sean biológicas, de infraestructura, antropológicas, económicas; en este caso parece que la sexualidad define una nueva capa. Quizás Moscú como caso de estudio, con su modelo urbano particular, se ha convertido en un escenario para la prueba de esto. Es a través de la observación de la vida diaria que esta geografía sexual es definida y encontrada. Aunque Moscú parece tener una carcasa dura, difícil de penetrar, resulta que se pueden encontrar espacios donde las tradiciones son transgredidas.

Los ambientes que nos rodean, creados por el hombre, refuerzan típicas dinámicas patriarcales que definen la función de la mujer en la sociedad; también espacial esos mensajes sexistas dejan una huella perdurable. Nos hemos condicionado a una miopía espacial que limita nuestros auto-conceptos... esto limita nuestras visiones y opciones de elegir entre diversos modos de vida y de trabajo... nos limita al no proporcionar las herramientas necesarias para impulsar nuestra autonomía o al impedir el acceso a estos medios. Es hora de abrir los ojos y ver la naturaleza política de la opresión de nuestro ambiente construido! Weisman (2000 p. 90)

En primer lugar están las utopías. Las utopías son sitios sin lugar real. Son sitios que tienen una relación general de analogía directa o inversa con el espacio real de la sociedad. Presentan a la sociedad misma en una forma perfecta, o de lo contrario la sociedad al revés, pero en cualquier caso estas utopías son espacios fundamentalmente irreales Foucault (1967, p.4).



16. Ciudad constreñida, ciudad paralela. Fuente: Carlos Medellín

6. Paraciudades / Paracities / La Heterotopía

6.1. PA.RÁ.SI.TO sustantivo

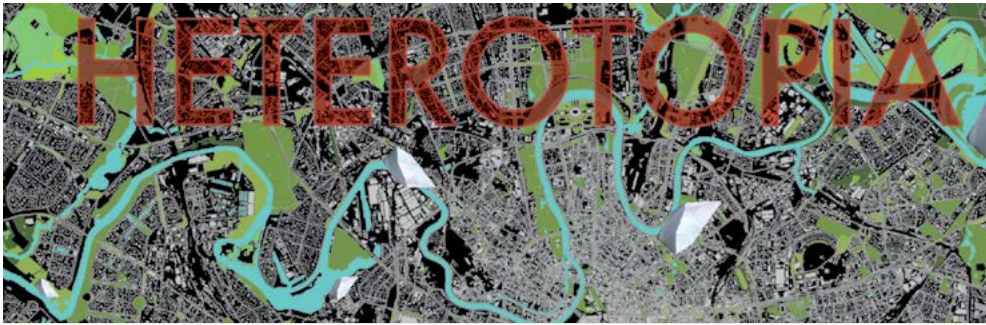
6.1.1. PAR-A-SITE [par-uh-sahyt]

Un parásito es un organismo **huésped** que unido a, o dentro de otro organismo llamado **anfitrión**, genera una relación que es, en esencia, parasitaria. Sin embargo, en última instancia, el **huésped** esteriliza o mata, y a veces consume al **anfitrión**.

6.2. PA.RA.LE.LO adjetivo, sustantivo, verbo

6.2.1. PAR-AL-LEL [par-uh-lel, -luhl]

1. Que se extiende en la misma dirección, **equidistante en todos sus puntos**, y nunca convergente o divergente
2. Geometrías que existen en el mismo plano pero que **nunca se encuentran**, no importa lo lejos que se extiendan.



17. Heterotopia en Moscú. Fuente: Carlos Medellín

Foucault da su discusión más completa sobre la heterotopia en su ensayo "Des Autres Espaces". En este ensayo Foucault distingue las heterotopias de espacios imaginarios –utopías- y de los paisajes del día a día. Él propone que ciertos espacios inusuales o fuera de lo común - un museo, una prisión, un hospital, un cementerio, un teatro, una iglesia, un carnaval, un parque de diversiones, unas barracas, un burdel, un lugar de interacción sexual, una colonia - proporcionan nuestras más agudas percepciones del orden social. Estas percepciones pueden conducirnos tanto a un momento de desorden y multiplicidad, como en un burdel, como a una especie de compensación o una perfección de laboratorio, como la colonia, exponiendo la desordenada y viciada naturaleza de la realidad cotidiana". McLeod (2000, p. 68)

En ésta metrópoli se pueden encontrar puntos de encuentro escondidos detrás de una fachada común que no despierta sospechas. En ellos pueden estar ocurriendo actividades que van desde relaciones sexuales hasta reuniones sociales; pueden ser saunas, puntos de cruising, salones de masaje, sex-shops, clubes de striptease, cabinas de video, moteles, bares gay, bares swinger o fiestas privadas sólo accesibles por invitación.

Estos son espacios contruidos en los que sus usuarios se sienten parte una comunidad; allí pueden expresar abiertamente y con seguridad lo que quieren si bien están rodeadas por un aura de misterio, de miedo a lo desconocido, de fetichismo y de desconfianza. Los llamaremos ciudades paralelas.

Estas ciudades mantienen vivo el deseo y la ansiedad de aquellos que están buscando escapar y tomar un respiro social: “Las heterotopías son a menudo lugares de transición, un lugar de intercambio entre la utopía y la distopía. Foucault habla de la crisis heterotopía, como un espacio o una instancia de cambio “(Voelcke. 2011)

Algunos de estos lugares de contacto surgen de un grupo específico, por ejemplo: bares; otros resultan de una oportunidad virtual que requiere un “verdadero” lugar donde la acción ocurra, como en el caso de las citas realizadas a través de redes sociales. **La traducción de lo virtual a lo real puede crear espacio.**

Existen también herramientas que localizan geográficamente los intereses en cuestión. **No es un espacio arquitectónico el que se define, sino el individuo o su cuerpo específicamente el que comienza a redefinir la ciudad.** Esto se aplica no sólo al encuentro virtual, sino también al que se da en lo público, aunque no posea un espacio específico, sino que reúne y por un momento transforma en el paisaje urbano para satisfacer una necesidad.

Foucault llama a una sociedad con muchas heterotopías, no sólo como un espacio con varios lugares de / para la reafirmación de la diferencia, sino también como un medio para escapar del autoritarismo y la represión. Metafóricamente, si tomamos el barco como la heterotopía mayor, una sociedad sin barcos es de por sí un ser represivo, en una clara referencia al estalinismo (Voelcke. 2011)

La energía represada tiene que ser liberada, ya que el ambiente natural la tiene contenida, ésta presión encuentra una fuga.

En el ámbito urbano, estas ciudades paralelas ofrecen una opción. En las variadas y complejas capas de la ciudad, los discursos sociales y las experiencias urbanas se encuentran. Al final el resultado es una situación congestionada, en Moscú esto es atenuado.

Foucault sugiere que estos ambientes heterotípicos, al romper con la banalidad de la vida cotidiana y al darnos una idea de nuestra condición, son a la vez privilegios y cargas políticas. Afirma que suspenden, neutralizan o intervienen el conjunto de relaciones predeterminadas. Voelcke. (2011)

6.3. Las ciudades paralelas: son una oportunidad para que lo catalogado como intruso pueda expresarse libremente.

Las Paraciudades / Paracities son creadas y entendidas por cualquier persona que no pertenezca a un grupo o partido en particular, alguien que es ajeno o ignorante de las cuestiones cívicas o códigos comunes, quien es considerado habitualmente como un parásito que parece estar desequilibrando la infraestructura social ya establecida y puesta en marcha por los demás. Esta sociedad exige que, incluso si se trata de una entidad benéfica, cualquiera que no siga lo predeterminado debe ser rechazado.

Las ciudades contemporáneas podrían ser un espacio cívico abierto y público, no una entidad pasiva, uniforme o simplemente una máquina financiera, no debería ser una aglomeración, sino un parque intelectual, que mezcla todas estas cualidades, una gran variedad de caos y de libertades.

La sociedad de hoy en Moscú parece estar cambiando y las ciudades paralelas son un reflejo de esta transformación, podemos decir, siguiendo a Allen que “La forma urbana es dura y persistente, pero capaz de dar cabida a los cambios en el tiempo. La ciudad, como un sistema vital, abarca tanto los inflexibles estratos minerales y las interacciones dinámicas y fluidas de la vida misma ”(2011, P. 201)

Después de la observación de la realidad urbana moscovita, se proponen un par de ejercicios que podrían ser utilizados para transgredir e impulsar una autonomía de transición y transformación de la ciudad. Estos están reconociendo la realidad que se observa y que se encuentra en su lugar para recuperar, como propone McLeod (2000, P. 73)

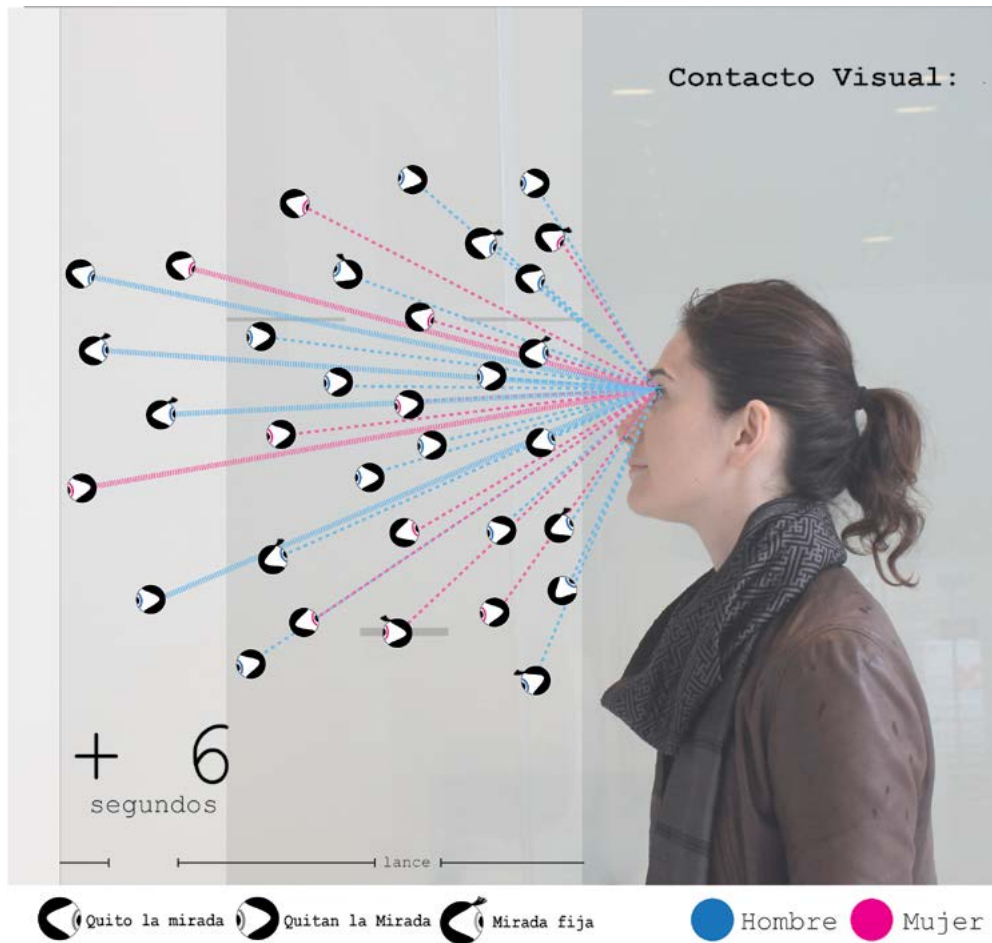
“Otra posición que une el espacio y el poder: la noción de “vida cotidiana”, desarrollado por el filósofo francés Henri Lefebvre 1930 hasta 1970 y por el teórico cultural Michel de Certeau poco después. Una síntesis peculiar de las ideas surrealistas y marxistas. El concepto de Lefebvre de “la vida cotidiana” puede ser mejor entendido como una serie de paradojas. Mientras que el objeto de la filosofía, es inherentemente no-filosófico, entretanto se transmite una imagen de estabilidad e inmutabilidad, es en realidad transitorio e incierto. Mientras insoportable en su monotonía y rutina, es también festivo y lúdico. Es a la vez “ sustento, ropa, muebles, casas, barrios, el ambiente” - la vida material - pero con una “actitud dramática” y “tono lírico”. En definitiva, la vida diaria es la vida real, el aquí y ahora, no una verdad abstracta. De Certeau, en su libro *The Practice of Everyday Life* (*L'invention du quotidien*, 1980) da una idea de la vida cotidiana un poco más particular, menos Marxista, resaltando las cualidades localizadas y transitorias de la existencia diaria” (McLeod. 2000, pj73)

7. Parasight / Paravista

7.1. El contacto

Jane Jacobs se compromete con la libertad y la seguridad de los niños, ancianos y personas más vulnerables de ser atacadas. Ella le da un significado público a la vida doméstica -que se niega a la segregación ya sea de sexos como de funciones... Un interés por mezclar las categorías, por la diversidad, por la comprensión y por disfrutar de un ambiente genuinamente heterotópico. Su representación de la ciudad como un “sistema de autorregulación” pasa por alto el potencial positivo de la acción humana y la transformación cultural, basado en sus agudos análisis desde muchos aspectos de la vida cotidiana” (McLeod. 2000, P. 78)

El coqueteo: una de las expresiones humanas de deseo, ha sido lentamente reemplazado por la rapidez de un perfil en la red, ¿por qué no combinar estas formas de interacción?



18. El comportamiento de intercambios visuales en un periodo de 6 segundos. Fuente: Carlos Medellín

Parasight, el primer ejercicio de diseño propuesto, se basa en la idea del contacto con los ojos como un medio para relacionarse con los demás. El usuario puede decidir con quien él / ella hace contacto visual y que sepa leer lo que se está pensando. Se trata de una interfaz de medios móviles que permite a las personas conocer no sólo los estados de ánimo, sino también los deseos de los demás, haciendo contacto visual detrás de unas gafas oscuras.

Parasight luce y es usado como cualquier tipo de gafas ordinario. Cuando los lleva puestos, haciendo contacto visual con otros usuarios, le dará a cada quien el acceso al status previamente cargado, lo que se está buscando. Las gafas facilitan la aproximación a extraños, rompen el hielo, consiguiendo que el usuario esté un paso más cerca de tener sus anhelos cumplidos, esto es difícil de lograr en Moscú.

Lo cotidiano es un mundo complejo que da vida a la ciudad. En él, una gran variedad de encuentros tienen lugar, ya sean sociales, culturales o económicos. Ésta dinámica incluye a los seres vivos de la ciudad, ya sean moscovitas o extranjeros, hombres o mujeres, gays o heterosexuales; las diferencias no son importantes, es una necesidad para tener a todos involucrados, para mantener la vida urbana garantizando la unicidad y posibles nuevos proyectos en la ciudad, que puedan

llevarla, junto con la sociedad a otro nivel. En Moscú, esto se organiza en islas separadas, que no están relacionadas entre sí, que sólo buscan riquezas particulares sin la preocupación por los demás. Por lo tanto, para explorar y tomar ventaja de éstas ricas y extremas situaciones, propongo crear el sistema “Parasight” que reúne lo sagrado y lo profano, los frenos de los tabúes y diluye así las fronteras imaginarias.



19. Imagen del dispositivo propuesto. Fuente: Carlos Medellín

Parasight tiene como objetivo dar a conocer varias ciudades paralelas, lo que resulta de la segregación social que promueve el contexto urbano estudiado. El objetivo de su identificación es mejorar las posibilidades de reunión, de compartir y de explorar con los demás. Esto termina en el descubrimiento de una ciudad diferente y la creación de espacios para el encuentro inesperado. Por lo tanto, puede potenciar una posible transformación en la sociedad rusa al propiciar actividades de reunión, juntando a las personas que comparten necesidades, lo que permite una infraestructura abierta infiltrada en la vida cotidiana. Parasight funciona como un receptor de emociones y deseos, un atractor de contacto humano, mostrando un panorama general de diversidad y posibilidad, soñando con la idea de ver una ciudad contemporánea en la que las personas “ajenas” puedan tener un lugar.

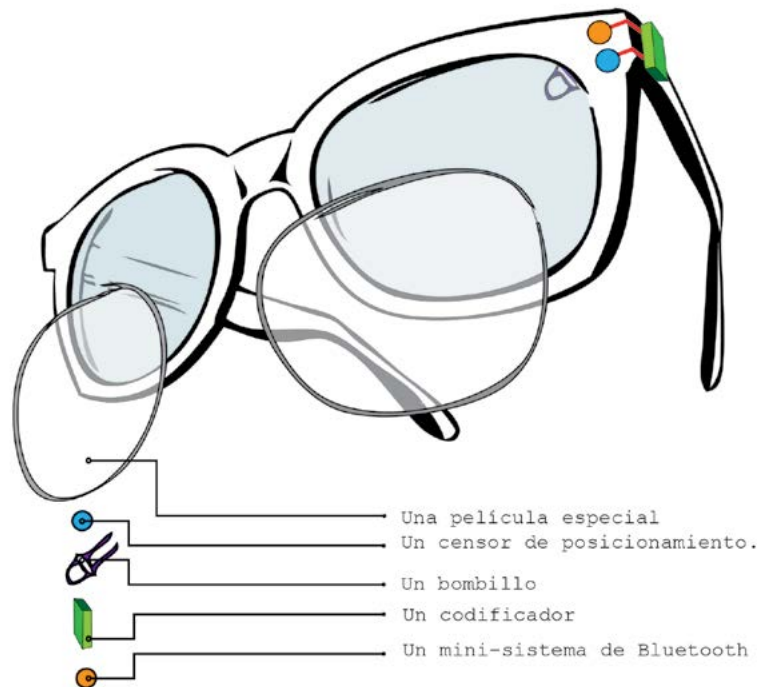
Parasight pretende abrir los ojos a las oportunidades que por lo general pasan desapercibidas. Esto es más común de lo que se piensa en la ciudad más grande de Europa, donde la expresión personal ocurre de la forma más silenciosa posible. Esto demuestra las medidas extremas que tienen que ser tomadas en respuesta a las graves condiciones sociales del momento, las personas y su cuerpo mismo deben estar directamente afectadas para así potenciar un cambio. La banalidad del paisaje, las pocas posibilidades de expresar individualidad o para encontrar un lugar en él, llevan al diseño a ir más allá de los límites, y así transgredir el ámbito de lo social y renovar la realidad de la ciudad.

7.2. Descripción Técnica:

Con el deseo de preservar la individualidad y anonimato del usuario, el diseño es un complemento que puede ser instalado en cualquier tipo de gafas, ya sean de sol o regulares. Esto para brindarle al usuario suspenso y sorpresa, motivando el arriesgarse a descubrir y entender lo que los “otros” desean. Es una búsqueda de la comprensión de los discursos cuidadosamente guardado por los ciudadanos.

También el uso de Parasight genera un cierto nivel de comodidad y confianza, utilizando el vidrio como elemento de protección para no ser completamente vulnerable.

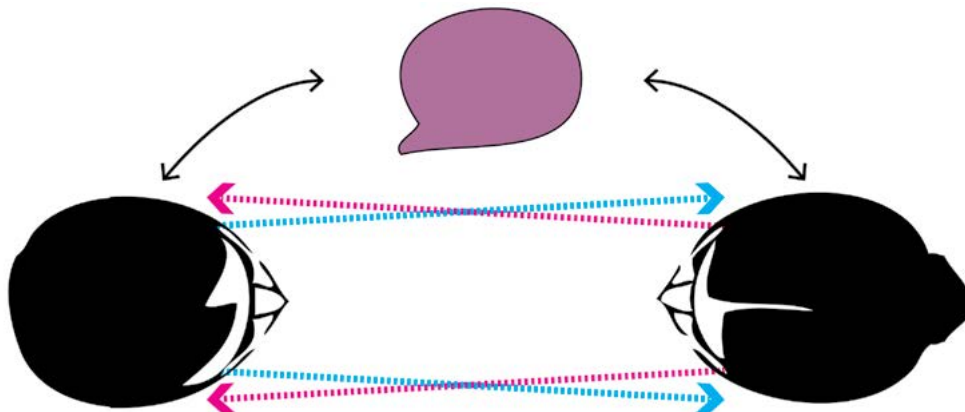
El sistema Parasight se componen de 5 elementos:



20. Elementos del dispositivo. Fuente: Carlos Medellín

7.3. Operación:

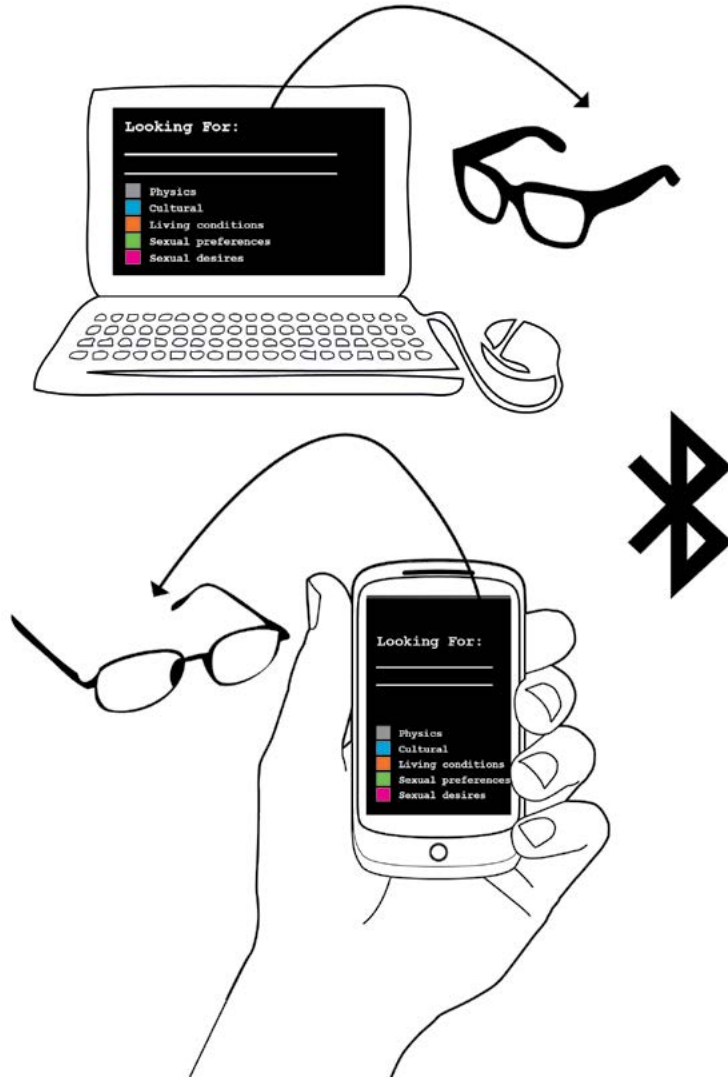
El accesorio funciona con facilidad a través del contacto visual. La información, el deseo, se comparte a través de un sensor de posicionamiento que detecta cuándo dos pares de gafas están en las posiciones correctas. Funciona como un GPS, que recibe información sólo si los lentes se encuentran de frente, con algunos grados de libertad. El contacto debe durar más de 6 segundos, dando al usuario la oportunidad de elegir a quién quiere revelar sus deseos. Interacciones visuales de más de 6 segundos no suelen suceder si no hay un interés específico de por medio.



21. Funcionamiento e intercambio. Fuente: Carlos Medellín

7.4. La Plataforma:

Las gafas trabajan con una plataforma digital que permite subir el estado de ánimo o deseo que se tenga, lo que se busca. Puede ser enviado desde un computador o teléfono móvil, ya sea un smartphone o por un simple mensaje de texto. Se puede cambiar tan a menudo como sea necesario.

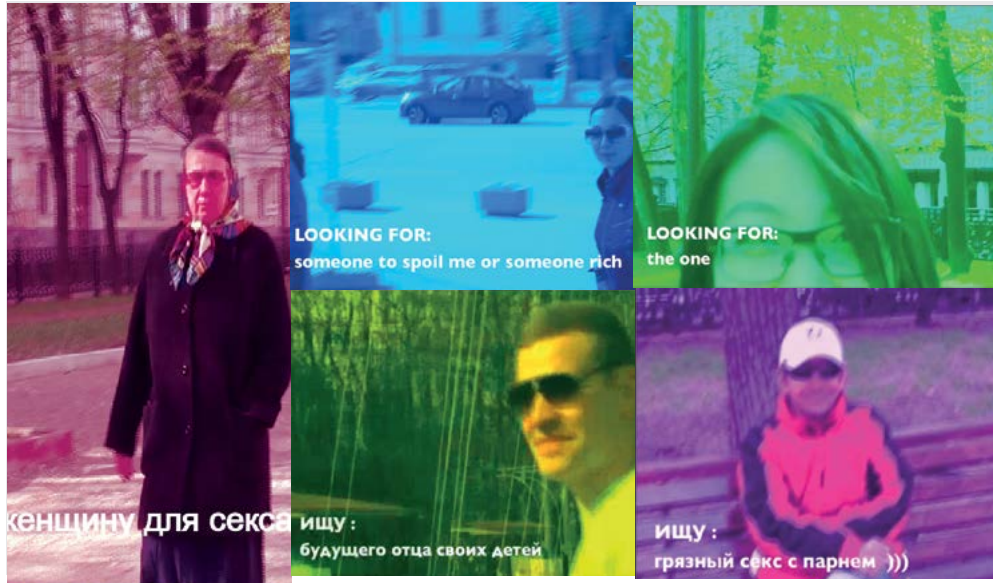


22. La plataforma digital necesaria. Fuente: Carlos Medellín

La plataforma sólo le permite elegir: en primer lugar, un color que está relacionado con el estado de ánimo del mensaje, trabajando como un código urbano, este color se define por el grupo al que el deseo pertenece, definido por el catálogo que se realizó en el análisis de perfiles de las redes sociales. En segundo lugar, hay un espacio para escribir lo que se está buscando, el texto no debe tener más de 100 caracteres. Los usuarios tienen total libertad para escribir lo que quieran buscando un extraño que le ayude a cumplir su deseo.

Ejercicio de performance con el prototipo por las calles de Moscú

— 38-71, 65 —

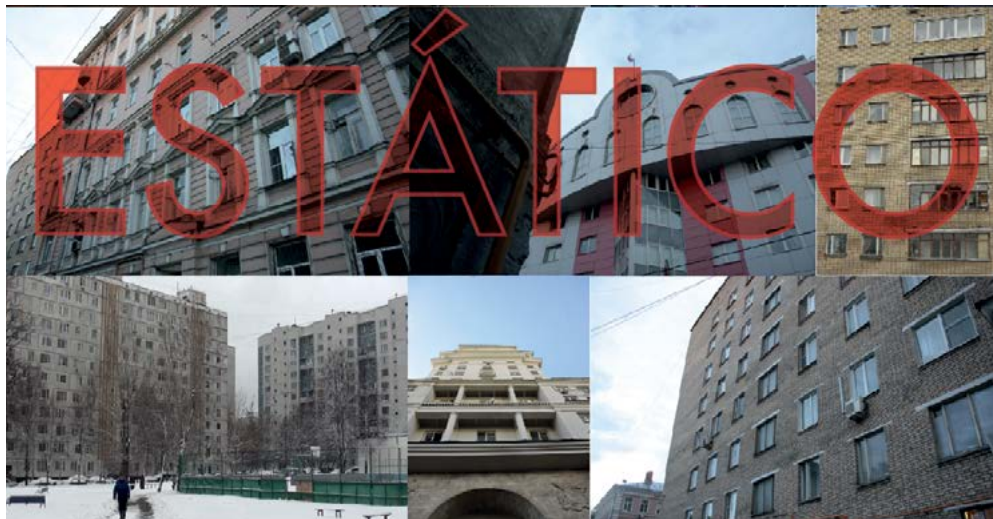


23. Funcionamiento y respuestas de Parasight. Fuente: Fotos e Carlos Medellín

8. Parastatics / Paraestático

8.1. El paisaje diverso

Las fachadas fueron un tema más importante cuando se hablaba de arquitectura. Sin embargo, al analizar este punto de vista puede llevar a otras conclusiones. El espectro completo de la vida diaria debe ser explorado, incluyendo no sólo las fachadas en la superficie, sino también los corredores que llevan a los patios y las esquinas e interiores de los edificios. Todos estos elementos constituyen espacios de la vida cotidiana, ya sea de día como de noche; en días festivos como días de trabajo normales. Los edificios, que se muestran como un bloque unificado, tienen una clara separación entre el uso externo e interno. Rüthers (2006, P. 110)



24. Rigidez de la infraestructura urbana. Fuente: Carlos Medellín.

Las fachadas son líneas ofrecidas por la arquitectura que protegen la privacidad interior de los juicios de una ciudad exterior. ¿Qué pasaría si se hiciera una superficie donde los habitantes puedan escribir sus sueños, deseos y pensamientos?

Como segundo ejercicio, para reivindicar las ciudades paralelas y el paisaje cotidiano, se propone un nuevo sistema: un proyector de video, adherido a las fachadas tradicionales que puede ser controlado por el habitante mismo. Si Parasight afectaba directamente a los ciudadanos, Parastatics quiere transformar el escenario construido.

Se trata de un dispositivo de proyección, que facilita la transformación de lo antes in-transformable: la fachada. Es variable como los cambios de humor, todos los días una nueva historia puede ser proyectada. Al final cada uno se hace propietario tanto de su espacio interior, privado; como de un pedacito del exterior. Moscú podría convertirse en un libro abierto capaz de dar espacio a los pensamientos y particularidades de sus ciudadanos.

Construido por el poder de unos pocos y siguiendo aburridas leyes, el paisaje urbano moscovita es una adición de fachadas monótonas construidas mecánicamente. En ellas la vida es limitada por arquitecturas rectilíneas y ásperas. La ciudad soñada es aquella en la que, al igual que en los ambientes naturales, cada cual es capaz de construir un escenario para vivir, transitar, cambiar, adaptar, rebelarse, etc. con el fin de hacerlo suyo.



25. Respuestas diarias a la rigidez de la infraestructura urbana. Fuente: Carlos Medellín

Cada rutina y cada acción deja huella en las estructuras urbanas - ya sean basura, stickers en una señal de tráfico, abolladuras en una acera o un graffiti - el espacio físico y su esqueleto rígido se recubren con un tenue barniz que gana profundidad y complejidad con el tiempo y el tráfico. La ciudad planificada resiste pero, a pesar de su severidad, sucumbe a medida que es sensibilizada y humanizada.

En lugar de tener que pelear con una estructura rígida, Moscú podría ser una superficie reactiva y adaptativa, abierta a todo el mundo que se utilizan según sea necesario. Los contornos de la ciudad construida podrían ser envueltos por capas nuevas, transformándolos en estructuras más accesibles. A través de estas capas el paisaje urbano empieza a reflejar a sus usuarios y proporciona un marco para el proceso simbiótico de identificación y reconocimiento. Ésta es la relación deseada en Moscú: una entre el medio ambiente y sus habitantes.

El conjunto de relaciones entre la gente y el espacio que se da en las ciudades paralelas desafía la falta de emoción de la infraestructura convencional en el día a día. Un edificio que es transformado persona a persona, invita a pensar en innumerable número de reacciones, un lugar para que las experiencias humanas holísticas se comprometan con los sentidos. La línea que divide lo privado de lo público es doblada cuando la gente comienza a exponer su vida al colgar o adicionar efectos, transformando el muro exterior de sus hogares u oficinas.

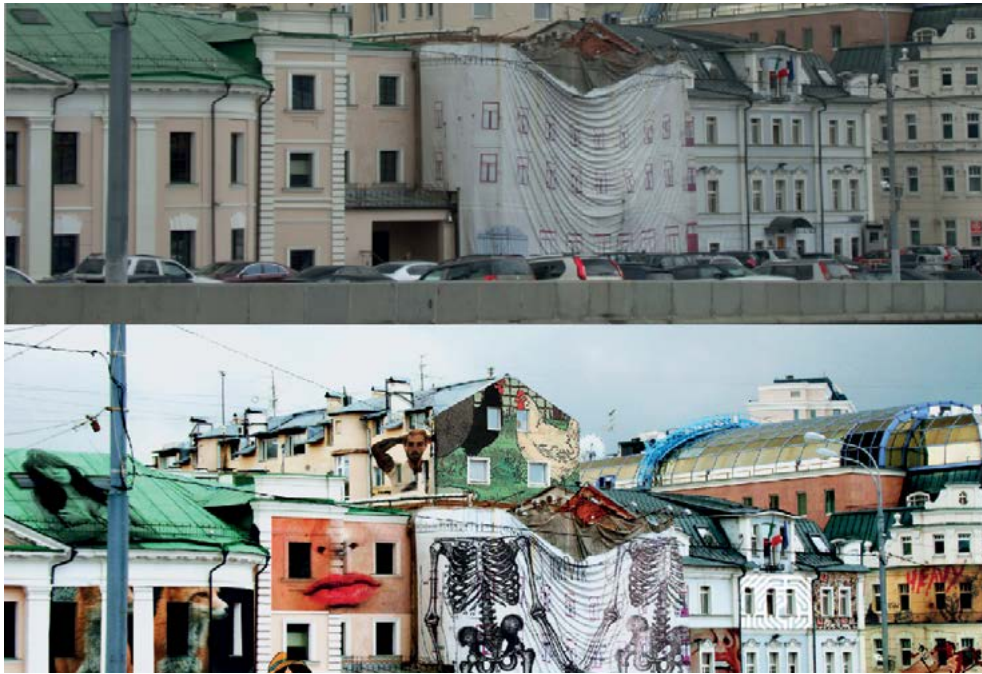
La operación de deshacer fronteras, consiste en contactos narrativos y recopilaciones de cuentos. Se componen de fragmentos tomados de historias anteriores y bien coordinadas a manera de markeshift (bricolés). En este sentido, arrojan luz sobre la formación de los mitos, ya que también tienen la función de fundar y articular espacios. Conservadas en la historia, constituyen una inmensa literatura de viajes, es decir, una literatura inmersa en la organización de acciones de áreas culturales y sociales. Sin embargo, esto representa sólo una pequeña parte de la narración oral que interminablemente trabaja para componer espacios, para verificar, clasificar y disponer sus fronteras. DeCerteau (1988, P.178)

8.2. Descripción Técnica:

Así, se propone un aparato que técnicamente funciona como un videobeam vertical, a semejanza de una lámpara que permite proyectar verticalmente historias y dejar huellas fácilmente cambiables en la fachada. El proyector cuenta con 4.500 lúmenes para así asegurar una buena calidad de imagen hasta con luz día.

Conectado a Internet, el sistema de distribución y conexión es básicamente el mismo de Parasight: envías la imagen, video o texto por una plataforma digital, conectada a un servidor que la transmite al proyector de forma inalámbrica, finalizando en una narración plasmada sobre la pared, un bombardeo de imágenes y pensamientos que reconfigura el paisaje de Moscú.

Se infiltra un paisaje de diversidad, capaz de ilustrar y hacer entender la variedad de discursos del "otro" en la geografía "común".



26. Cambio en la infraestructura urbana dado por ParaStatics. Fuente: Carlos Medellín.

9. Conclusión / Conclusion / Заключение

Hoy en día Rusia está viviendo tiempos de cambio con la transformación de su modelo político y económico. Sin embargo, sus ciudades parecen estar en otra época y su sociedad buscando algo diferente. Es una cultura marcada por una larga tradición si bien el viejo sistema de control propuesto por el proyecto soviético se ha redefinido, modernizado, para mantener el dominio sobre los ciudadanos. Es una cultura segregada que desconecta a los ciudadanos del escenario construido.

Los Moscovitas son ahora propietarios de sus propias casas, tienen ingresos que reflejan trabajo y oportunidad. Están, poco a poco, tomando el control del repetitivo escenario monolítico donde tienen que vivir, que difícilmente genera algún grado de identificación con el ciudadano.

En el último año la ciudad ha visto cambiar casi imperceptiblemente fachadas, patios delanteros o espacios abiertos que están siendo tímidamente personalizados. También demostraciones y manifestaciones se están apoderando de las calles, algo antes impensable.



27. Actuales propuestas que demandan cambios sociales. Fuente: foto propia

Algunos de estos cambios están teniendo un efecto en el individuo, la vida cotidiana se ha convertido en una conquista de las normas sociales. Ahora las personas están siendo valorizadas por su look, a causa de su apariencia, y esto es lo que define a dónde se pertenece o puede estar. Las divisiones generales o discriminación han llevado a sus habitantes a buscar y reutilizar el espacio detrás de las puertas. Lo que hemos denominado las Paraciudades, espacios en los que sus usuarios se sienten en comunidad, donde pueden expresar lo que quieren abiertamente y con seguridad, lugares que mantienen vivo el deseo y la ansiedad de aquellos que están buscando escapar de los segregados anillos urbanos moscovitas, tomando así un respiro social.

Como investigador, invitado y persona joven en Moscú, he observado que en las clásicas capas urbanas visibles, hay algunas situaciones ocultas que han encontrado medios para existir en Internet y redes sociales. Esto es algo que llegué a percibir pero que ahora sé es un gran un mundo, y de hecho, una realidad global. He entendido como la sexualidad redefine la geografía humana y social. He concluido que las necesidades sexuales, corporales y los deseos más personales, son fuerzas poderosas que pueden potenciar a las sociedades a buscar una renovación urbana que transgreda el modelo tradicional y oficial.

Mi propuesta no es más que dar acceso a los ciudadanos a herramientas democráticas de participación e interacción. Se trata de un compromiso activo entre las ideas cerradas y la sociedad, planteo superficies de transición sobre la ciudad contemporánea, una metrópolis que ve hacia el futuro urbano.

10. Referencias

- Gandolfo, D. (2009). *The City at Its Limits: Taboo, Transgression, and Urban Renewal in Lima*. Chicago: University Of Chicago Press.
- Rendell, J. (2000). *Gender, Space and Architecture*. New York: Routledge.
- De Certeau, M. (1988). *The Practice of Everyday Life*. New York: University of California Press.
- Allen, S. (2001) *Landform Building: Architecture's New Terrain*. New York: Lars Muller Publishers.
- De Cauter, L. (2008). *Heterotopia and the City: Public Space in a Postcivil Society*. New York: Routledge.
- Rüthers, M. (2006). *Late Stalinist Russia, Society between reconstruction and reinvention*. New York: Routledge.
- Koolhaas, R. (1978). *Delirious New York*: The Monacellin Press.
- Ellin, N. (1997). *Architecture of Fear*. Princeton: Princeton Architectural Press.
- Betsky, A. (1997). *Queer Space: Architecture and Same Sex Desire*: Morrow.
- Burnham, E. & Scott, D. (2008) Event 2: Urban Play. Droog.
- Lefraivre, L. (2007) *Grouding Up City Play: As a Design Tool*. 010 Publishers.



Fotografía, Otras formas de ver el producto asistivo.
Disponible en < <http://goo.gl/9ZclQq> >



Análisis del panorama actual de productos asistivos para la vida cotidiana a través de las perspectivas de Víctor Papanek.

Analysis of the current landscape of assistive products for daily life through the perspectives of Victor Papanek.

Moreira, J., Fernandes, C., Martins, A., Aires, M. (2015). Análisis del panorama actual de productos asistenciales para la vida cotidiana a través de las perspectivas de Víctor Papanek. MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 9, Edición N° 17 Jul. – Dic. 2015. 72-83
DOI: <http://dx.doi.org/10.18270/masd.v10i17.1725>

Recibido: 04-03-2015
Aprobado: 25-05-2015

Resumen

El presente artículo tiene como objetivo relacionar los temas abordados en los estudios del diseñador y educador Víctor Papanek (1923-1998) con relación al diseño de productos enfocados en las personas con discapacidad y el panorama actual encontrado en ese ámbito, según la perspectiva de los usuarios de este tipo de producto. Esta investigación se desarrolla sobre un abordaje comparativo, y fue realizada a través del estudio de textos de Papanek escritos en diferentes décadas, siendo el primero del año 1971 y el segundo de 1995. La captación del discurso del consumidor relativa a la experiencia del producto asistencial se dio a través de entrevistas cortas, emprendidas inicialmente para la investigación pertinente a los estudios de maestría de la autora principal, así como con investigación bibliográfica sobre el tema.

Palavras-chave: diseño, tecnología asistiva, diseño asistivo.

Resumo

O presente artigo tem como objetivo relacionar os tópicos abordados pelos estudos do designer e educador Victor Papanek (1923-1998), com relação ao design de produtos focado em pessoas com deficiência, ao atual panorama nesse âmbito encontrado, segundo a ótica dos próprios consumidores desse tipo de produto. Essa pesquisa pauta-se sobre uma abordagem comparativa, e foi viabilizada através do estudo de dois textos de Papanek escritos em décadas distintas (sendo o primeiro datado do ano de 1971, e o segundo de 1995). A captação do discurso do consumidor relativa à experiência do produto assistivo ocorreu através da realização de uma pequena *survey*, primordialmente empreendida para estudos situados dentro da pesquisa de mestrado da autora, e pesquisa bibliográfica sobre o tema.

Palavras-chave: design; tecnologia assistiva; design assistivo; Victor Papanek.



Abstract

This article aims to relate the topics covered by the studies of the designer and educator Victor Papanek (1923-1998), in particular those aimed to the product design focused on people with disabilities and its relationship with the current situation found in this context, from the perspective of the consumers of that type of product. This research is based on a comparative approach, and was made possible through the study of two texts of Papanek, written in different decades (the first dating from 1971, the second 1995). The capture of user speech on the assistive product experience occurred by conducting a small survey, undertaken primarily to studies located within the author's master's research, and also, a bibliographical findings on this theme.

Keyword: design; assistive technology; assistive design; Victor Papanek.

1. Introducción

La población con algún tipo de discapacidad en Brasil es aproximadamente 46 millones de personas, según el censo nacional realizado por el Instituto Brasileiro de Geografia e Estadística, en el año de 2010 (IBGE, 2011). En esa sumatoria se contabilizan personas con diferentes grados y formas de discapacidad.

Se argumenta que una parte de este grupo de individuos no tiene la posibilidad de utilizar ninguna especie de producto o servicio que los ayude para la realización de tareas cotidianas, de allí la ocurrencia de ciertas lesiones que puede causar la demanda de los así denominados productos asistivos, o tecnologías asistenciales.

Se entiende por Tecnología Asistiva 'toda y cualquier herramienta, recurso o proceso utilizado con el fin de proporcionar una mayor independencia y autonomía a personas con discapacidad' (Galvao & Damasceno. 2002. p. 15). Así, es posible comprender que aparatos como sillas de ruedas, bastones y hasta anteojos, pueden ser considerados productos en el campo de las tecnologías asistenciales.



Figura 01. El atleta Fernando Fernandes sufrió una lesión medular en un accidente automovilístico, perdiendo el movimiento de sus miembros inferiores. Actualmente para su movimiento y prácticas deportivas hace uso de una silla de ruedas, una tecnología asistencial bastante común. Imagen disponible en <http://goo.gl/7uTOvD> Acceso el día 16 de Febrero de 2015.

Otra pregunta a ser enmarcada en este cuadro es el proceso de envejecimiento, presente en la población de las sociedades modernas (Fernandes, 2001; Lima-Costa; Veras, 2003; Giatti; Barreto, 2003; Lee, 2003) y más aún en países como Brasil que se encuentran en niveles de desarrollo recientes, y por lo tanto, aún en un proceso de ensanchamiento de la base superior de su pirámide etaria. Como una consecuencia biológica natural del envejecimiento humano existe una mayor probabilidad de incidencia de discapacidades en sus poblaciones, un ejemplo del factor acumulativo proveniente de los riesgos de salud durante la vida (OMS, 2011).

Estos panoramas expuestos llaman la atención sobre la importancia de reflexionar sobre el tema de la Tecnología Asistiva (conocida también como Tecnología Asistida) en la actualidad, en múltiples dimensiones. Ésta investigación busca realizar un breve análisis de la relación del tema con el diseño de producto localizado en esta categoría, para confrontar las perspectivas relacionadas con este tipo de producto trazadas por el diseñador y educador Victor Papanek (1923-1998) en lo que corresponde al escenario actual a disposición de las personas que tienen la necesidad de uso de las mismos, con base en relatos recogidos en cortas entrevistas (realizadas para el trabajo de investigación de maestría de la autora) e investigación bibliográfica sobre el tema.

2. Discusión

2.1. El diseño pensando en lo social: Victor Papanek.

Victor Papanek (1927-1998) fue un diseñador y educador austriaco que obtuvo sus títulos de diseñador y arquitecto en los Estados Unidos. Estudió y enseñó en el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT) siendo también llamado a participar en múltiples proyectos en diferentes países como Dinamarca, Suecia, Indonesia y Papúa Nueva Guinea. Su obra más reconocida hasta hoy es el libro *Design for the Real World – Human Ecology and Social Change*, publicado en el año de 1972, en el que formuló, de manera visionaria, feroces críticas a la falta de compromiso social del diseñador, siendo precursor de temas contemporáneos entendidos hoy como sustentabilidad (Oliveira & Campos, 2012). También es reconocido por importantes proyectos relativos al mismo tema como *Design for the other 90%*. En el prefacio a su primera edición Papanek causa gran furor abriendo el libro con una dura frase que sirvió como piedra angular para buena parte de las reflexiones realizadas en el recorrido de su obra: ‘Hay pocas profesiones más dañinas que el diseño industrial, pero solo unas pocas’ (Papanek, 1971, p.IX).

Papanek discurre sobre diversos asuntos relacionados con la práctica del diseño y la (falta de) responsabilidad social involucrada en sus acciones, así como la marcada orientación mercadotécnica de este profesional, entre otras ponderaciones de cuño crítico dirigidas a la esfera sustentable del diseño. Es de destacar que esta obra está muy marcada por ejemplos de proyectos realizados por el autor en los que expone de forma práctica sus ideas, que serían inherentes a la práctica del diseño de manera social y responsable.

En el capítulo nueve de su libro, Responsabilidad del Diseño, el autor señala seis áreas que considera despreciadas por el diseño, proponiendo cambios de postura frente a las situaciones encontradas en la época. A continuación se listan los seis puntos indicados:

- Diseño para el tercer mundo.
- Diseño de equipamientos orientado a la enseñanza de personas con deficiencias físicas y mentales.
- Diseño para la medicina, cirugía, odontología y equipamientos hospitalarios.
- Diseño para la investigación experimental.
- Diseño para la vida humana en condiciones de marginalidad.
- Diseño para conceptos innovadores y de avanzada.

Al interior del segundo y tercer ítem, Papanek abrirá la discusión en el área que interesa a este artículo, si bien es de resaltar que el autor retoma la temática del producto para discapacitados en diversos puntos del libro pero en ningún momento hizo uso de la terminología 'Tecnología Asistiva', a pesar del surgimiento del término ocurrido a finales de los años 40 (Robitaille, 2010).

El diseñador llama la atención sobre el grado de sofisticación del diseño en este tipo de producto, citando como ejemplos las prótesis y sillas de ruedas, a las que sitúa irónicamente en el nivel de la Edad de Piedra. Curiosamente, diez años después del lanzamiento de dicho libro (1982), Gui Bonsiepe y Tamiko Yamada califican con el mismo apunte la dimensión estética e insensible del objeto asistivo en una publicación titulada 'Diseño Industrial para Personas Discapacitadas' que describe una visión del producto asistivo en el territorio nacional: "En general, el 'standard' del diseño de productos para personas discapacitadas está atrasado algunas décadas, cuando lo comparamos con áreas más dinámicas, como por ejemplo, el área de los móviles o el área de los productos electrónicos." (Bonsiepe; Yamada, 1982, p. 11).

Contrapuesto a esta línea del producto falto de delicadeza, el autor expone casos interesantes como un aparejo de ejercicio acuático para niños con restricciones de movilidad, para hidroterapia. La propuesta presentada para este producto no restringe ni abrume al niño que hace uso del aparato (permite un 'abrazo' voluntario de la persona en el producto) además de presentar un diseño más confortable y seguro, protegiendo así los espectros físico y emocional del individuo en terapia. Esta incursión en la atención al lado subjetivo del ser humano es recalcada por Papanek como un aspecto primordial en este tipo de producto.

También propone el trabajo con equipos multidisciplinarios, compuestos por diversos profesionales y usuarios finales (primarios y secundarios) con el objetivo de atender también tales espectros una vez que, además de otras funciones, hace posible un proyecto más sensible a demandas reales. El autor habla enfáticamente con relación a la importancia de esta multi-colaboración en el proceso de diseño en los dos textos abordados para esta investigación:

Es la experiencia de trabajar como parte de equipos multi-disciplinarios lo que es esencial, aunque esta sea una de las cosas más difíciles de enseñar. Jóvenes diseñadores han propagado el concepto del solitario, del genio batallador, del individual solucionador de problemas. La realidad no comparte esto. (Papanek, 1971, P. 302)

El diseñador entiende la discapacidad como una situación inherente a la condición humana que puede ocurrir a cualquier ciudadano en algún momento de su vida. En sus argumentos se amplía la importancia del diseño de estos productos, en la medida en que sugiere una migración del rumbo a un abordaje holístico de la discapacidad en la sociedad y, también, crea una línea alrededor de la existencia de este tipo de producto en la cultura material una vez que la discapacidad es una cuestión que aún se enfrenta con cierto tabú en la sociedad. Buscando provocar la reflexión del lector, Papanek cita el caso de los ancianos, embarazadas y obesos, personas en situación de particularidad y / o marginalización, que potencialmente serían atendidos por productos en esta área.

Este entendimiento holístico se aproxima a los actuales conceptos de discapacidad e inclusión adoptados por las esferas públicas de ciertos países nórdicos como Noruega, los cuales buscan involucrar a la sociedad por completo en la discusión de este complejo tema (Marins, 2011). Tal perspectiva del autor probablemente se vincula a sus vivencias en varios países, por ejemplo en los escandinavos, insertos en este proceso de envejecimiento poblacional desde hace considerable tiempo y, por lo tanto, con un mayor contacto con esta realidad, lo que determina una mayor sensibilidad con relación a este tema.



 *Figura 02. Otras formas de ver el producto asistivo. Disponible en < <http://goo.gl/9ZclQq> > Acceso el día 10 de febrero de 2015.*

Dentro de los abordajes de los paradigmas social y médico de la discapacidad, se podría señalar claramente que Papanek asimila la discapacidad en el primer modelo, apuntando que el diseño entra como un factor que confirma el detrimento de las perspectivas de inclusión del ciudadano con discapacidad.

A partir del escaso esfuerzo por el entendimiento de la naturaleza de las personas con discapacidad, en primera instancia del propio profesional que dirige el proceso de idealización de productos para este grupo poblacional – ¡el diseñador! – se

abren las puertas a procesos como la estigmatización y el prejuicio ante este grupo poblacional. Nuevamente se traza un paralelo con el estudio de Bonsiepe y Yamada (1982, p.11), que resalta este potencial impacto negativo de la semántica del producto en relación con el individuo que lo lleva:

Este carácter obsoleto de la mayoría de los productos disponibles en el mercado se manifiesta en la falta de atención a las necesidades psicológicas de los usuarios. Una prótesis o una silla de ruedas no deberían tener un aspecto estigmatizante. La supuesta pobreza de recursos económicos o tecnológicos no justifica diseños deficientes, por el contrario, exige mayor creatividad proyectual.

Ese déficit simbólico presente en el producto asistencial (Bispo, 2009), también tiene el potencial negativo de reforzar procesos psicológicos relativos a la problemática construcción de una imagen errónea del individuo con discapacidad. Es para esta peligrosa simplificación de la mirada sobre la discapacidad, ligada a un débil imaginario conectado al mundo de la salud y la vida reducida y envuelta en pragmatismos ligados a la insuficiencia, que Papanek apunta al hacer esta serie de indicaciones críticas sobre el diseño para la discapacidad.

Pocos direccionamientos efectivos son dados de forma funcional por el autor; hasta cierto punto, sus relatos se dan en una esfera bastante empírica y emocional siendo esa falta de una canalización resolutoria y / o metodológica una de las críticas que algunos autores sugieren sobre su obra.

Sin embargo, las ideas del autor en sus textos se constituyen en importantes llamadas de atención sobre asuntos críticos que aún hoy tienen poca discusión pero que son pertinentes como, por ejemplo, las posibles contribuciones del diseño en lo que atañe a los costos relacionados con el área asistiva, altísimos si tomamos como base el valor de 300 a 1100 dólares de aparatos de audición. Décadas después, esta perspectiva no causa espanto, si bien se mantiene emparejada con la realidad brasilera, marcada por valores muy altos para productos en ésta área (Martins Neto; Rollemberg, 2005; Sonza Et Al., 2011), tanto así que causa enorme espanto buscar un engrosador de lápiz en el comercio para encontrar que un simple pedazo de polietileno no sale de la tienda por menos de veinte reales.

2.2. El habla del consumidor y el anacronismo conviviente.

Pocos estudios presentan la realidad del consumidor y usuario de productos asistenciales en el Brasil; las investigaciones generales sobre el desarrollo de los mismos en el territorio nacional son aún incipientes (Galvão F., 2009). Debido a esta carencia de datos surgió la necesidad de realizar este breve estudio, descrito enseguida, el cual servirá de base para la discusión de este tema.

Como parte integral de la investigación de maestría de uno de los autores fue realizada una pequeña muestra de carácter cualitativo, basada en cuestionarios y entrevistas con personas que hacen uso de alguna tecnología asistencial, usada como parte de la investigación asociada al presente artículo. El público objetivo estaba constituido por personas con alguna deficiencia físico – motriz, con edad media de 39,6 años. Los treinta entrevistados hacían uso de uno o más productos

asistivos en su cotidianidad, y eran habitantes de múltiples estados del Brasil. Treinta preguntas integraban el conjunto del cuestionario aplicado, el cual era abierto para el abordaje libre de otros temas por parte de los entrevistados (relatos espontáneos). Para el presente artículo, interesan dos preguntas presentes en dicho cuestionario.

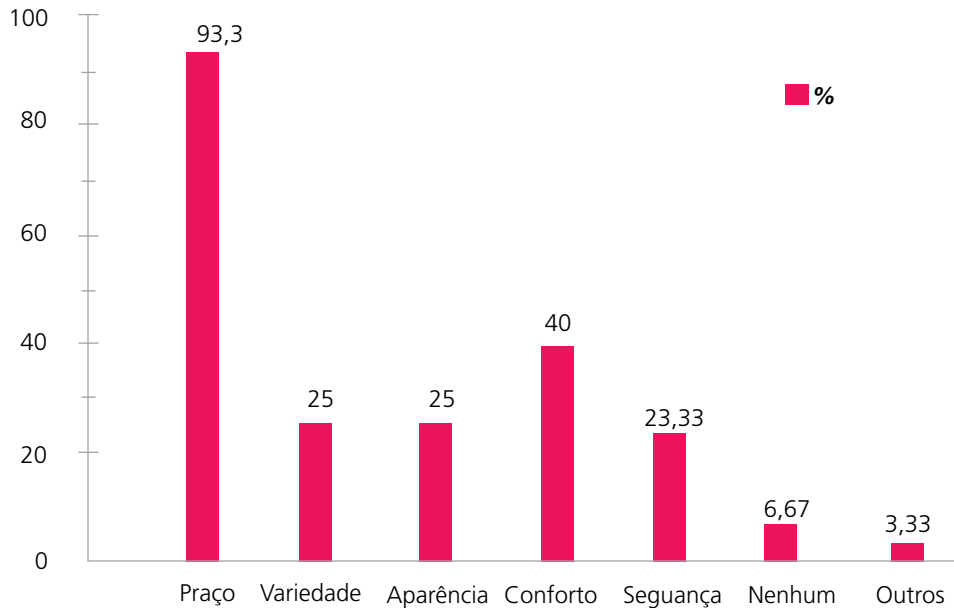


Figura 03. Resultados de la primera pregunta pertinente a la investigación. Se preguntó a los entrevistados sobre los principales puntos críticos relativos sobre el uso de la Tecnología Asistiva en el Brasil. Fuente: Soares et al., 2014.

En un primer momento se preguntó a los entrevistados sobre los principales puntos críticos con relación al uso de tecnologías asistivas en Brasil para que, en una segunda pregunta, hablaran abiertamente sobre sus opciones (era factible que fuese marcada más de una opción)¹. En el gráfico aparecen listadas las opciones señaladas por los entrevistados como mayores dificultades relacionadas con el uso de tecnologías asistivas en Brasil, de acuerdo la frecuencia con que fueron escogidas.

Podemos encontrar paralelos entre las respuestas marcadas (con relación a precio, variedad, apariencia, confort y seguridad) y con el discurso de Papanek, tejido en un horizonte situado entre una y cuatro décadas atrás: todos los temas detallados por el diseñador como factores pertinentes a esta categoría de producto aparecen expresamente en el discurso de los usuarios encuestados.

Las múltiples relaciones entre el usuario y el producto son puntos a destacar dentro de los resultados obtenidos, reconociendo en este tipo de producto varios aspectos fallidos que se cruzan en la convivencia de su usuario:

1. Una mejor visión de los resultados de esta entrevista puede ser observada en el artículo "Aspectos críticos no uso de produtos de tecnologia assistiva no cotidiano de pessoas com deficiência físico-motora" (SOARES et al., 2014), presentado y publicado en los Anais do III Congresso Ergotrip Design – Design, Ergonomia e Interação Humano-Computador, realizado en Diciembre de 2014.

“Las sillas de ruedas son muy caras, principalmente las sillas de ruedas motorizadas. Tengo una silla de ruedas motorizada que está muy viejita, pero como cuesta mucho no tengo como comprar una nueva. Mi silla son mis piernas.” (Participante de 35 años de edad, relatando la poca pertinencia de cuño práctico, el valor de su Tecnología Asistiva, enfrentado con el grado de sus necesidades ante dicho producto).

“Poca variedad, apariencia muy seria y precio alto” comunica otro participante responsable por una persona con discapacidad. “La dificultad de adquisición debido a valores elevados, pues si queremos algo con apariencia y principalmente confort es bastante inviable, debido a la clase social de la mayoría de las PCD’s (Personas con discapacidad)”, expresa un entrevistado con distrofia muscular.

Ese entramado de necesidades prácticas y subjetivas es inherente al ser humano, y es parte constitutiva del desafío del diseñador que debe percibir toda esta complejidad y traducirla en forma de estos productos asistivos. En el texto de 1995, Papanek enfatizaría con fuerza la posibilidad de asociar este sentido funcional al oficio, “todas las funciones humanas –respirar, balancear, caminar, percibir, consumir, hacer símbolos, generar sociedad- están interrelacionadas y son interdependientes” (Papanek, 1972, p. 293).

Adicionalmente, la cuestión puntual de lo estético simbólico ha sido señalada enfáticamente por muchos de los entrevistados y se constituye también en un punto de fuerte en el abordaje de Papanek si bien no se puede despreciar como factor adicional que muchas personas tengan un vínculo más fuerte solamente con la dimensión funcional, lo que hace pertinente el interés por la descripción o el llamado de atención propuesto en su diseño tal como expresa Pullin (2009).

Si “La función del diseñador es presentar opciones a las personas” (Papanek, 1995, p.64), se puede apuntar también a la necesidad de producir aparatos personalizables, tanto como sobre la visibilidad de una oferta más plural de productos en esa área que entienda sus usuarios como consumidores e individuos sociales, y no solamente como pacientes cercenados por ambientes medicados, una expresión encontrada varias veces en el habla de estos usuarios.

3. Conclusión

Más de cuarenta años han pasado desde el lanzamiento del libro de Papanek, desde el momento en que el autor postula sus ideas sobre un diseño socialmente débil, sin embargo, hoy nos encontramos con paradigmas increíblemente próximos a los descritos por el autor en la dimensión abordada en esta investigación, así como y también en relación a otras esferas que trascienden las dimensión abordada por este brevísimo análisis.

Semejante anacrónica enfocada en el tema abordado señala la necesidad de una mayor atención al área de productos propuestos para la población con discapacidad, con la intención de generar diseños que no solamente atiendan los requisitos industriales y de mercado, sino que primordialmente visualicen a las personas como pre-requisitos para iniciar cualquier proyecto.

Entretanto se debe resaltar que se vislumbran múltiples proyectos en el área asistiva con los que ya se trabajan modelos perfeccionados y sensibles con relación a sus usuarios, aflorando con bastante frecuencia en núcleos académicos y a través de pequeños desarrolladores e inventores. También es posible delinear en este horizonte que la emergencia y popularización de nuevas tecnologías, como por ejemplo la impresión 3d, tiene el potencial de constituirse en factores que colaboren para esta transición semántica de los productos.

Movimientos del tipo *maker* ligados a este tipo de tecnología son ejemplos insertos en esta lógica, los cuales pueden dialogar con plataformas abiertas y entregar al usuario el desarrollo de su propio producto en tiempo ágil, haciendo que la personalización y la adaptación sean palabras de primer orden en sus proyectos además de, en muchos casos, hacer el proyecto financieramente viable.

De esta manera, se espera que el presente estudio colabore con las investigaciones en marcha en el área, concentrando esfuerzos alrededor de la reflexión crítica sobre los paradigmas relacionados con el diseño del producto asistivo.

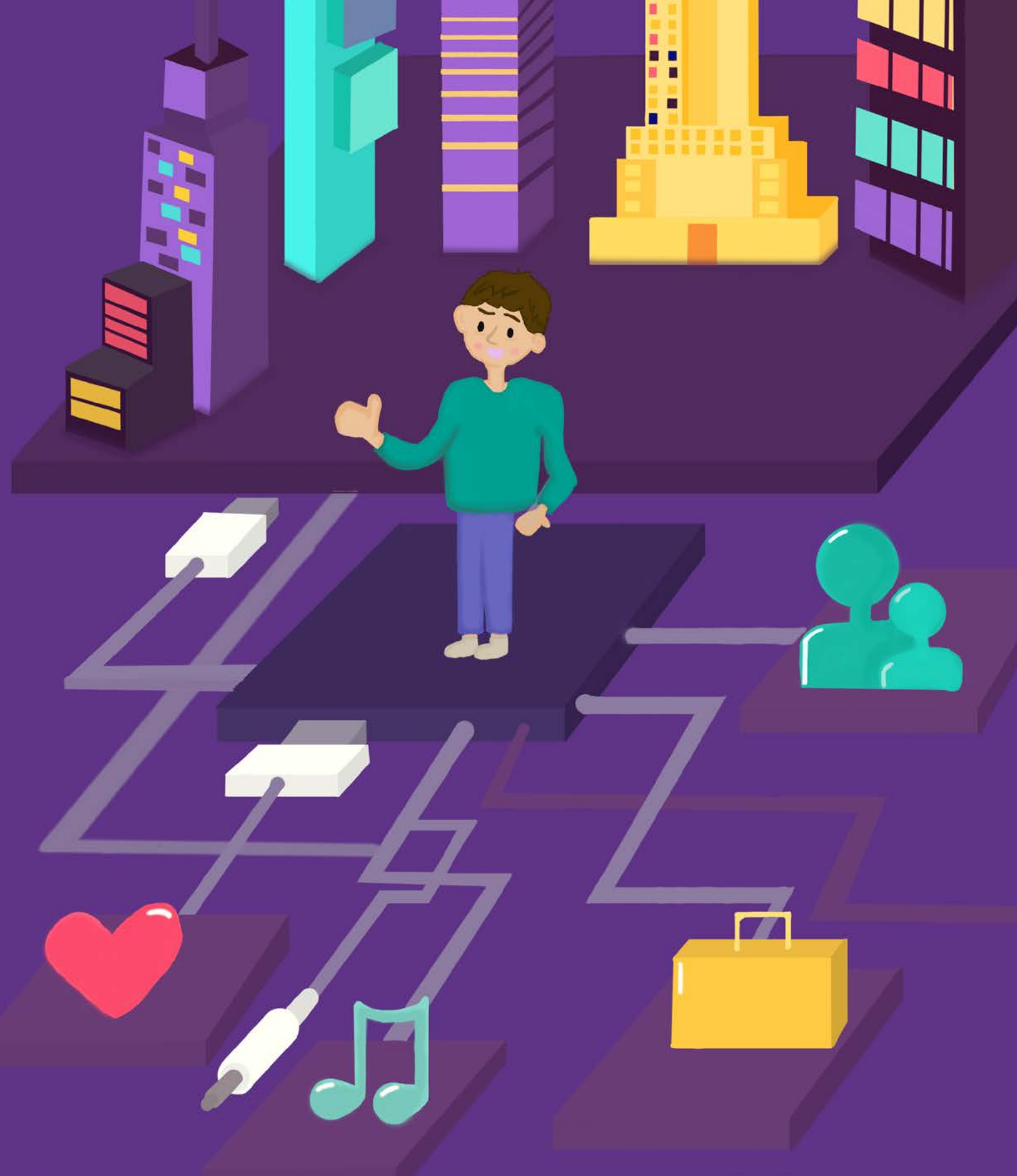


Figura 05. Necesitamos tejer nuevos caminos y perspectivas. Imagen <<http://goo.gl/MijNzo>> Acceso el 16 de febrero de 2015.

4. Referencias

- Instituto brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE. *Censo Demográfico 2010: Características gerais da população, religião e pessoas com deficiência*. Disponível em: < http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/periodicos/94/cd_2010_religiao_deficiencia.pdf > Acesso dia 10 de fevereiro de 2015.
- Fernandes, A. (2001). *Velhice, solidariedades familiares e política social: itinerário de pesquisa em torno do aumento da esperança de vida*. Sociologia, Problemas e Práticas, Oeiras, n. 36, set. 2001.
- Galvão, T. & Damasceno, L. (2002). *As novas tecnologias e a Tecnologia Assistiva: utilizando os recursos de acessibilidade na educação especial*. Fortaleza, Anais... III Congresso Ibero-americano de Informática na Educação Especial, Fortaleza, MEC.
- Galvão T. (2009). *Tecnologia Assistiva para uma Escola Inclusiva: apropriação, demandas e perspectivas*. Tese (Doutorado em Educação). Salvador. Universidade Federal da Bahia.
- Lima-Costa M. & Veras, R. (2003). *Saúde pública e envelhecimento*. Cad. Saúde Pública, 2003, v. 19.
- Giatti, L.; Barreto, S. (2003). *Saúde, trabalho e envelhecimento no Brasil*. Cad. Saúde Pública, Rio de Janeiro, v. 19, n. 3, jun., 2003.
- Lee, R. (2003). *The Demographic Transition: Three Centuries of Fundamental Change*. Journal of Economic Perspectives. Vol. 17, n. 4, 2003.
- OMS. *Relatório Mundial sobre a deficiência*. 2011. SEDPcD, 2012. Disponível em: < http://www.pessoacomdeficiencia.sp.gov.br/usr/share/documents/RELATORIO_MUNDIAL_COMPLETO.pdf > Acesso dia 15 de maio de 2014.
- De Oliveira, F. & Campos, J. *O design responsável de Victor Papanek*. Revista Brasileira de Design. Ano IV, n. 46, 2012. Disponível em: < http://www.agitprop.com.br/?pag=ensaios_det&id=103&titulo=ensaios > Acesso dia 14 de fevereiro de 2015.
- Rins, S. (2011). *Design Universal, acessibilidade e tecnologia assistiva: a formação profissional do terapeuta ocupacional na perspectiva da equidade*. Tese (Doutorado em Educação Especial). São Carlos. Universidade Federal de São Carlos.
- Papanek, V. (1971). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Chicago: Academy Chicago Publisher.

- Papanek, V. (1995) *Sobre o espiritual Arquitectura em design. Ecologia e Ética*. Lisboa: Edições 70.
- Pullin, G. (2011). *Disability Meets Design*. 1A ed. Cambridge: The MIT Press.
- Robitaille, S. (2010). *The Illustrated Guide to Assistive Technology and Devices: Tools and Gadgets for Living Independently*. New York: Demos Health.
- Soares, J. (2014). *Aspectos críticos no uso de produtos de tecnologia assistiva no cotidiano de pessoas com deficiência físico-motora*. Natal. In: Anais... 30 Congresso Ergotrip Design 2014. Natal, Rio Grande do Norte.





Diseño, sin ambigüedades.

Unambiguous design.

Investigador, escritor y profesional del diseño, miembro fundador de la Asociación Latinoamericana de Diseño (ALADI), de la carrera de Diseño Industrial en la Pontificia Universidad Javeriana, y presidente fundador de la mesa sectorial de Diseño del SENA, así como protagonista principal en los primeros programas de relación empresa – Estado – academia en nuestro país, entre otros. Reconocido como una figura que ha aportado desde las letras y las políticas públicas a la estructuración epistemológica del diseño en Colombia.

Polo, R. & Polo, V. (2015). Diseño, sin ambigüedades. MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 9, Edición N° 17 Jul. – Dic. 2015. 84-111
DOI: <http://dx.doi.org/10.18270/masd.v10i17.1377>

Recibido: 28-04-2015
Aprobado: 19-05-2015

Resumen

Este artículo compila y amplía algunos textos de artículos, ensayos y conferencias de los autores como una reflexión sobre la dimensión disciplinaria del Diseño ante la importancia de desarrollar o precisar sus alcances, limitaciones y características como modo de pensar y facilitar su inserción como factor de desarrollo social y productivo. A partir de un depurado o más preciso uso del vocabulario relacionado, y para reducir los riesgos de distorsión en su interpretación se explicita el sentido de la terminología utilizada y los conceptos propuestos.

El trabajo se presenta en dos partes. En la primera, acotada en este artículo (sin pretender definir el Diseño) se intenta clarificar su naturaleza como recurso del pensamiento creativo, analizando los principales aspectos que caracterizan o definen su esencia como actividad distintiva de la especie, en su relación social y con el medio. En la segunda, en un artículo consecutivo, se propone un conjunto de descriptores —categorías, variables o factores— que al establecer y precisar las particularidades de lo que es o puede ser el Diseño como **disciplina**¹ permiten:

- en lo general, diferenciarla frente a otras disciplinas, profesiones, ejercicios, oficios, ciencias y saberes reconocidos tradicionalmente como tales; y,
- en lo específico, tomar conciencia sobre su singularidad, y entenderla como un recurso innovador para modificar nuestra relación individual y social con el entorno como seres pensantes, autónomos, responsables de nuestras necesidades y posibilidades y por los efectos que de su satisfacción y ejercicio se derivan.

Palabras clave: diseño, imagen, comunicación, disciplina, oficio, vocabulario de diseño, descriptores disciplinares.

1. **Disciplina**, del lat. *disciplina*. En este escrito se usa en el sentido de ejercicio y cultivo metódico de una actividad diferenciada, más allá del simple 'oficio' (entendido como la rutina del quehacer propio de una actividad) tanto práctico como teórico, que implica reflexión, autocontrol y sentido crítico del *qué* y el *cómo*, etc. relacionado con el ejercicio. Se asumen las acepciones como *doctrina*, instrucción de una persona, incluso en lo moral; *arte* (dominio de un oficio), *facultad* (competencia, habilidad) o *ciencia* (saber específico) y como la observancia de las normas de una profesión.



Abstract

This article compiles and expands texts from articles, essays and lectures by the authors as a reflection on the disciplinary dimension of the importance of design, aiming to develop or clarify its scope, limitations and features like a mindset to facilitate its integration as a development social and productive factor. From a refined or more precise use of vocabulary, and to reduce the risks of distortion in its interpretation, the meaning of the terminology used and the proposed concepts are made explicit.

The work is presented in two parts: in the first, bounded in this article (without trying to define the design) we attempt to clarify its nature as a source of creative thinking, analyzing the main aspects that characterize or define its essence as distinct human activity in social and environmental relationships. In the second, in an article on the next issue of MasD, it is proposed a set of descriptors-categories, variables or factors-that establish and define the characteristics of what is or may be the design as a discipline allowing:

- a. in general, to distinguish it from other disciplines, professions, activities, crafts, science and knowledge traditionally recognized as such; and,
- b. in particular, aware of their uniqueness, understanding it as an innovative resource to change our individual and social relationship with the environment as thinking beings, autonomous, responsible for our needs and possibilities and the effects of satisfaction and exercise that derives.

Keywords: design, image, communication, discipline, craft, vocabulary, disciplinary descriptor.

1. Introducción

1.1. ¿Qué constituye la naturaleza² o esencia³ del Diseño?

La inteligencia organiza al mundo organizándose a sí misma.
Piaget

En este artículo, el Diseño se plantea como la praxis *sistémica* y **profesional**⁴ de la actividad de *diseñar*. Por *diseñar* se propone el modo consciente de estudiar, crear y desarrollar los componentes útiles de la *cultura material*, y sus efectos tangibles e intangibles como respuestas objetivas a necesidades y actividades humanas de distinto orden, mediante soluciones objetuales, prácticas —ligadas a funciones o usos pre-definidos—, estéticas y viables técnica y económicamente.

2. **Naturaleza**, natural. Se asumen las acepciones como *esencia* y propiedad característica de cada ser; principio universal de lo natural, distinto de los artificios, como el arte y los productos de Diseño; y *virtud*, cualidad, calidad o propiedad de un objeto real, una categoría o un concepto.
3. **Esencia**, entendida como lo que distingue o caracteriza las cosas, las categorías o conceptos, lo que permanece o no cambia en ellas.
4. **Profesión**, del lat. *professio*, -onis. Se asumen sus acepciones como *acción* y efecto de profesar, y *empleo*, competencia u desempeño que se ejerce y por el cual recibe retribución; *ejercer* una disciplina, saber, arte u oficio, etc., por formación, vocación o inclinación voluntaria; *crear*, confesar; o *sentir* afecto, inclinación o interés por algo.

Sin entrar en el campo minado y subjetivo de las definiciones, describimos el *Diseño* como un ejercicio creativo especializado, conceptual y fáctico, moderno, diferenciable. Este ejercicio atañe a los **diseñadores**⁵ —los especialistas en Diseño— quienes se ocupan de:

1. comprender las necesidades humanas / sociales, en cuanto sean susceptibles de ser atendidas o resueltas con medios y bienes tangibles; y,
2. *proponer* su solución / satisfacción mediante la *concepción, proyección y desarrollo* de objetos - productos / sistemas de productos, ambientes con sus cualidades, prestaciones, servicios y efectos en tanto sean viables de producir / construir por procesos sistémicos de transformación de insumos y sirvan como bienes de intercambio.

Para ello, quien diseña debe, además, comprender las condiciones de estos recursos —tecnología, mercado— y coordinar sus variables para asegurar que las características formales finales de aquellos medios / bienes a producir - desarrollar integren de modo apropiado los factores que los determinan, a saber:

1. Funcionales:
 - 1.1. De relación del producto con sus diferentes usuarios
 - 1.2. De funcionamiento, de eficiencia interna del producto
2. Técnicos:
 - 2.1. De producción, usabilidad, comunicabilidad: de utilización racional de materiales
 - 2.2. De los procesos productivos, de uso, mantenimiento y disposición final
3. Económicos:
 - 3.1. De relación racional costo-beneficio para todos los actores del proceso
4. Culturales:
 - 4.1. De interpretación, comunicación y dinamización de valores propios de la comunidad-destino, incluyendo sus aspectos estético-formales y semióticos

5. **Diseñador.** En este escrito se usa en el sentido de quien se ha formado y ejerce el Diseño como profesión, como actividad central de su productividad económica, intelectual, socialmente reconocida, mediante la aplicación de un conjunto de conocimientos, actitudes y habilidades prácticas y de pensamiento, encaminada a solucionar un tipo particular de problemas, con determinadas herramientas y procesos y dentro de un rango diferenciado de respuestas. Quien dirige o coordina el proceso de crear satisfactores materiales o referidos a una expresión tangible que haga evidente la superación de la carencia o desajuste que lo origina.

Hay múltiples esquemas de organización o clasificación de los ‘factores o determinantes de Diseño’, dependiendo del sentido y alcance de las palabras claves que se usen, desde lo cual se agrupan las categorías y subcategorías escogidas. Como se describen en el párrafo anterior, partimos de cuatro [4] dimensiones principales: 1. El usuario final y la función, 2. Los modos y medios de producción, 3. La económica y 4. La socio-cultural, dentro de las cuales se estructuran o asocian otros conceptos.

Un aspecto generalmente discutido es la estética, en cuanto se considera algo prioritario o no en las posturas de diseñadores y teóricos; aquí se la considera como parte de lo socio-cultural, en cuanto a la consistencia semiótica de los resultados con su contexto.

El cuanto al alcance *sistémico*, se refiere a: en primer lugar, la visión holística de los problemas - casos de Diseño, entendiéndola como la comprensión integral de todas las variables que los explican; en segundo, su interrelación heurística como la capacidad creativa - proyectual de quien **diseña**.⁶

En este marco, lo *profesional* se refiere a un alto nivel de *competencia, coherencia y experiencia* en los modos de abordar, estructurar y resolver los problemas de Diseño, y no solo al nivel la formación académica, obtención formal de títulos o de un registro legal que, desde luego, son parte de lo profesional, pero por si solos no lo garantizan.

2. Discusión

2.1. Lo disciplinario

La disciplina diferencia lo fortuito de lo sistémico como expresiones humanas de creatividad e innovación. Estas expresiones pueden extrapolarse entre casualidades o logros imprevistos (fortuitos) y resultados intencionales de procesos para resolver problemas específicos (sistémicos), bien de modo experimental - aleatorio o bien de modo proyectual - sistémico. Al ejercicio de diseñar corresponde este último como actividad consciente y profesional.

Sin incurrir en la simpleza de asimilar *disciplina* con conductas de conventos o cuarteles (con férulas, cilicios y reglas impuestas), una actividad profesional tiende a serlo en cuanto desarrolla criterios comunes sobre los aspectos axiales de su ejercicio como rama del saber o del hacer, con independencia de que estas puedan asumirse como norma. Justamente el Diseño es, esencialmente, una *disciplina de pensamiento*, un modo de ‘pensar-resolver’, en general subjetivo, aleatorio, heurístico, creativo, que implica tareas fácticas asociadas a su externalización —objetivas, en cuanto se pueden observar—, indispensables al crear-proyectar-desarrollar, como, por ejemplo: *buscar, sistematizar información, expresar-comunicar* (dibujar, modelar, argumentar, etc.) y *construir - experimentar* (Polo, 1995).

6. **Profesión**, ‘ejercicio sistemático y reconocido de una disciplina o un área de conocimiento aplicado’ (Polo, 2015).

2.2. Aspectos creativos en el Diseño

Debe aclararse que no es propósito ni regla del Diseño inventar, pero sí generar cambio e innovaciones, desde unas muy simples o de apariencia hasta otras radicales. Esto depende de muchos factores que no siempre son controlables en los procesos de Diseño, como tampoco lo son en los de investigación científica, por rigurosa que sea. Por lo general, son serendipias o hallazgos eventuales. Prueba y error son un recurso común, frecuente en los procesos creativos, a los cuales no se les puede negar la posibilidad del rigor científico.

En este camino del cambio y la innovación, las **ciencias**⁷ tampoco buscan hacer revoluciones en cada paso, pero sí, ampliar progresivamente las fronteras del conocimiento, normalmente a través de pequeños hallazgos e interpretaciones.

De manera similar opera el Diseño: es una metodología anticipatoria, resolutive y casuística (de casos específicos) pero que no dicta normas absolutas y universales ni generaliza sino que resuelve problemas-necesidad concretos e introduce mejoras en los resultados materiales que propone o que resultan del ejercicio proyectual. Mediante estos, los diseñadores realizan mejoras sustantivas en el entorno y en la calidad de vida. Por ello la misión del Diseño es tan trascendental para la sociedad como lo es la de la ciencia (Polo, 2013).

En tal sentido, también debe distinguirse al diseño como disciplina de invenciones y hallazgos propios de lentos procesos sociales intuitivos (más o menos espontáneos) para generar artefactos, que históricamente han permitido crear una inmensa gama de utensilios, herramientas, implementos y máquinas, etc.

Los modernos y especializados procesos para crear-desarrollar productos en los modos industriales y post-industriales de producción e intercambio llevaron al surgimiento del Diseño como disciplina que, ya diferenciada, viene consolidando sus procesos formativos y de ejercicio, igualmente especializados, centrados en configurar y desarrollar satisfactores adecuados para las causas que los originan, en condiciones de sistematicidad y rigor frente a determinantes establecidas, así como los medios productivos que aplican para ello.

A diferencia de lo que se asume con el mal uso popular del término, aplicado a todo tipo de efectos, ideas y proposiciones, no toda expresión creativa ni toda innovación o cambio en las cosas resulta de una actividad de Diseño. Este es un error que también se da en niveles cultos - incluso de las ciencias y las artes - que usan el vocablo diseño para reemplazar otros como planeación, creación, idea e intención en el plano propositivo, y otros en lo expresivo como dibujo, modelo, representación, o cualquier resultado fáctico u obra final o su alteración, en cualquier campo, desde arreglo de uñas, peluquería, dentistería, culinaria, etc. No todo es Diseño.

En lo cotidiano, por diversas razones, las personas necesitan y tienen oportunidad para modificar las cosas existentes o realizar nuevas, según condiciones

7. **Ciencia**, del lat. *scientia*. Se asumen las acepciones como: *conjunto de conocimientos* obtenidos por observación y reflexión, en cuanto sean sistémicos o estructurados y de los que se puedan deducir principios y leyes generales; el *saber* o erudición, en sentido general; y la *habilidad*, *maestría* o conocimientos racionalizados sobre algún tema.

particulares y sus propias posibilidades de entenderlas, proponer innovaciones o ejecutar cambios. Unas podrán ser acertadas e incluso exitosas; en su mayoría solo son efectos de procesos de ensayo y error, hechos aislados o rotundos fracasos, pero revelan la creatividad humana en su amplio potencial, que cubre todas las expresiones tangibles e intangibles, desde lo pedestre hasta las más excelsas en las artes y ciencias, por ejemplo.

El Diseño es un nivel especializado y un modo particular de esa creatividad, diferente de los otros por su finalidad, ámbito de aplicación, alcances, métodos y otros factores que lo caracterizan como disciplina (que esperamos desarrollar en un próximo número de MasD con el artículo: Diseño. Descriptores disciplinarios). Por lo tanto, ni modificar un objeto en su estructura, apariencia o uso, ni crear una nueva situación o aprovechar una circunstancia, por sí y en sí, son necesariamente actividades o resultados de Diseño salvo si surgen de un propósito expreso e intencional —un **proyecto**⁸—, dentro de una organización productiva y sean realizados por especialistas idóneos con los métodos y medios apropiados.

La diferencia que señalamos se centra en el proceso mediante el cual se genera la propuesta, en cuanto sea o no intencional, consciente, e integre los factores, recursos y criterios propios de la disciplina del Diseño; un trabajo de especialistas, es decir, de diseñadores. Si no es así, será un hallazgo más o menos aleatorio dentro de procesos no conscientes o no intencionales de solución de problemas, o realizado por quienes no se han formado para este ejercicio; no sería un resultado de Diseño, o de un proceso o proyecto de Diseño, sino algo fortuito.

Es decir, sin diseñador no hay Diseño, aunque haya resultado o producto, tal como señalábamos en un artículo inédito de 2010 o, en 2006: 'No todo es Diseño: también hay arte, artesanía, ingeniería, planeación, gerencia y mil otras maneras diferentes de pensar, crear, expresar y producir' (Polo. 2006).

El Diseño se plantea como disciplina en tanto **aptitud**⁹ para y **actitud**¹⁰ hacia modos de ver la realidad, modificarla e interactuar con ella, y como **oficio**¹¹, visto como el conjunto de orden, reglas y metodologías —si las hubiere, asumidas personal o grupalmente—, aplicado al ejercicio profesional y / o sistémico de actuar o trabajar sobre esa realidad mediante desarrollos resolutivos, propositivos, **creativos**¹² y tangibles. Por su índole innovadora y carencia de fórmulas, métodos rígidos

8. Proyecto: Proceso consciente de estructuración y anticipación de un resultado. Se inicia con la definición de la necesidad que le da origen y culmina con una respuesta formal y con la definición de sus características y de las condiciones para lograrlo. Un proyecto es un postulado coherente, potencialmente viable, dadas unas condiciones, una finalidad definida y unos recursos: tiempo, inversiones, técnicos, humanos, etc.

9. Aptitud, del lat. *aptitudo*. Se asumen sus acepciones como *capacidad* o competencia para realizar una determinada actividad; cualidad de una persona o cosa que la hace apta o eficaz para fin determinado; *capacidad* y disposición para realizar una actividad, cargo u oficio.

10. Actitud, del lat. *actitudo*. Se asume su acepción como disposición manifiesta de ánimo.

11. Oficio, del lat. *officium*, aplicado como *tarea* o realización fáctica de una actividad. Se asumen sus acepciones como: *ocupación habitual*, por rutina o hábito; *modo* o nivel de desempeño y *profesión* de algún arte. Extensible a cualquier modalidad de tarea o responsabilidad asociado a un encargo o responsabilidad; al desempeño en sí o función propia de alguna cosa; al trabajo o prácticas aplicables a distintos modos de hacer una tarea, una cosa; a las operaciones o procedimientos destinados a un fin previo.

12. Creativo. Se asumen las acepciones como: quien posee o estimula la capacidad de crear, inventar, mejorar o diferenciar algo.

o universales, estos últimos pueden parecer aleatorios y diversos, sin que por ello sea una práctica fatalmente subjetiva, pues tal cual son los problemas de los cuales se ocupan los diseñadores. ¡Cada caso es algo nuevo!

Los problemas y soluciones de Diseño buscan resolver en condiciones concretas de viabilidad y factibilidad verificables necesidades objetivas de terceras personas. Las poblaciones objetivo, destinatarias de los *procesos-proyectos-productos* de Diseño son, frecuentemente, grupos anónimos con características, condiciones o necesidades comunes entre sí. Frente a estos el diseñador opera como un intérprete neutral, no como un creador autónomo y subjetivo, propósito creativo objetivo que diferencia notablemente al diseñador del enfoque subjetivo del artista.

El Diseño es un particular modo del *pensamiento complejo*¹³ que surge de *actitudes críticas* ante la realidad, su base fundante y problematizante. Parte de identificar, definir y estructurar los problemas a resolver, los cuales constituyen la base del ejercicio creativo. Su índole es *divergente*¹⁴, es decir, orientada a encontrar y valorar diferencias en lo que observa y analiza, como premisa de otros niveles o fases creativas y propositivas; y, *proyectual*¹⁵, cuyos procesos de *razonar e intuir* se determinan por su contenido —en sí, diferentes tipos de conocimiento—, por la jerarquización de las interrelaciones que lo explican —en sí, criterios, valoraciones, opciones—, y por considerar unos recursos concretos, un contexto particular, para un *fin predeterminado* —en sí, crear y desarrollar soluciones fácticas—.

Esas fases o actividades del Diseño, como sub-procesos de pensamiento son, a su vez, recursos y condiciones que nutren y posibilitan otros aspectos del proceso creativo, que involucran la capacidad y habilidad para:

1. el ejercicio de la *sensibilidad* y la *destreza* individual en el manejo del *lenguaje*¹⁶ de la *forma*¹⁷, por las cuales se evidencia y desarrolla otro nivel o fase;

13. **Pensamiento** Complejo: Propuesto por E. Morín, referencia el entramado de saberes, determinando elementos conceptuales de carácter multidisciplinar

14. **Divergente**, del lat. *divergens*, -*entis*. Se asumen las acepciones como: quien diverge o lo que diverge; y divergencia, del lat. *divergens*, -*entis*, divergente, como el efecto o la acción de divergir en las opiniones, creencias o actitudes.

15. **Proyectar**, del lat. *proiectare*, *proicere*, arrojar. Proyectual se refiere a la calidad de lo que se basa en proyectos y/o en la capacidad de proyectar. Se asumen las acepciones como: *lanzar*, dirigir hacia adelante o a distancia; idear, trazar o proponer el plan y los medios para realizar algo; elaborar un proyecto en diseño, arquitectura o ingeniería.

16. **Lenguaje**, del prov. *lenguatge*. Se asumen las como: conjunto de sonidos o signos articulados para expresar lo que se piensa o siente; *lengua* o sistema de comunicación verbal y / o escrito y su representación gráfica. Se asume como la base de la comunicación verbal, visual y en general sensorial, de índole tangible y en los objetos y espacios en que estos ocupan; *modo* de expresarse, hablar y escribir las persona; el uso de la facultad de hablar u en general de expresarse; el conjunto de señales signos y reglas que comunican algo en un contexto específico.

17. **Forma**, del lat. *forma*. Se asumen las acepciones como: la *configuración* externa de algo; *apariciencia*; *formato*; *modo*; *manera* o *estilo* de expresar las ideas o realizar algo; lo que contiene pero no constituye el sentido o contenido de una obra en cualquier campo de expresión; el *molde* para vaciar y dar forma o modelar algo. Filosóficamente, se asumen las acepciones más próximas al sentido que tiene la *forma* como el principio activo de la síntesis que realiza quien diseña, por la cual determina que la materia sea algo concreto, logre identidad o diferenciación; define lo que constituye la esencia de los objetos; y da a una idea su entidad, de modo sustancial o accidental.

2. hacer **síntesis**¹⁸ de lo que conoce y relaciona —necesidades, condiciones, etc. — en el caso de estudio;
3. **proponer**¹⁹ alternativas de solución a los problemas planteados; es decir, la posibilidad de **preconcebir**²⁰ sus posibles soluciones;
4. hacer **comunicables**²¹ esas soluciones, es decir que se pueden percibir por los sentidos y darles significación; y,
5. hacer **viabiles**²² esas propuestas, es decir que se puedan **construir**²³ o **producir**²⁴ como realización material posterior a su **creación**²⁵, dentro de esquemas de producción **sistémicos**²⁶, **iterativos**²⁷, y **planificados**²⁸.

2.3. ¿Qué tipo de disciplina es el Diseño?

Ya en 2008 presentábamos una propuesta a la Mesa Sectorial de Diseño del Sena, en la que planteábamos los siguientes niveles implícitos en la actividad proyectual (Polo, 2008):

Nivel conceptual. El Diseño es una disciplina del pensamiento, un *modo creativo*, orientado al cambio, a innovar; de *estructura cognitiva*²⁹, basada en

18. **Síntesis**, del lat. *synthesis*, y del gr. *συνθεσις*. Se asumen las acepciones como: *composición* del todo por la integración de sus partes; el *compendio* de una materia u otra cosa; el proceso de lograr un resultado a partir de sus componentes.

19. **Proponer**, del lat. *proponere*. Se asumen las acepciones como: manifestar o sugerir algo concreto de alguien con una finalidad; determinar o tener propósito de realizar o no algo; presentar los argumentos en pro de un punto de vista.

20. **Preconcebir**. Se asumen sus acepciones como: establecer y con sus detalles una idea o proyecto antes de ejecutarla o realizarla.

21. **Comunicable**, del lat. *communicabilis*. Se asume, como adjetivo, lo que se puede comunicar o hacer objetivo.

22. **Viable**. Se asumen las acepciones como: lo que tiene probabilidades de poder realizarse o llevarse a cabo. Dicho de un camino o de una vía: por donde se puede transitar, como analogía, en el método.

23. **Construir**, del lat. *construere*. Se asume su acepción como *fabricar, edificar, realizar* una obra.

24. **Producir**, del lat. *producere*. (Del lat. *producere*). (Se asumen 5 de las 8 acepciones en <http://buscon.rae.es/diccionario/drae.htm>): sus acepciones como: *generar, elaborar, realizar, fabricar, elaborar* cosas útiles.

25. **Creación**, del lat. *creatio, -onis*. Se asumen sus acepciones como: la *acción* y el *efecto* de crear; *formas* o hacer de algo o alguien lo que antes no era; el *resultado de un procesos*, como obra de diseño, ingenio, arte o artesanía, que revela capacidades inventiva y factual.

26. **Sistémico**, ca. Se asumen sus acepciones como: adjetivo, lo *perteneciente o relativo a un sistema* en su integralidad; referente al todo, por oposición a la parte.

27. **Iterativo**, va, del lat. *iterativus*. Se asumen sus acepciones: adjetivo, cualidad de lo que se repite; lo que indica repetición o reiteración; por extensión, lo que corresponde al atributo de la producción repetitiva.

28. **Planificado**, da. Se asume la acepción como adjetivo, lo sometido a planificación.

29. **Cognitivo** - cognoscitivo: Lo relacionado con el proceso de adquisición de conocimiento (cognición) mediante la información recibida por el ambiente, el aprendizaje; deriva del latín *cognoscere, conocer*. Implica muchos factores como el pensamiento, el lenguaje, la percepción, la memoria, el razonamiento, la atención, la resolución de problemas, la toma de decisiones, etc., que forman parte del desarrollo intelectual y de la experiencia. En el texto se asumen como los procesos que se basan en la obtención, análisis, generación, uso y aplicación de conocimientos.

conocimiento, capaz de renovarlo y proponer otro nuevo; *dirigido a la solución de casos*, necesidades humanas, mediante satisfactores tangibles o perceptibles. Como actividad esencialmente conceptual, es del orden de lo anticipatorio, o *proyectual*; especializada, dirigida a fines específicos—; interdisciplinaria; y, caracterizada por:

1. su enfoque, objeto, ámbito de aplicación, métodos, etc.;
2. el uso de un lenguaje propio mediante el cual se hace posible la materialización de las ideas, *la forma*—; y,
3. por el tipo de *resultados propios* y diferenciables que mediante este se proponen.

Nivel fáctico. Para hacer perceptible, comunicable y realizable lo que sucede en la mente de quien proyecta y para validar su viabilidad como probable solución a los problemas planteados, la disciplina involucra un nivel fáctico, u *oficio*. En este nivel, se aplican medios de representación, medida, descripción gráfica y textual, principalmente ligados a los diferentes tipos de dibujo, graficación, modelación, y simulación necesarios. Estos medios, a su vez, se integran al proceso proyectual como recursos para experimentar y validar, considerar alternativas y valorar los diferentes aspectos del proceso de creación y desarrollo.

Las representaciones y su contenido no constituyen el ‘diseño’ en sí, o resultado final; son solo medios que evidencian aspectos de lo que se trata, ensayos, opciones, etc. y tienen un alcance mediatizador en el proceso de objetivar y concretar las ideas.

3. El diseño como metodología

El Diseño, en tanto proceso, opera como una **metodología de casos**³⁰ que surgen de situaciones divergentes —necesidades: carencias, desajustes—, en unas condiciones específicas, y se basa en estructuras proyectuales y se realiza desde enfoques **holísticos**³¹ y con desarrollos heurísticos.

30. Metodología de casos no se refiere al uso de métodos únicos - que en Diseño no existen - sino a las maneras de trabajo ligadas a singularidades, es decir *metodologías* que se estructuran a partir de cada caso y no como una regla general. Por *Metodología* se entiende el conjunto de criterios que orientan la visión del proyecto y facilitan la toma de decisiones en su desarrollo, a partir de: a.- en sentido de la estructura general de todo problema los métodos proyectuales, propios de las disciplinas de Diseño en su conjunto, de tipo anticipatorio, heurístico, acordes con la especialidad disciplinar, como se describe en el marco metodológico, de acuerdo con los casos particulares; y, b.- los métodos de otras disciplinas, aplicables al manejo de la información, según los temas, problemas y ramas específicas de conocimiento que se requieran especialmente en las fase previas o posteriores al Diseño. (Polo. 2002)

31. Lo holístico es un adjetivo que proviene del griego ὅλος —hólos, en español significa ‘total’, ‘todo’, ‘entero’—. Jan Christiaan Smuts (1926) lo explica como “la tendencia de la naturaleza de usar una evolución creativa para formar un todo que es mayor que la suma de sus partes”. Por su parte, la heurística aplica a cualquier ciencia o proceso de toma de decisiones. Sus aplicaciones incluyen distintos medios auxiliares, reglas, principios, estrategias, programas, entre otros, para facilitar distintas alternativas de solución de problemas, asociados como atajos mentales. Algunas disciplinas la consideran como una metódica con: principios, pautas o actividades para flexibilizar las ideas, por ejemplo: analogías, extrapolaciones, ampliaciones o reducciones del caso, etc.; técnicas para hallar soluciones, por ejemplo: lluvia de ideas, mapas conceptuales, esquemas, valoración numérica, replanteamiento o división del problema; y, estrategias de grupo, de rotación de roles, ingeniería reversa, etc.

Su enfoque holístico hace referencia a un sistema y sus propiedades vistas como un todo, global, integral y que sólo se puede explicar y asimilar de tal modo y no como un conjunto de partes yuxtapuestas; lo holístico señala nociones sistémicas que evidencian un orden integral y expresan una realidad completa, por ejemplo: planteamiento, pensamiento, paradigma, enfoque, concepto, programa, proyecto.

En Diseño, lo heurístico se relaciona con actitudes, aptitudes y el uso aleatorio de recursos creativos individuales, o en general subjetivos, en los procesos de búsqueda de soluciones, valoración de alternativas y toma de decisiones, en el orden estratégico de las actividades de pensamiento y, en especial, en los sub-procesos de formalización —de *síntesis o conversión de información en forma*—, cuyas lógicas son complejas o imposibles de explicar.

3.1. La necesidad como motor de la creatividad

Los modos de creación y los modos de producción. En este punto, para dar base al sentido del Diseño, anotaremos la evolución de los modos de creación / producción de las respuestas objetuales a las necesidades materiales.

En el modo de producción artesanal, que predominó en la cultura humana hasta la llegada de la denominada Revolución Industrial, es probable que sucediera el mismo fenómeno cualitativo de interpretación de las necesidades humanas / sociales para crear satisfactores, pero con modalidades subjetivas de captación de datos, análisis e interpretación. Incluso los aspectos de sistematicidad, iteratividad y serialidad de la producción, así como las modalidades de división y especialización del trabajo, no son del todo innovaciones del modo industrial pues ya se aplicaban a muchos aspectos de la producción desde épocas inmemoriales.

La diferencia sustancial frente al Diseño se da al diferenciar y especializar la fase 'creativa' del proceso productivo, así como por su progresivo reconocimiento como disciplina autónoma. Al validar el doble carácter del artesano (creador-productor) que en su proceso productivo integra las tareas de comprender al usuario y sus necesidades con las de concebir / realizar los productos también se evidencia tanto el limitado e intuitivo alcance de sus métodos como las particularidades de los medios de producción / distribución a su alcance.

El diseño como proceso

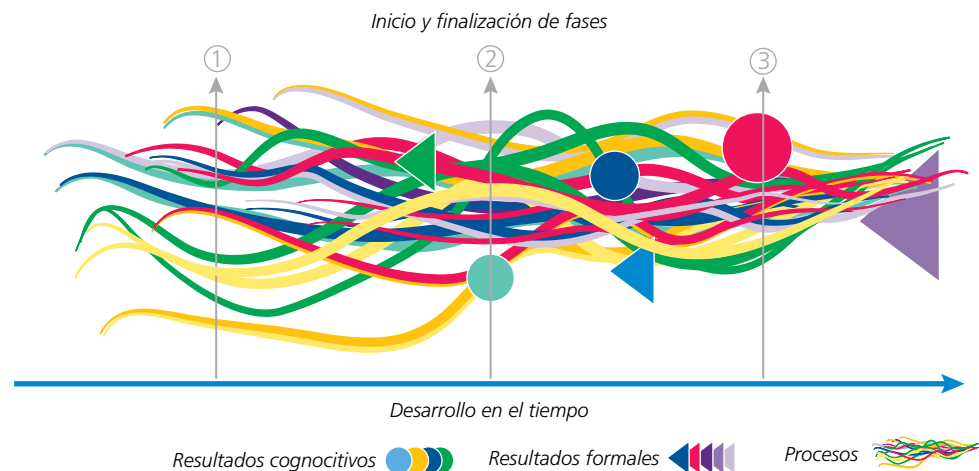


Figura 1: Concepto de proceso

3.2. Concepto de proceso

¿Qué hay en la experiencia humana que no sea un proceso o parte de uno?

Normalmente nos referimos a hechos, actos, resultados, en fin, términos dóciles para expresar lo vivido o aprendido como *unidades de realidad* aprehensibles. Sin embargo, al analizarlos descubrimos (según las claves del caso) que son parte de *macro-procesos* y que, a la vez, contienen otros *micro-procesos*.

Hablamos de *actos* como escenas comprensibles y de *resultados* como efectos tangibles, no porque sean realidades más concretas u opuestas a los procesos, sino porque nuestras capacidades perceptiva, analítica y expresiva son limitadas y secuenciales. También los canales (los sentidos) y los medios que usamos (lenguajes, instrumentos, materiales) son pobres, estrechos y segmentados (Polo, 2002).

Procesos, entonces, es toda actividad humana como expresión vital. Todo es un proceso y parte de otros; son movimientos e interacciones en el *tiempo*, esa otra dimensión amplia y flexible del suceder humano que se asume como medio de toma de conciencia del proceso. Es decir, los procesos se perciben como sucesos, mientras que nuestro ser tangible y la realidad en que navega —también inmersos en lo infinito y subjetivo del tiempo— se manifiesta en las otras dimensiones de lo físico, que son las coordenadas, la escala y el escenario de nuestro pensamiento y realizaciones.

En esta cosmología no hay procesos sueltos, autónomos, independientes. En la realidad objetiva, como en la mente, todo se entrecruza e influye aleatoria o previsiblemente, consciente o imperceptiblemente, pero aislamos, segmentamos, denominamos, para poder comprender, explicar, enriquecer, comentar, replantear, apropiar; marcar en el tiempo y particularizar por sus causas y efectos [ver Fig. 1].

El problema que se plantea, entonces, es: ¿cómo delimitar los procesos que vamos observar y analizar? Desde luego, en la perspectiva de un interés especial: el Diseño, nuestra disciplina, así como su ejercicio, sus procesos formativos e instituciones, nuestros roles y responsabilidades, particularmente en lo que atañe a lo que llamamos *objetos de uso* que integran la cultura material.

En sentido amplio, los procesos de Diseño se definen por su:

1. *contexto y propósito*, ¿dónde, en qué condiciones, para qué?
2. *Actores y roles* ¿quiénes determinan, ordenan, asesoran, evalúan?; ¿quiénes ejecutan, intervienen?
3. *Objetivos* ¿qué se pretende lograr al finalizar el proceso?
4. *Recursos*: tiempo, medios, insumos;
5. *metodología*: criterios, valoraciones, actitudes y métodos;
6. *límites*: punto de partida, parámetros, resultados—; y,
7. *evaluación*: ¿quién y cómo mide, compara y califica los resultados?

3.3. El proyecto, como estructura de gestión del diseño

Los *procesos de creación y desarrollo* propios del Diseño se estructuran por '*proyectos*'. En estos, el talento *creativo-propositivo* del diseñador está sujeto a esquemas de prueba - error y de validación objetiva de sus propuestas, al considerar diversas alternativas de *síntesis* o convergencia de los factores funcionales, técnicos, económicos, culturales que inciden en el problema a resolver. Tal síntesis, mediante el *lenguaje de la forma* de los objetos, debe evidenciar la coherencia entre la solución, las necesidades de sus usuarios y los sistemas productivos y de intercambio, sus representaciones conceptuales, su realización final como productos de procesos específicos de producción y su eficacia para la función prevista.

Los esquemas convencionales aplicados en la vida profesional o en la academia ordenan el 'desarrollo de los proyectos de Diseño según diferentes modelos, que pueden sintetizarse en tres fases o etapas generales (Ch. Jones, 1970):

1. *divergencia* o de investigar y / o definir el problema;
2. *transformación* o de plantear alternativas y / o anteproyecto; y,
3. *convergencia*, o de *síntesis* o proyecto final.

Las versiones para esquematizar o dividir estas fases varían por nombre, alcance, métodos, insumos, técnicas, sub-procesos o micro-procesos y resultados, enfoques institucionales o personales, recursos y objetivos u otros condicionamientos, creando -en apariencia- una gran riqueza de modalidades y enfoques que hacen confuso su análisis comparativo y el de su eficacia instrumental. Lo que parece un laberinto metodológico es, realmente, una babel terminológica.

Los esquemas: 'divergencia, transformación y convergencia'; 'análisis, procesos y síntesis'; 'planteamiento, nudo y desenlace'; 'tesis, antítesis, síntesis', tienen como trasfondo la estructura genérica de los procesos humanos de pensamiento creativo. Reflejan la relación dialéctica del conflicto inicial (en Diseño, por ejemplo: necesidad vs. potencial resolutivo) que anima procesos subsecuentes, tales como: búsqueda, planteamiento de alternativas, selección y formalización de posibles soluciones, así como su desarrollo o viabilidad, producción, mercadeo o distribución y, finalmente, otros de uso o aplicación, comprobación y / o evaluación, que conducen a establecer una nueva necesidad (carencia o desajuste), que genera nuevos procesos, similares. Así se cumple el ciclo virtuoso del Diseño.

Los procesos de Diseño, como se ilustra en la Fig. 3, son ciclos recurrentes en los cuales, a partir de una necesidad se estructura un proyecto para encontrar una respuesta viable que se lleva a un sistema productivo (constructivo o de edición) de reproducción o emisión (según la rama disciplinaria) para luego hacer su difusión -distribución, o comercialización, que se pone al alcance de quien la demanda para

su uso o consumo. A través de estos se plantean sus desajustes del resultado o nuevas necesidades que dan continuidad al ciclo, en un plano cuantitativa o cualitativamente diferente, como base de nuevos proyectos.

Las dinámicas del sistema provienen de diversos factores o dinámicas más amplias, como fuerzas invisibles originadas en los desarrollos científicos y tecnológicos (nuevos materiales, procesos, sistemas), en las tensiones sociales (cambios culturales y macroeconómicos, demandas por bienes, servicios y calidad de vida), en los conflictos del mercado y la economía (sistemas de costos y beneficios, necesidad de diferenciación, competencia, productividad, rentabilidad, oportunidades), etc., todo lo cual modifica constantemente las necesidades y expectativas de los actores del sistema (usuarios-compradores, fabricantes, comercializadores, distribuidores, inversores, etc.), y presiona cambios, cuya interpretación innovadora corresponde a la tarea de los diseñadores, como formalizadores de la oferta de bienes y servicios tangibles.

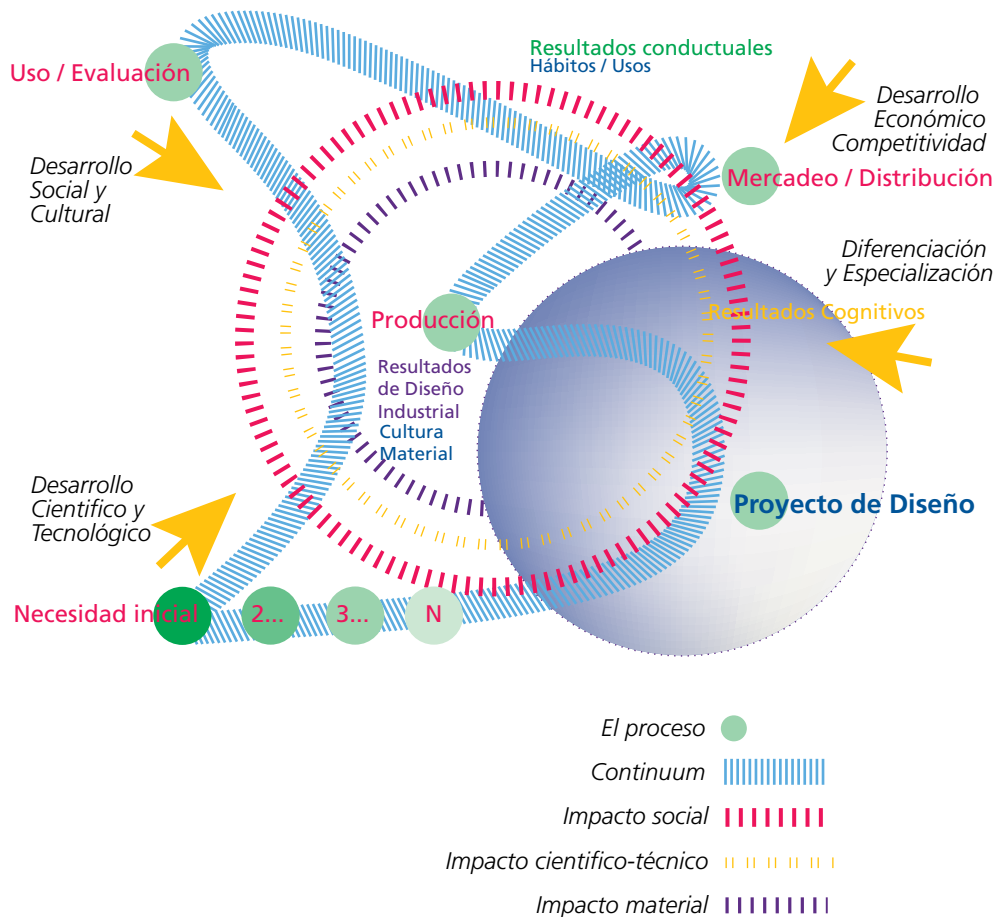


Figura 3: El proceso de diseño

Esto permite diferenciar los procesos de Diseño de los de otras expresiones creativas, similares en actividades mentales y uso de su amplitud de recursos, pero con objetos de trabajo, métodos y resultados diferentes. También deslinda los procesos de Diseño de los de otras disciplinas de necesaria consideración para el adecuado manejo de los aspectos informativos, cognoscitivos y evaluativos de un problema-caso, en las fases inicial y terminal del proyecto especialmente.

3.4. La gestión del Diseño y en los procesos de Diseño

La importancia y uso efectivo potencial de la parafernalia de métodos, técnicas y datos de otras disciplinas se condicionan por la *habilidad de gestión de sus procesos cognoscitivos* por parte del diseñador. Ello incluye, por ejemplo:

1. en la fase de identificación del problema-caso y estructuración del proyecto, el dominio o control de los procesos *perceptivos, de aprehensión, analítico, relacional, de abstracción, representación y simbolización*, etc., además de los medios y recursos de planeación y ordenamiento de las actividades subsecuentes.
2. En la fase de planteamiento de alternativas y síntesis, los métodos de: *formalización*, como asociar, proponer, imaginar estructuras formales que respondan a los atributos de la información procesada, incluyendo su viabilidad semiótica, funcional, tecnológica, económica, entre otros; los de *expresión*, o de comunicación de lo que es capaz de imaginar o crear; los de *concreción, realización y evaluación* de lo propuesto, esto es la especificación, dimensionamiento, desglose e integración de partes y componentes, modelización, comprobación y ajuste - tal vez menos subjetivas que las anteriores-.
3. Y, en las fases de materialización y desarrollo, los métodos de *gestión ejecutiva*, la capacidad para desarrollar y llevar a la realidad sus propuestas.

En cada fase, y para cada habilidad y / o problema, se dan sub-procesos o secuencias de actividades y decisiones particulares o micro-procesos -mentales y físicos- que aleatoriamente pueden ser más o menos simultáneos o subsecuentes. Ello demanda criterios de valoración y para la toma de decisiones que garanticen el logro de lo que el proyecto se propone, dentro de los términos y recursos pre-definidos, y / o la capacidad de reorientarlo adecuadamente.

La dificultad de lograr plena conciencia de estos procesos internos -tanto como la imposibilidad de que un observador externo los perciba- hacen de ellos algo oscuro, así la intención y los métodos de quien Diseña intenten ser explícitos, transparentes y objetivos.

3.5. Una metodología de casos

La siguiente consideración es el de la *importancia del caso*, es decir la particularidad o singularidad de la situación que se estudia. El Diseño se caracteriza como *metodología de casos*, carente de fórmulas o métodos estables o rígidos que aseguren los resultados o la eficiencia como proceso. En su estructura problemática inevitable (en el esquema 'problema, análisis, solución' o cualquier otra versión de ello) los caminos y enfoques se definen principalmente *en y desde* el '*punto de partida*', según los criterios de los actores del proceso y sus circunstancias, bien sea en la academia, en la perspectiva de la relación dialéctica *profesor / alumno*, o en la vida real, a partir de la dicotomía *cliente / diseñador*. Corrientemente los puntos de partida son las definiciones y criterios del cliente en lo profesional, y los del profesor en lo académico.

La complejidad de los **temas³²-problemas-casos³³** de Diseño varía en relación con la complejidad de sus factores y con la metodología del proyecto que intenta resolverlos; todo lo cual se define, a su vez, por el carácter de la obra o resultado, el tipo de intervención y el enfoque profesional en su desarrollo.

En el plano fáctico, el Diseño es un *proceso social* que se realiza a través de actividades cognoscitivas particulares (grupales y / o individuales), interpretativas, propositivas y de desarrollo del proyecto. En la perspectiva de su causalidad, este proceso

32. Temas. Como tales se plantean las problemáticas más amplias en las cuales se inscriben los problemas / casos de Diseño, y cuya categorización, importancia y amplitud dependen de la perspectiva, experticia y formación de quien diseña. No existe un modelo referencial de temas / problemáticas, y cada profesional o equipo de Diseño los construye en función del alcance y sentido que se les puede dar en el marco de un proyecto o en un determinado campo de aplicación. En este camino, si quien diseña puede comprender problemáticas más complejas es probable que encuentre respuestas más consistentes frente a aspectos en apariencia no evidentes de un problema / caso. En sentido opuesto, un diseñador de corta visión o experiencia puede omitir consideraciones importantes para la viabilidad de sus propuestas frente a algunos de los factores que en ellas inciden. Todo esto hace relación a los alcances formativos y de comprensión integral del entorno de quien diseña.

33. Problemas-casos. Los temas, entendidos como un conjunto de *problemáticas generales*, se desagregan como *problemas específicos de Diseño* cuando se pueden enunciar como condiciones concretas y tangibles de *carencia o desajuste* en las situaciones o eventos reales o posibles de un usuario potencial respecto de sus capacidades, dimensiones, movimientos, esfuerzos, etc., que se pueden describir como *determinantes* de las posibles *soluciones de diseño*. La asociación de los términos *problema / caso* se refiere tanto a la circunstancia de que un *problema* es un enunciado general que describe una situación común a resolver en una diversidad de ejemplos que cumplen iguales condiciones, dentro de los cuales no todos pueden ser satisfechos con la misma solución. En síntesis, consideramos que las respuestas de Diseño, tienden a tener una relación directa con situaciones específicas, y que el Diseño es en sí una metodología de casos. Esto explica la multiplicidad de respuestas [satisfactoras] a un mismo problema. P. ej. clavar clavos: hay tantas variedades de martillos como las hay de usuarios, clavos y necesidades y condiciones para usarlos. [su satisfacción espontánea y / o por vía de la recursividad propia o de un tercero, p. e.: usar un tronco o una piedra como 'silla'] [su satisfacción espontánea y / o por vía de la recursividad propia o de un tercero, p. e.: usar un tronco o una piedra como 'silla'] [su satisfacción espontánea y / o por vía de la recursividad propia o de un tercero, p. e.: usar un tronco o una piedra como 'silla']

social surge de diferentes actividades que los humanos realizamos en nuestra relación con el entorno y la sociedad, en cuanto se evidencian y se expresan como carencias de medios o deficiencias en los que existen, mediante los cuales suplimos nuestras limitaciones o mejoramos su eficiencia o nivel de satisfacción. En el orden operacional, el proyecto implica sucesivas interacciones del diseñador con los demás actores del proceso de Diseño, en todas las dimensiones de su alcance: usuarios, clientes, técnicos y especialistas, etc. a lo extenso de la red productiva que se involucra.

Al reconocer la *necesidad* como fundamento del proyecto que debe resolverla —a veces no es lo obvio— surgen los criterios que permiten estructurarlo como *problema / caso de diseño*, es decir conducente a crear / desarrollar un satisfactor específico de tal necesidad, y diferenciarlo de otros enfoques que podemos denominar de '*no-diseño*'.

'No-diseño'. Planteo este concepto para englobar una amplia variedad de opciones creativas o fortuitas por las cuales se resuelven empíricamente las necesidades inmediatas o en situaciones imperiosas, de modo espontáneo y / o por vía de la recursividad propia o de un tercero [p. e., usar un tronco o una piedra como 'silla'] que no implican la estructuración de un proyecto, ni la intervención de un especialista idóneo [diseñador] y menos el planteamiento de una respuesta prototípica para ser iterada en un sistema productivo y que, como tales, constituyen expresiones 'innovadoras' de ocurrencia común, serendipias o hallazgos [¡eureka!]¹ pero no 'respuestas de diseño' en el sentido profesional y complejo que estamos proponiendo en este documento. En lo cual no se cuestionan ni la eficacia de los resultados ni su posible cualidad estética como 'obra' que pueden darse [incluso hay enfoques artísticos que usan estos recursos] sino su pertinencia como resultado de un ejercicio disciplinario especializado: diseñar.

La idea del '**no-diseño**' permite separar las respuestas casuísticas, serendipias o hallazgos fortuitos y el cúmulo de posibilidades de recursividad e improvisación ligadas a todo tipo de expresiones humanas que se pretenden considerar como respuestas de diseño desde las tendencias teóricas que predicán que 'todo es diseño' y que todos somos diseñadores, "todistas". Con este tipo de expresiones se confunde el ámbito genérico de la creatividad —donde caben todo tipo de expresiones— con el ámbito y las responsabilidades propias de las *disciplinas proyectuales* que estructuran consciente y profesionalmente su ejercicio como proyectos de carácter anticipatorio, con estructuras racionales y métodos apropiados.

Al otro extremo del no-diseño, están lo que podemos llamar el '*anti-diseño*' y el '*arti-diseño*', aquellas apropiaciones mercantiles o artísticas de los métodos y recursos del Diseño para desarrollar: en el primer caso, *anti-productos*, objetos divertidos o que niegan su aparente uso o funcionalidad, como por ejemplo jarras que fluyen sobre sí mismas, lápices en nudo, sillas "torciditas" o que exageran alguno de sus elementos, objetos del sub-uso que parecen una cosa pero funcionan para otra, o que no funcionan, e infinidad de *gadgets* interesantes por su curiosidad y poca utilidad más allá de su posesión, la cual se asume como función principal.

En el segundo caso, se apropian para realizar *productos-obra* de un altísimo valor estético -supuesto o real- en los cuales la apariencia se sobre-impone a la

funcionalidad; tal es el caso de algunos productos de Stark o de Alessi, por ejemplo, que no están concebidos para usar sino con fin demostrativo. En tales casos prima la idea de su valor como objetos de arte seriado, dirigidos en una perspectiva elitista o de clase a un consumo particular, que en general cumple con la idea del producto de Diseño y sus esquemas de distribución y comercialización.

Con relación a este último apartado, podemos distinguir igualmente *obras* que se consideran acertada y propiamente como artísticas, pero que han sido concebidas como productos serializables o para modos de producción / construcción técnicos. Tal es el caso, por ejemplo, de las obras de Alexander Calder, Eduardo Ramírez Villamizar, Edgar Negret y otros escultores de expresión geométrica y abstracta.

Todo lo anterior evidencia la existencia y el surgimiento continuo de traslapes en el *continuum* de la objetualidad material, cuyos resultados se abordan desde actitudes, métodos y medios propios de diferentes disciplinas, como nuevos campos de expresión que interactúan y se complementan de modos ambiguos o conscientes. Esto evidencia la flexibilidad de la disciplina y sus recursos, como campo de experimentación, ejercicio y aplicación de la creatividad, en tanto característica, condición y potencial del ser humano. Su pertinencia al ejercicio del Diseño solo puede establecerse a partir del análisis de algunos de los descriptores que se proponen en la segunda parte de este planteamiento, en cuanto se asuman en la perspectiva profesional.

3.6. La noción de proyecto en el Diseño

El proyecto de Diseño es una coyuntura problemática, un tejido conceptual en el que la trama de los factores de Diseño entrecruza la urdimbre del conocimiento sobre los aspectos de un problema a resolver (Fig. 4). A partir de ello, como algo más preciso y objetivo que el amplio y difuso discurrir cognoscitivo-creativo, proponemos la noción de *proyecto de Diseño*, como el ejercicio de la *función proyectual*: lograr que un objeto exista sin realizarse, en un sentido aristotélico.

El proyecto de Diseño como estadio anticipatorio implica:

1. disponer de medios, modos y circunstancias para dimensionar, diferenciar y concatenar las actividades y logros del proceso formalizador (de síntesis) con los conceptos y valoraciones desde otras ciencias y **saberes**³⁴ — — — cuyos métodos o resultados son diferentes, previos, simultáneos o posteriores a lo que denominamos proyectualmente como 'solución al caso'; estos constituyen la fuente de razones que determinan los aspectos formales de las soluciones; y,

34. **Saber**, del lat. *sapere*. Se asumen sus acepciones como: *conocer*, *enterarse* o tener noticia o conocimiento de algo; competencia o habilidad para hacer o entender; ser instruido o diestro en un arte o facultad; condición del docto en algo.

2. establecer dentro del proceso a desarrollar la fase (o momentos) en que se logra la **síntesis** del acervo de información, criterios y sensibilidad, plasmada en una bivalencia coherente (*concepto-imagen / idea-solución*) como algo innovador, posible y diferenciable; no siempre esta se logra bajo un claro control o conscientemente, sino a través de otro sub-proceso individual e íntimo: crear, que da forma al nuevo producto, tangible en la mente del diseñador y realizable potencialmente (viable)——.

En Diseño el proyecto es una estructura organizacional de múltiples y diversas actividades ordenadas en el tiempo (conceptuales y fácticas); a la vez, es una estrategia de gestión de los procesos creativos y de desarrollo de quien o quienes proyectan.

Involucra actividades de investigación, aprendizaje, análisis, valoración y evaluación, exploración, asociación y formulación de planteamientos que podemos distinguir en aquellos de orden conceptual: ideas, conceptos, valoraciones, relaciones; y de orden formal: configuraciones concretas de elementos o conjuntos de estos, estructurados como objetos, su funcionamiento y consideraciones técnicas, estéticas, etc., bien sea desde su nivel de ideación mental hasta su nivel fáctico (representaciones y construcciones tangibles) y su comprobación, evaluación y ajuste. Para Ch. Jones (1970) “(...) El diseñador está obligado a utilizar una información actual para poder predecir una situación futura que no se posibilitará, a menos que sus predicciones sean correctas”.

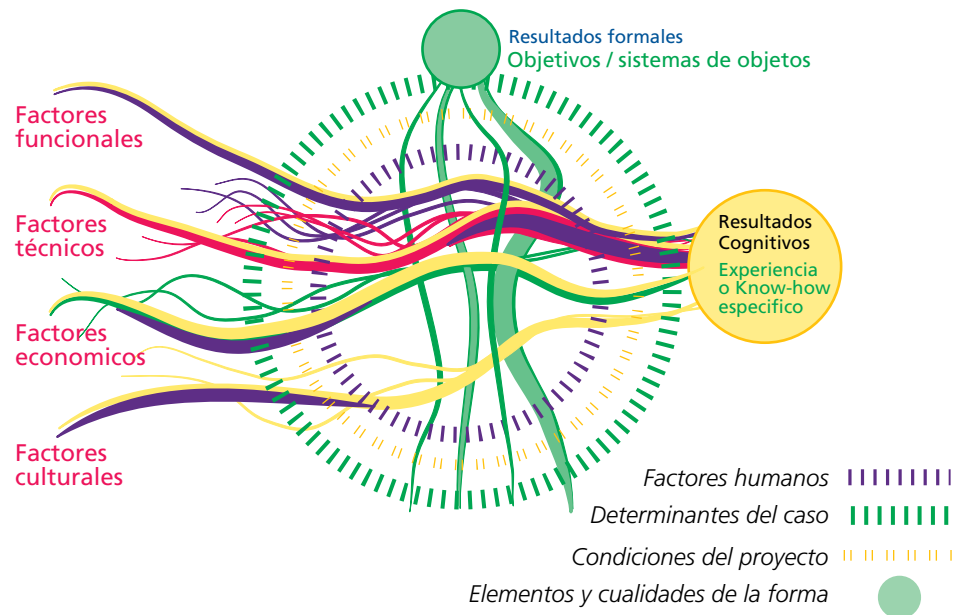


Figura 4: Concepto de proyecto

El *contexto resolutivo estructural* de los problemas de Diseño, el *proyecto*, se define por sus aspectos esenciales:

1. Un *punto de partida*: la situación, el enunciado del problema.
2. Una meta general: la solución del problema inicial, su tipo, modalidad.
3. Unos objetivos: la caracterización de los beneficios de la solución.
4. Unos recursos y condiciones.
5. Una pauta metodológica: criterios para la gestión del proyecto.
6. Un *propósito*: crear satisfactores tangibles a un problema o conjunto de problemas específicos de usuarios finales concretos.
7. Unas *metas* específicas, probables en sus múltiples dimensiones: desde satisfacer una necesidad o aprovechar racionalmente unos recursos hasta generar una solución diferenciable y comparativamente ventajosa frente a lo que le compite e intenta superar.
8. Una *duración* predeterminada.
9. Unos *medios*: materiales, técnicos y procesos establecidos, con los cuales se organiza y realiza el uso de unos recursos predeterminados.
10. Unos *beneficios previstos*, para todos los actores del proceso: usuarios-consumidores, fabricantes, comercializadores, especialistas y diseñadores, y que se expresan en términos económicos de relación costo-beneficio, funcionales de satisfacción y confort, y de representatividad (valores).

El trabajo por proyectos no es exclusivo de la disciplina Diseño, pero sí caracteriza su proceso formativo y de su ejercicio como *profesión*. Se ejecuta mediante los métodos de *taller* (bien sea prueba y error, aprender haciendo, u otros) esenciales para el desarrollo de las habilidades proyectuales del Diseñador. El ejercicio del taller como práctica mediante proyectos genera un tipo de pensamiento que se define por:

1. Un alto sentido crítico de la realidad.
2. La necesidad de producir cambios en esa realidad y de llevarlos a la realidad.
3. Una alta capacidad de manejo y síntesis de información diversa.
4. Una alta capacidad de observación y análisis.

5. Una gran facilidad para establecer relaciones causa / efecto y asociaciones entre diferentes factores de un problema.
6. Destrezas para realizar series de valorizaciones o confrontaciones de datos para validar o realizar soluciones.

4. El diseño como disciplina del pensamiento

La actividad de diseñar conlleva una condición de autoaprendizaje implícita en su ejercicio. Así,

el proyecto en Diseño genera una estructura cognoscitiva —procesos de aprendizaje, interrelación, profundización, generación de nuevo conocimiento— siempre dinámica. Es una estrategia de *aprender a aprender*, ligada a la solución de problemas. Implica investigaciones o exploraciones más o menos sistemáticas y puntuales. De hecho, en el ambiente académico esta etapa se identifica como de ‘investigación’, que a veces se limita a la simple recopilación de datos. (Polo, 2002).

El Diseño, como disciplina basada en la interrelación de actividades mentales, sensoriales y motrices, se desarrolla esencialmente como procesos cognoscitivos orientados a un *propósito creativo* (introducir un nuevo valor en una situación y / o un objeto) que genera alternativas de solución a un problema dado. En estos procesos convergen series de acciones del *diseñador* para:

1. Identificar y comprender la situación planteada.
2. Estructurar el problema a resolver.
3. Trazar una estrategia para resolverlo.
4. Desarrollar ideas-solución y evaluarlas.
5. Seleccionar y desarrollar la solución.
6. Plantear las condiciones en que pueda llegar a ser viable.

En la perspectiva de sus objetivos y estructuración todo proyecto depende del *punto de partida* que se define desde *situaciones* (problemas no-definidos) orientadas a establecer necesidades, hasta análisis de casos (problemas definidos) que permiten descubrir las *carencias* o los *desajustes* en una solución ya existente frente al contexto en que se la sitúa (Polo, 2002). Siguiendo las nociones de Schumpeter (1942), las primeras tienden a generar innovaciones radicales (funcionales, tecnológicas); las segundas, mejoras incrementales, funcionales, económicas y / o de apariencia.

El problema del punto de partida. ¿Qué es lo que da origen a un proceso de Diseño? En sentido general consideramos que una necesidad sentida, más o menos real, expresada por alguien que cree tener una carencia o un desajuste en una situación y contexto dados. De manera más estricta, es la conciencia de esa necesidad, percibida por alguien con la capacidad para proponer una solución o el inicio de su búsqueda, que le define como problema y plantea las condiciones básicas en las cuales puede moverse o darse la posible solución; es lo que denominamos la ‘hipótesis primaria’ como conjunto condicionante de aspectos que encausan el trabajo, desde la valoración de la necesidad, la obtención de datos y su análisis, la asignación de recursos, etc., como soporte e inicio del proceso de búsqueda de una solución. En esta fase es fundamental el sentido crítico, de ser posible con soporte profesional, técnico o científico en los temas asociados al caso para evitar la visión sesgada del problema y asegurar viabilidad de los procesos a seguir.

La importancia crítica que le asignamos al problema del punto de partida radica en que un mismo tema puede constituir casos de diseño totalmente diferentes y, por ende, procesos y soluciones diversas dependiendo de dónde, cuándo, por qué y quién determina que ello deba abordarse como problema de Diseño. Con mayor frecuencia de lo que creemos esto se traduce en que se trabaja a partir de paradigmas implícitos (ya sea del proceso o de la solución) o para medios, procesos y materiales ya preestablecidos desde ‘el punto de partida’ o porque hay necesidad de pre-definir algunas especificaciones finales del producto, antes de que este sea realmente concebido, como por ejemplo el rango de la relación costo / precio final, el mercado objetivo, la competencia real o potencial, etc.

El problema de la definición de resultados. ¿Dónde termina un proceso de Diseño Industrial (DI)? En sentido amplio, el proceso general de Diseño es un ‘continuo’ creativo / resolutivo (ver. Fig. 3) asociado al proceso de desarrollo social: es una espiral ascendente y creciente de nuevas soluciones a problemas estructurales y a sus vertientes, generadas por los desajustes que en las ‘soluciones’ de DI —transitorias, irremediamente— introducen las dinámicas sociales, tecnológicas, económicas y culturales.

Aceptando lo planteado sobre el ‘punto de partida’, podría decirse que el proyecto termina cuando se logra lo inicialmente propuesto, o al menos, cuando se puede establecer la imposibilidad de lograrlo, por diversas razones. En ciertas competencias y en la academia, por lo general, el tiempo —el agotamiento del plazo establecido— es la determinante irremediable (Polo, 2002).

En el desarrollo de un proyecto de Diseño la fase inicial es la estructuración de un *‘problema / caso de diseño’, conducente a la creación / desarrollo [diseño] de un satisfactor específico [producto, medio] que lo resuelva*, en cuanto que el ‘problema / caso’ sea:

1. *objetivo*, presente evidencias y se relativamente medible;
2. de *relativa amplitud*, por lo general, una necesidad de un grupo social o un conjunto de usuarios con problemas similares; y sea,
3. *trascendente*, que genere impactos probables en su atención o solución.

Por ello es susceptible de ser atendido por un esquema de producción-distribución (mercadeo) que -a su vez- implica la participación de especialistas (diseñadores) que estudien el 'problema-caso' en la perspectiva de conocer-resolver la necesidad del usuario final, mediante soluciones viables (productos, medios, objetos preconcebidos para tal fin) en el contexto técnico-productivo, de mercadeo, y sean adecuadas a las condiciones culturales que corresponden.

El lenguaje de la forma, como caracterización de lo tangible en las respuestas de diseño a los problemas de Diseño, surge de la realidad objetiva y de los recursos de conocimiento y comunicación humanos, tal como recogemos en la tabla:

Lenguaje de la Forma: caracterización de lo tangible en las respuestas de Diseño	
Nivel de formalización	Aspectos que involucra
Orden sensorial / perceptual	Tiene bases y sentido universales que se basan en sensaciones y percepciones, susceptibles de generar imágenes y asociaciones mentales — visuales, táctiles, auditivas, térmicas, cinestésicas, cinetoscópicas, estereoscópicas
Elementos y cualidades de la realidad tangible y su representación	Espacio, volumen, planos, aristas o Líneas, intersecciones o puntos; color y textura; tamaño y proporción (intrínseca del objeto y en relación con el observador), posición, unidad, armonía, variedad, ritmo, ejes; temporalidad y movimiento.
Finalidad	Comunica y desarrolla ideas y significados Afectaciones por circunstancias específicas.

Tabla 3. Lenguaje de la Forma: caracterización de lo tangible en las respuestas de Diseño

Un problema puede ser visto, analizado y resuelto desde múltiples perspectivas, dependiendo de su índole y características. P. ej., el problema de la desigualdad social puede ser abordado desde la óptica de lo económico; el problema educativo puede ser abordado desde la óptica psicológica, etc. En este escenario, 'Respuestas de Diseño a problemas de Diseño' no es una expresión redundante ni tautológica.

Los problemas de Diseño son aquellos definidos en términos que puedan ser abordados con respuestas fácticas (medios tangibles) susceptibles de ser construidas / producidas de modo sistémico. Así, para mantener los símiles, el problema de la desigualdad social en el ámbito del Diseño es en realidad una problemática, un conjunto de problemas de los que sólo algunos pueden ser abordados en la perspectiva del proyecto, al interior de la cual puede aportar algunas soluciones como instrumentalización de lineamientos o políticas de otro orden. P. ej., disposiciones

de inclusión social del orden de lo político, legal, se pueden reflejar como soluciones accesibles, seguras, confiables para todos desde el Diseño.

En otros problemas de la misma problemática social, p. ej., en la distribución social de la riqueza, del orden primordialmente económico y legal, las soluciones de Diseño no se pueden dar, excepto en sentido metafórico ('equilibrio', 'simetría'), pero no factual.

Podemos decir entonces que, a 'problemas de Diseño' concretos como la accesibilidad física al transporte (evidenciables en aspectos como capacidad, facilidad de acceso, seguridad, comodidad, información, etc.) se les pueden dar respuestas sesgadamente económico-administrativas (rentabilidad, control) que imposibilitan su solución.

En síntesis, podemos decir conservando el juego de palabras inicial, que los problemas de Diseño deben expresarse en el ámbito del mismo para tener respuestas adecuadas de Diseño.

4.1. Clasificación de los procesos de diseño

Los *procesos de diseño* son particulares de la disciplina como estructuras y secuencias procedimentales frente a los problemas, casos o situaciones de las que se ocupan sus ramas o especialidades, y se organizan:

1. A partir de su enfoque metodológico, generalmente consciente, aunque con componentes intuitivos ligados a la experticia o 'saber cómo' de quien o quienes guían los proyectos.
2. En función de diversos aspectos y prioridades, tales como:
 - 2.2. las especialidades disciplinares;
 - 2.3. los modos de ejercicio profesional;
 - 2.4. las tendencias modales y del mercado;
 - 2.5. el tipo de proyecto a desarrollar, su tamaño, escala y resultados;
 - 2.6. la complejidad del producto, 'obra' o resultado;
 - 2.7. las tecnologías aplicadas;
 - 2.8. los lineamientos corporativos respectivos;
 - 2.9. los aspectos económicos;
 - 2.10. el sistema de gestión;
 - 2.11. las normas y procedimientos establecidos; y,
 - 2.12. la solvencia profesional, entendida como formación y experiencia, complejidad del equipo necesario para atender los problemas, el nivel de autonomía y capacidad de innovación.

Por *enfoques metodológicos* —o '*metodología*'— comprendemos el marco conceptual y los criterios que orientan el proyecto como proceso de Diseño. No se trata de visiones rígidas, procesos pre-establecidos ni algoritmos que garanticen acertar en la solución de un problema de Diseño, sino de maneras conscientes para estructurar, priorizar, valorar, articular y guiar las actividades dentro de los sub-procesos investigativos, analíticos, creativos, proyectuales, experimentales y de comprobación, en función de una lógica interna del proceso y acorde con sus objetivos y presupuestos.

5. Conclusión

5.1. El diseño como disciplina de enlace

El Diseño tiene carácter *interdisciplinario* y constituye una *actividad de enlace, relación y síntesis de datos* y criterios provenientes de todas las ciencias y disciplinas en mayor o menor grado (Polo, 2001). Esta condición relacional, integradora, ofrece una gama de posibilidades en términos de gestión del conocimiento y en una doble perspectiva, como ya se ha mencionado.

En primer lugar, evidencian que el Diseño es un *modo de aprender*, cuyas bases exigen y permiten a quien diseña asimilar, comprender y aplicar datos de muy diversas ciencias y saberes, como explicación de los factores y variables del caso que debe resolver; ello implica lograr una comprensión amplia y generalista de todas las ciencias, no necesariamente profundo, pero sí lo suficiente para poder valorar las razones, causas o efectos de sus aspectos que afectan la situación de estudio respectiva; lo amplio y profundo de tal comprensión lo determinan las condiciones y complejidad del problema-caso a resolver, el nivel de conocimiento y experticia previos del diseñador y la disponibilidad de apoyo especializado (técnicos, expertos) dentro de un equipo de trabajo.

La dinámica de aprendizaje implícita en cada proyecto plantea al diseñador complejas situaciones en cuanto a los modos y medios de abordar un problema-caso, analizarlo, valorarlo, y usar informaciones de múltiples fuentes, con índices y métodos diversos. Esto lleva a que los programas académicos incluyan muchas materias, cuya estructura curricular y ordenamiento afectan la eficiencia de su asimilación, pero cuyos enfoques y métodos realmente determinan su utilidad formativa; por ello, hay programas que parecen densas colchas de retazos, con contenidos aleatorios, según temáticas de moda.

La lógica de la gestión formativa indica la necesidad de enfoques estructurales, integrales y estratégicos, no sumatorios, de los saberes relacionados con las problemáticas generales del Diseño; ello facilitaría al aprendiz comprender las bases y principios de las ciencias, y desde estos aproximarse a los problemas que enfrenta

y profundizar y / o ampliar los aspectos relevantes a cada caso. En la coyuntura de ampliar los fundamentos de los problemas-casos, siempre nuevos, no sólo se plantea la dimensión cognitiva de comprender fuentes y datos sino la necesidad comunicativa del diseñador de aprender a relacionarse y dialogar con especialistas de los diferentes temas. Es un círculo virtuoso dialogal que surge y se retroalimenta por el sentido interdisciplinario del Diseño.

Estas consideraciones se fundamentan, por una parte, en el hecho de que el Diseño es una *metodología de casos*, tal como señalamos anteriormente, una disciplina casuística, que no se dirige a la generalización de conocimientos y experiencias, sino en su característica como proceso de continuo auto-aprendizaje.

Otro aspecto más esencial a la disciplina es que el Diseño no es enseñable (en el sentido 'bancario' de transmisión de información y conocimiento que cuestiona P. Freire) sino que se puede aprender desde el mismo ejercicio de afrontar problemas de Diseño (es decir, estructurados como tales) y su solución mediante respuestas fácticas; en tal sentido es un auto-aprendizaje desde lo empírico (R. Polo, 2002)

En segundo lugar, por el ordenamiento dentro de las fases de desarrollo del proceso de Diseño - y no por su importancia como función de enlace entre conocimientos - surge el problema de que esos datos, criterios y valoraciones provenientes de las ciencias y saberes relacionados deben ser *convertidos* en la *forma tangible* (la síntesis y su apariencia final, su configuración) de los artefactos o medios resultantes de la actividad proyectual. Este es el aspecto crucial y diferencial de la actividad proyectual y la razón de ser del Diseño como disciplina.

Se trata de un proceso individualizante, puesto que la generación de síntesis sólo puede darse de modo individual, en la mente de quien la realiza o crea -aun cuando se trabaje en equipo- pero cuya base de referencia y medio expresivo es el *lenguaje de la forma* -o la *forma* como lenguaje- que es un código universal de elementos y cualidades perceptibles que dan referencia de lo tangible como realidad objetiva - externa al creador o imaginador, comunicable y cargada de contenidos.

Finalmente, este sentido interdisciplinario le confiere al Diseño un rol particular y característico dentro de los procesos sociales de uso y transferencia del conocimiento de distintos saberes, mediante el cual los convierte en medios tangibles, accesibles a la sociedad como elementos de mejoramiento de sus condiciones vitales, de la relación con el entorno y de sus aspiraciones de calidad y trascendencia. Lo cual evidencia la responsabilidad que corresponde a los diseñadores y la función articuladora e integradora de su disciplina.

El Diseño media las consideraciones de las ciencias y de los procesos tecnológicos para que sean útiles y aplicables a distintas necesidades sociales y humanas; es mediador entre el saber y la vida real.

5.2. Sobre los descriptores para caracterizar el Diseño como disciplina

En un segundo artículo a publicar en MasD Revista Digital de Diseño, Vol 10, Edición N°10 Ene - Julio. 2016., sobre la base de los aspectos anteriormente desarrollados expondremos un conjunto de descriptores que precisan el carácter del Diseño como disciplina, complementarios a estos fundamentos, en torno a la pregunta ¿qué diferencia al Diseño de otras actividades o ejercicios humanos de creación, aplicación y desarrollo del conocimiento?

Sin pretender hacer un amplio análisis de todos los saberes y oficios, planteamos que hay distintos tipos de disciplina, definidos en principio por su carácter (su naturaleza disciplinaria), su función (el rol social de la disciplina) y sus ejes de ejercicio (cómo desarrolla sus procesos y actividades), referidas a las particularidades del Diseño, mencionando sus diferenciaciones notables frente algunas otras disciplinas reconocidas.

6. Referencias

- Bonsiepe, G. (1978). Teoría y práctica del Diseño Industrial: *Elementos para una manualística crítica*. Barcelona: Gustavo Gili Editores.
- Bürdek, B. (1994). Diseño: Historia, teoría y práctica del Diseño Industrial. Barcelona. Editorial Gustavo Gili.
- Cross, N. (2002). *Métodos de Diseño: Estrategias para el desarrollo de productos*. Ciudad de México: Editorial Limusa.
- Jones, C. (1970). *Métodos de Diseño*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Moles, A. (1975). *Teoría de los Objetos*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Polo, D., & Niedermaier, A. (2012). *Cuaderno 43 Acerca de la Subjetividad contemporánea: Evidencias y reflexiones*. Buenos Aires. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación - Universidad de Palermo.
- Polo, D. (2011). *El Desarrollo Humano y la formación integral en diseño*. El Desarrollo Humano y la formación integral en diseño. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Polo, R. (2002). *Lo aprendible y lo enseñable en el Diseño*. En A. Zamora Pérez, & O. García Rubio, SEDI 2002 Agujereando la Caja Negra. Guadalajara: Universidad Autónoma Metropolitana de Azcapotzalco México.

- Polo, R. (2006). ¿Todo es diseño? Revista *Proyectodiseño* ed. 46. Bogotá. Proyectodiseño.
- Polo, R. (2008). Propuesta a la Mesa sectorial de Diseño del SENA. Versión preliminar. Bogotá: Sena.
- Polo, R. (2013). *Carta a abierta a Colciencias*. Documento sin publicar.
- Polo, R. (2015). *Diseño, ¿sin diseñadores?* Revista *Proyectodiseño* ed. 95. Bogotá. Proyectodiseño.
- Sanchez Ramos, M. E. (2008). *Las pedagogías del Diseño*. En U. d. Palermo, *Actas de Diseño*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.





Desarrollo sostenible y hábitat popular.

Sustainable development and popular habitat.

Castiblanco, J. (2015). *Desarrollo sostenible y hábitat popular*. MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 9, Edición N° 17 Jul. – Dic. 2015. 112-121
DOI: <http://dx.doi.org/10.18270/masd.v10i17.1726>

Recibido: 18-03-2015
Aprobado: 13-05-2015

Resumen

Buena parte de la superficie urbana está constituida por texturas y patrones que se han erigido sobre los territorios sin la participación directa de planificadores urbanos o de entidades estatales, y que en tal sentido se han calificado de informales o populares. Estas porciones de la ciudad, establecidas al margen de los procesos de planeación oficial se constituyen en territorios con profundos impactos sobre sus habitantes que, si bien permiten el afianzamiento de las comunidades en los territorios, también les apartan de los beneficios ofrecidos por los centros urbanos consolidados, bien sea en dimensiones de servicios complementarios a la vivienda, o bien por la ausencia de los principios básicos que desde el urbanismo se han establecido para el florecimiento de la vida.

Si bien en las últimas décadas las incontables crisis que se erigen sobre el planeta han despertado la conciencia sobre la necesidad de recuperar los amplios cinturones de miseria que rodean los entornos urbanos, el continuo crecimiento de los mismos tanto en su población como en el área que ocupan en relación con la ciudad planificada implica un reto a los anquilosados sistemas de planeación urbana contemporáneos, más cuando por las dinámicas propias de lo urbano la desconexión de estos territorios de las tramas urbanas tradicionales contribuye al colapso generalizado de la ciudad hoy.

En el marco de la investigación “Aproximación metodológica para la intervención en el hábitat popular urbano”, este artículo busca presentar una definición del desarrollo sostenible en vista de la existencia de este componente de lo urbano, el hábitat popular, y la necesidad de incluir el mejoramiento de las relaciones territoriales de estas zonas en el ordenamiento territorial para contribuir al mejoramiento de la calidad de vida de las comunidades asentadas en las mismas. El abordaje de esta perspectiva inclusiva que busca reconectar el desarrollo ‘informal’ con el que ha sucedido de manera oficial, formal, parte de la definición de la constelación del desarrollo sostenible como elemento crucial para el ordenamiento territorial hoy.

Palabras clave: sostenibilidad, urbanismo, hábitat popular, ciudad informal, ordenamiento territorial, planificación territorial.



Abstract

A huge part of the urban environment is made of textures and patterns that have recently emerged over the territories without the direct participation of urban planners or state entities, and that is described as informal or popular, in this regard. These portions of the city, established outside official planning processes, constitutes territories with a profound impacts on their citizens; while allowing the strengthening of communities in the territories, this landscape also keeps them off the benefits offered by the consolidated urban centers, either sizing complementary services or by the absence of the basic principles of urban planning that had been established for the flourishing of life.

Although in recent decades the countless crises that are built on the planet have raised awareness of the need to recover the vast slums that surround the urban environment, continued growth of both its own population and the area occupied in relation to the planned city involves a challenge to the stagnant contemporary urban planning systems, more when the dynamics of urban disconnection of these territories from traditional urban fabric contributes to the widespread collapse of the city today.

As part of the investigation “Methodological approach to intervention in the urban habitat”, this article seeks to present a definition of sustainable development in view of the existence of this component of the urban: the popular habitat, and the need to include the improving regional relations of these areas in the land use to contribute to the upraise of quality of life of the communities living in them. Addressing this inclusive perspective that seeks to reconnect the “informal” development with official planning, this investigation starts with the definition of the constellation of sustainable development as a crucial concept for territorial planning today.

Keywords: sustainability, urbanism, popular habitat, informal city, territorial planning, urban management.

1. Introducción

Al iniciar esta segunda década del siglo XXI, la idea del desarrollo sostenible se ve cada vez más como una posibilidad de incluir grupos humanos que tradicionalmente han sido vulnerables a las condiciones urbanas en procesos de planificación que mejoren las condiciones del hábitat asociadas a su calidad de vida, un giro que permite establecer el largo camino recorrido por la planeación urbana desde las primeras definiciones del desarrollo sostenible, realizadas en las décadas de los 80, en el siglo XX.

En medio de este cambio, la discusión sobre las realidades que se desprenden de la implementación de una economía global, que da a los países con alto nivel de desarrollo tecnológico e industrial las ventajas implícitas en la cadena productiva mientras deja tras de sí la desolación característica de las industrias extractivas en los países menos desarrollados, ha llevado a preguntarse por la pertinencia de un crecimiento de la producción con un legado de enfermedad, hambre y miseria que ha convertido al planeta entero en un gigantesco mercado abastecido por la infancia desprotegida y la población vulnerable de nuestro territorio. En esta perspectiva, el aumento en la calidad de vida de los países europeos durante las últimas décadas del siglo XX tiene como contrapartida el detrimento ambiental en países de otras

regiones del mundo, particularmente aquellos que cuentan con los recursos naturales y mano de obra que abastece esta economía global.

Como si se tratara de una nota al margen de este complejo proceso de mercado, las ciudades son el entorno privilegiado para la inclusión en esta economía global; nodos de tráfico comercial, de oferta y tercerización de servicios, de tránsito de mercancías y personas, los centros urbanos rápidamente ganan la marcha frente al campo, siendo evidente el abandono próximo de este primero ante el hecho de la acelerada urbanización de las poblaciones rurales que aún persisten. Este hecho que ya señalaban entidades como la CEPAL (Gligo, 2001, p.114) vinculan la manera en que poblamos los territorios con los modelos de desarrollo privilegiados, planteando la necesidad de contemplar los fenómenos de ocupación de los primeros a la luz de dimensiones múltiples:

(...) aquellos procesos que influyen en el crecimiento o falta de crecimiento de la producción agrícola son inherentes al estilo de desarrollo en ascenso, y se dan concomitantemente con él. Los fenómenos que se desarrollan en la agricultura no están al margen del comportamiento de la sociedad global; al contrario, la tendencia actual presenta cada vez más interrelaciones sectoriales, junto con integraciones verticales y horizontales con el mundo no agrícola

En esta medida, mientras que las ciudades ven desbordadas sus infraestructuras frente a la demanda de espacio geográfico urbano por parte de las multitudes que se desplazan del campo a la ciudad, en Latinoamérica la conciencia de este proceso parece nula, si bien los esfuerzos por la renovación urbana en ciudades como Medellín o Bogotá, transformando el planeamiento territorial en términos de inclusión, señalan la transformación de esta dinámica.

2. Desarrollo sostenible

2.1. Objetivo del planeamiento urbano

El énfasis en la inclusión y la equidad, plantada como metas del World Urban Forum 7, en Medellín, nos permite dar un tono al patrón de planeación urbana que desde los estudios territoriales se plantea para dar contraste a la compleja situación en que nos deja el establecimiento del campo económico antes descrito:

Los participantes en el Séptimo Foro Urbano Mundial reconocen que en la medida que la equidad es una parte integral de la agenda del desarrollo, los profundos problemas estructurales y los desafíos de las ciudades pueden ser mejor orientados. La equidad es una obligación moral y un elemento central de justicia social y hace parte de un cambio transformador.

Este llamado a la equidad es sin duda una observación sobre el inequitativo estado del urbanismo en buena parte de nuestro continente, haciendo relevante que el planeamiento urbano se realice desde una perspectiva que logre un cambio frente a la distribución de la oferta urbana vinculada a las condiciones de calidad de vida. Un mejor acceso a salud, vivienda, trabajo, y otros servicios sería, entonces, parte de este viraje en la manera de ver la planeación de lo urbano.

Sin embargo, el tema de fondo parece estar vinculado a cómo estas dinámicas de planeamiento general atienden las necesidades puntuales de cada grupo

humano, privilegiando, por lo tanto, dimensiones que tienen que ver con lo local, con lo familiar, con lo social y cultural, en contraste con una imagen del planeamiento territorial de mayor escala, en el que las obvias necesidades de participación en el mercado global son una determinante a tener en cuenta al pensar en el desarrollo económico necesario para atender la transformación urbana y la inversión social.

En tal sentido la particularidad del territorio latinoamericano, en el que dada la posición en este espectro económico conviven ciudades densamente pobladas y sus cinturones de miseria con entornos poco industrializados y formas de producción agrícola tradicional, ha fomentado un amplio debate en torno al tema del desarrollo bien sea en contra o en pro del modelo planteado. En tal sentido, si bien los documentos de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) y otras entidades financieras como el Banco Interamericano de desarrollo (BID) vienen transformando su definición del desarrollo sostenible para incluir otras perspectiva que aquellas que privilegian la dimensión económica, una profunda y airada polémica entre las nociones de sustentabilidad y sostenibilidad ha animado el escenario de nuestro urbanismo en la última década.

Este espectro conceptual parece enfatizar la enorme distancia de un desarrollo pensado en términos de mercado y productividad económica, lo sostenible, de aquel que recalca la necesidad de fomentar las dimensiones sociales y culturales específicas de cada comunidad, lo sustentable. En tal sentido, autores como Carlos Mario Yory (2003. p.172) subrayan el eurocentrismo del primer modelo, como una imposición propia de la economía de mercado y su consabida dependencia política:

Señalamos aquí la precariedad de este concepto “desarrollista” que acuñara Sauvy en los años sesenta, dentro del contexto de la guerra fría, para aludir a lo que entonces se denominaba, eufemísticamente, “países en vía de desarrollo”, refiriéndose a aquel grupo de naciones con un PIB y una renta per capita inferior a la media de los países más industrializados (EE. UU, Europa Occidental, Australia y Japón, principalmente); pero sobre todo aludiendo, también, dentro de la mentalidad de contienda reinante entre los dos bloques económicos y políticos de la época, a los países dependientes y, por lo mismo, “aliados obligados” de uno u otro orden hegemónico. Fundamentamos nuestra inconformidad con su uso indiscriminado y, muchas veces, acrítico, en el hecho de que la pretensión de homogeneidad y universalidad que le son inherentes, dista mucho de describir una situación real (aún en el caso de los países del “Sur”) puesto que la verdad es que habitamos en un planeta poblado de “muchos mundos” y no podemos colocar en el mismo paquete a México o la Argentina que a Ruanda o Bután, así como tampoco podemos hablar en los mismos términos de un país como Brasil donde la renta media de la provincia de Sao Paulo (cercana a la de Suiza) dista mucho de la del nordeste de ese mismo país (cercana a la de Haití). No obstante esta aclaración, y a falta de un concepto mejor y más preciso, nos serviremos de la comprensión generalizada de “término medio” que, del mismo, se lleva a cabo a través del lenguaje común, para usarlo, no sin cierto pudor, por lo anotado, a lo largo de este trabajo.

Enfrentado a la globalización de un único sistema económico, el discurso de lo sustentable busca rescatar el contacto de la comunidad con su territorio, el honor de lo particular y lo local, pero ante todo, de fomentar la búsqueda de alternativas al incontrolable esparcimiento de una forma de desarrollo basada en la depredación

de los ecosistemas y el aniquilamiento de lo particular en aras de lo industrializado. La pregunta por el equilibrio entre la producción y el mejoramiento de la calidad de vida de las poblaciones que se encuentran marginadas hoy de las ventajas que trae esa cercanía a los territorios productivos así como a las vastas zonas que aún no alcanza el sistema de producción basado en la extracción.

En esta misma línea, Arturo Escobar (1996, p. 31) señalaba la necesidad de empoderar estas comunidades en la gestión de su propio futuro a través de la transformación del discurso del desarrollo, de

... las formas de conocimiento que a él se refieren, a través de las cuales llega a existir y es elaborado en objetos, conceptos y teorías; el sistema de poder que regula su práctica y las formas de subjetividad fomentadas por ese discurso, aquellas por cuyo intermedio las personas llegan a reconocerse a sí mismas como “desarrolladas” o “subdesarrolladas”. El conjunto de formas que se hallan a lo largo de estos ejes constituye el desarrollo como formación discursiva.

3. Ética del planeamiento urbano

En estas dos posturas, así como en la controversia que les atañe, podemos ver que para la ciudad latinoamericana es fundamental re pensar la manera en que enfrenta su planeamiento.

Para caracterizar el planeamiento urbano de buena parte de la ciudad construida durante el siglo XX podemos decir que:

La arquitectura moderna se evidenció como clara expresión del desarrollo industrial, tecnológico y de la ciencia, desarrollando en primer lugar el tema de la vivienda y la organización de las zonas residenciales dentro de aquellas ciudades particularmente pobladas. Las principales connotaciones del lenguaje moderno fueron la función y los aportes tecnológicos. La modularidad, la estandarización y la potencialidad en la reproducción fueron los valores prioritarios del lenguaje de la arquitectura moderna. Contrariamente al clasicismo, el lenguaje moderno favoreció formas orgánicas, dinámicas, abiertas y flexibles. Todo este proceso, fue claramente unido al desarrollo capitalista y por lo tanto económico del país.

Morcate y Niglio, 2012. p. 4.

En contraposición, el llamado por un desarrollo sostenible que tenga en cuenta las variables que aportan al mejoramiento de la calidad de vida incluye fundamentalmente una variación ética respecto a esta perspectiva a una visión de la ciudad como lugar de vida de la que adjetivos como estandarización, tecnología y funcionalidad parecen pasar a un segundo lugar frente a la recuperación de lo local, lo ancestral, lo simbólico. La recuperación de estos valores sociales y culturales que parecieran haber pasado a un segundo lugar dada la circunstancia ‘moderna’ del planeamiento urbano, implica un nuevo compromiso con la comprensión de los territorios que contrapone a esta visión estandarizada de construcción de los entornos un discurso marcadamente antropocéntrico, humanista, y de fortalecimiento de la naturaleza como entorno humano.

Esta última puntualización es fundamental para entender la diferencia, sutil pero primordial, al interior de la discusión por lo sostenible o lo sustentable. Frente a la conformidad con los logros e impactos que tiene el modelo actual de desarrollo económico expresado con la idea de sostener la situación predominante (lo sostenible), el llamado de autores como Leff y Escobar, señala la necesidad de transformar la dinámica actual en el reconocimiento de una situación latinoamericana que enfrenta el reto de abastecer, dar sustento, sustentar los empobrecidos núcleos poblacionales vulnerables (lo sustentable). En palabras de Yory (2003, p. 185):

Para Latinoamérica, es claro que de lo que se trata es de “sustentar”, sinónimo de “alimentar”, “cuidar” y, en alguna medida, “hacer crecer” en el sentido de “madurar”; para Europa el asunto pasa por la idea de “sostener”, “preservar”, en última instancia, “mantener”; es decir, insistir en la perpetuación del modelo actual, como lo demuestra la definición de desarrollo sostenible que aparece en el informe Pearce₅₂: “que cada generación entregue a la siguiente un fondo de capital y un fondo total de recursos naturales *al menos igual* del que ha recibido de la anterior”. De este modo, si bien la proximidad de los dos conceptos lleva a hablar de cosas parecidas, para aludir a una misma preocupación, las diferencias son tanto más sensibles cuanto diferentes tendrían que ser las políticas a aplicar en uno y otro caso.

La dimensión ética del planeamiento queda establecida, entonces, entre el cambio de pensamiento y obra para el beneficio de los habitantes de los vastos territorios que el planeamiento tradicional cobija bajo el término ‘ciudad informal’, sin por ello excluir de los procesos urbanos a quienes habitan la ciudad consolidada. El tema central en nuestra perspectiva, tiene que ver con la equidad en el acceso a aquellos servicios vinculados con la calidad de vida, así como con la inclusión de las poblaciones marginadas de otros beneficios urbanos como tema fundamental del urbanismo contemporáneo, si es que nos comprometemos como especie con la preservación del planeta.

En este escenario, la transformación de la manera en que se contemplaba la acción urbana moderna, ejemplificada en la cita que iniciaba esta sección del texto, implica enfrentar a verdades tradicionales del urbanismo paradigmas que, según diversos autores van de la recuperación de los valores ancestrales a la formulación de nuevos modelos de ciudad que contemplen el balance entre las necesidades humanas y las posibilidades de los ecosistemas en términos de sus ofertas ambientales, tal como expresa Barton (2006), se trata de un reto en el que capital natural y capital humano deben gestionarse en búsqueda de un mejoramiento generalizado de la calidad de vida en las ciudades, escenario fundamental de la vida humana para el presente siglo (Yory, 2003, p. 172).

En este sentido, el reto impuesto abarca otros escenarios diversos que aquellos planteados por el mercado (y particularmente el mercado inmobiliario en nuestras ciudades) al centrar el esfuerzo no sólo en la calidad de vida humana, sino en el sustento y respeto de la vida planetaria como un todo complejo, si bien el punto de partida de esta transformación son las necesidades insatisfechas de los entornos vulnerables urbanos, el derrotero que se propone nos recuerda la compleja cosmovisión de los pueblos ancestrales, para los que naturaleza y ser humano no eran dimensiones separadas, sino partes de un todo que buscaba la armonía.

Para Gudynas (2009) y Hernández (2009), esta idea se proyecta sobre los procesos de generación del espacio urbano, sobre su construcción, uso y apropiación, proponiendo como eje de estructuración de lo urbano la noción de calidad de vida. La idea de desarrollo sostenible se expresa, para estos autores, en la manera en como la construcción y transformación de la estructura urbana favorece el crecimiento de la calidad de vida en dimensiones ecológico ambientales, socio políticas y culturales, y en su dimensión económica.

Cada uno de estos aspectos se encuentra vinculado a una forma particular de construcción de ciudad: en lo ecológico ambiental, con la idea de rehabilitación ecológica como acción que permita resarcir los impactos de la producción hostil al medio ambiente y recuperar el saldo negativo que expresa, en términos medio ambientales el índice de la huella ecológica, así como con estrategias de adaptación al cambio climático y a la generación de entornos resilientes; en lo sociopolítico, con el debate y construcción común del horizonte de desarrollo deseado, superando las barreras que construye el desarrollismo económico imperante, un escenario de empoderamiento que hace de los ciudadanos activos sujetos de derechos y no consumidores pasivos; en lo económico, mediante modelos productivos que generen rentas sociales y ambientales, la construcción de lo social, y no exclusivamente las riquezas particulares, un desarrollo solidario con los más vulnerables que simultáneamente garantice la viabilidad de la continuidad en el tiempo de los entornos urbano ambientales más allá de las necesidades previstas en nuestras metas.

4. Conclusiones

Si tomamos en cuenta las perspectivas sostenibles y sustentables concurren poco a poco en un llamado a replantear el horizonte de crecimiento económico como panorama único de la construcción social que implica el entorno urbano, la principal conclusión que podemos dejar con este artículo está en la necesidad de tener una visión renovada de los objetivos, relaciones, recursos y formas de gestión de los entornos urbanos. De la ciudad industrial a una nueva ciudad solidaria, media un compromiso ético que trasciende las necesidades de lo personal para vincular la ética de lo común, del destino común planetario.

Hasta el momento, y vinculado a la reacción de un sistema que parece absorber cada iniciativa humana por igual, el énfasis de esta transformación se ha dado al consumo de tecnologías ‘amigables con el planeta’ que, si bien aminoran los gravísimos impactos de nuestra forma de vida, preservan un modelo fundamentalmente erróneo de planeación urbano ambiental, basado, una vez más en el consumo y la confianza en la máquina. Un horizonte desastroso que ya vivimos durante la Revolución Industrial del siglo XIX, y de cuyos efectos estamos buscando la salida. Con el consumo de estas tecnologías, generalmente generadas en los países industrializados y con altos costos para los demás países, la confianza en la tecnología de lo verde profundiza la crisis ambiental, señalando con mayor potencia que se trata de una brecha ética abierta por un consumo que ha alienado la totalidad de la vida humana.

En este sentido, y tomando como base las dimensiones planteadas por Gudynas (2009) y Hernández (2009), podemos proponer a manera de conclusiones ideas que podrían ayudarnos a establecer una base de acción inicial en el largo

proceso que implica recuperar el planeta como escenario de la vida y no como marco de un sistema económico:

En lo ambiental, debemos ajustar nuestra visión del planeta a una perspectiva basada en el respeto a la vida y a la naturaleza como fuente de prosperidad; es evidente que el modelo de extracción que rige nuestro estilo de planeamiento económico se basa en una anti lógica que busca explotar de manera infinita los recursos de un planeta esencialmente finito; es necesario pensar sistemas de disponibilidad de recursos ecosistémicos para garantizar la satisfacción de necesidades y la calidad de vida, entendiendo que esos recursos finitos comparten la esencia sagrada de la vida misma, y que son en esa misma medida, objeto de protección y cuidado por nuestra parte.

En lo social, es fundamental recuperar el papel principal de las comunidades en las decisiones que les atañen y a sus territorios, abandonando los viejos paradigmas de imposición de los grandes proyectos de administración del espacio geográfico por un tipo de ordenamiento territorial que reconozca las particularidades de lo local y logre articularlas con la visión prospectiva de un futuro con calidad de vida para todos, incluyente y en equidad.

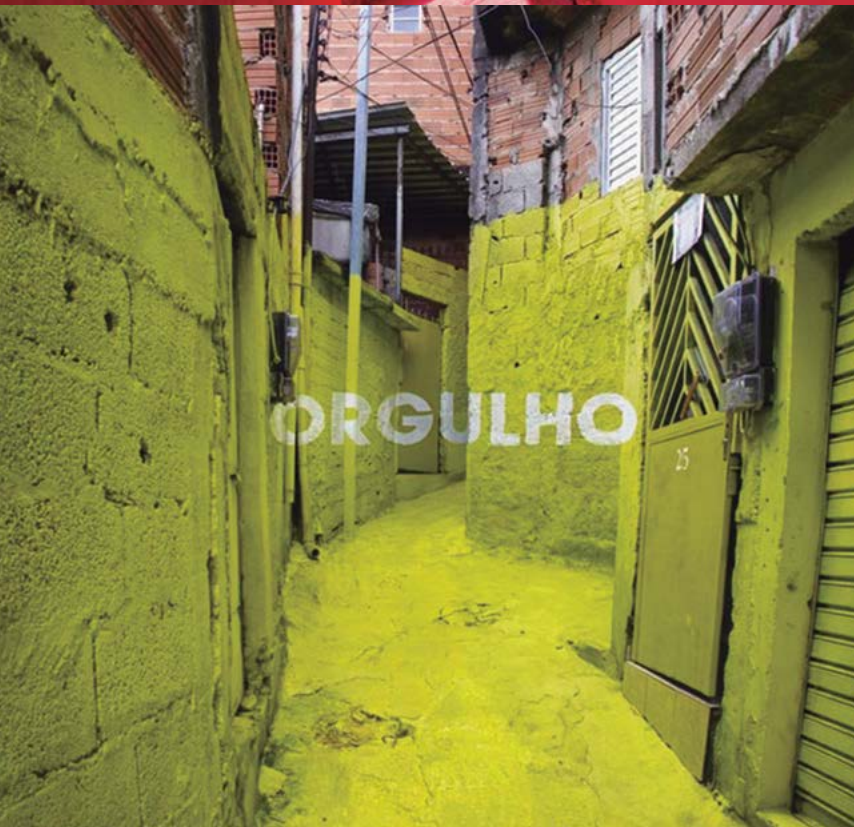
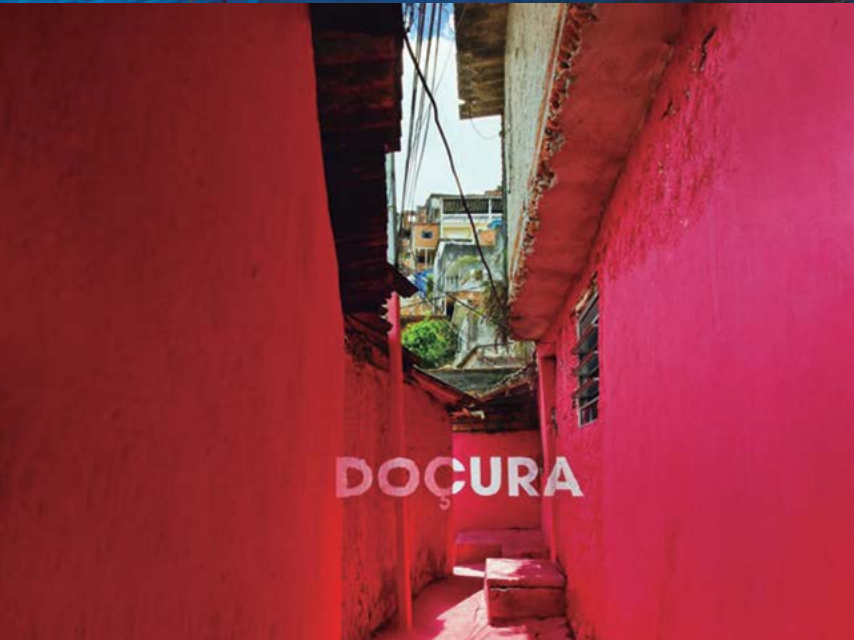
En lo económico, es urgente transformar las economías extractivas del industrialismo desaforado mediante formas de intercambio que trasladen el valor de los productos de lo monetario a la recuperación del valor de uso; abandonar una forma de vida basada en el consumo como único horizonte humano para volver a entender que la economía es una herramienta más al servicio de la construcción del bienestar y la calidad de vida; en estos términos procesos ancestrales como el trueque, el intercambio de servicios, y otros más contemporáneos como el cooperativismo, así como la recuperación del valor de la artesanía, retan la perspectiva industrial de la producción masiva y la extinción de los recursos.

En un esfuerzo por entender la esencia fundamentalmente local que deben tener los objetivos de la planeación territorial y urbana, sugerimos una inversión que reconozca en estos entornos valiosas lecciones para el planeamiento oficial, lecciones que enaltezcan el cooperativismo que ha dado origen a numerosos barriadas en nuestras ciudades, a un espíritu de unidad y comunidad que se ha perdido en las grandes urbanizaciones contemporáneas, al carácter del barrio como escenario de lo social, en condiciones que, si bien son calificadas como informales, obedecen a lógicas de comprensión del espacio geográfico pertinentes para superar los profundos retos abiertos por este inicio de siglo.

El desarrollo sostenible, si bien tiene escenarios de construcción de redes, infraestructuras, equipamientos y acciones integrales de mejoramiento barrial que les comprendan, debe partir de un trabajo conjunto con las comunidades y el territorio que ocupan para la toma de decisiones que mejoren la calidad de vida proyectando las actuaciones en el tiempo, reconociendo los valores de la diferencia que han logrado preservar ese estado de comunión con lo natural que representa nuestro pasado ancestral.

5. Referencias

- Barton, J. (2006). Sustentabilidad urbana como planificación estratégica. Revista Eure Vol. 32, No 96), pp. 27-45. Santiago de Chile, agosto de 2006. En http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0250-71612006000200003
- Escobar, A. (1996). La invención del Tercer Mundo: construcción y deconstrucción del desarrollo. Norma: Bogotá
- Foro Urbano Mundial 7. (2014). Declaración de Medellín. UN Habitat. Medellín.
- Glifo, N. (2001) *La dimensión ambiental en el desarrollo de América Latina*. Santiago de Chile: CEPAL.
- Gudynas, E. (2009). Desarrollo sostenible: posturas contemporáneas y desafíos en la construcción del espacio urbano. Vivienda Popular, Facultad Arquitectura, Universidad República (Montevideo), No 18: 12-19
- Hernández, A. (2009). Calidad de vida y medio ambiente urbano. Indicadores locales de sostenibilidad y calidad de vida. Revista INVI N° 65 / May 2009/ Volume N° 24: 79-111 79
- Morcate, L. & Niglio, O. (2012). *La restauración del club campestre de Obregón & Valenzuela en Ibagué, Una experiencia académica*. Arquitectura y Urbanismo [online]. 2012, vol.33, n.1.
- Yory, C. (2003). Topofilia Ciudad y Territorio: Una estrategia pedagógica de desarrollo urbano participativo con dimensión sustentable para las grandes metrópolis de américa latina en el contexto de la globalización: "el caso de la ciudad de Bogotá". Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Geografía e Historia. Madrid en <http://biblioteca.ucm.es/tesis/ghi/ucm-t26725.pdf>





Espacios de borde y escenarios de apropiación artística.

Los bordes urbanos como escenarios de expresión del arte callejero.

*Border spaces and scenarios of artistic appropriation.
Urban borders as scenarios for the expression of street art.*

Zorrilla, A. (2015). Espacios de borde y escenarios de apropiación artística. MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 9, Edición N° 17 Jul. – Dic. 2015. 122-135
DOI: <http://dx.doi.org/10.18270/masd.v10i17.1728>

Recibido: 04-03-2015
Aprobado: 10-05-2015

Resumen

El presente artículo aborda la definición de los espacios de borde existentes en las estructuras urbanas contemporáneas para establecer relaciones con el arte callejero en la formulación de escenarios de participación e inclusión de las nuevas ciudadanías.

Si bien el tema ha sido abordado tradicionalmente en la confluencia de escenarios de expresión y su relación con el desplazamiento y la marginalidad urbana, en el desarrollo del proceso de investigación han surgido otras perspectivas que complementan dicha visión.

Para enfrentar el proceso de conformación de un marco teórico que sirva como base a futuros procesos en el análisis urbano, el artículo, de carácter cualitativo e interpretativo, parte de estudiar la inserción del arte callejero en contextos urbanos y el estudio de casos, si bien se presentan los resultados de dicho proceso.

Este artículo forma parte de los procesos de investigación realizados en el marco de los estudios de la Maestría en Diseño Urbano de la Universidad Nacional de Colombia, en particular bajo la dirección del Profesor Miguel Hincapié.

Palabras clave: Urbanismo, arte urbano, arte callejero, participación, nuevas ciudadanías.



Abstract

This paper approaches the definition of existing border spaces at contemporary urban structures to establish relationships with street art on the formulation of sceneries of participation and inclusion of new citizenships.

As the investigation advances on this topic, traditionally boarded by literature at the confluence of expressive sceneries and its relation with urban marginality and urban migration, a new complementary perspective is formed.

As a tool to face the process of forming a theory field that can provide a base to future processes on urban analysis, the paper, of a qualitative and interpretative character, begins studying the insertion of street art at urban contexts, and with a case study, although only the results of this process are presented here.

This article is part of investigation processes realized on the frame of master studies on Urban Design, at the Universidad Nacional de Colombia, under the guidance of the professor Miguel Hincapié.

Key words: Urbanism, urban art, Street art, participation, new citizenships.

1. Introducción

Una de las paradojas de la sociedad de la información, ese sello que parece caracterizar al siglo XXI, es que tras la extensa profusión de medios de comunicación, la aparente visibilidad total del Internet, del blog y del comentario en redes sociales, amplias porciones de la población se encuentran sin voz, particularmente marginalizadas de los procesos de planeación y visiones de construcción de ciudad, silenciadas en decisiones que atañen directamente a sus formas de vida, sometidas a voluntades ajenas o estereotipadas en indicadores y estadísticas.

Para estas personas y grupos, el anonimato de las masas urbanas que anunciaran los críticos de la revolución industrial es una realidad que se aúna a las pocas posibilidades de participar o expresarse a través de los grandes medios de comunicación que se encuentran generalmente en manos de pocos.

En tal sentido, el espacio urbano ha sido desde su origen un lugar de expresión accesible a todos, una palestra para el ciudadano, para lo individual, para la expresión divergente y crítica, como señala Oliva Rodríguez, en su análisis de la *proedria* del teatro romano (2009, p. 163), al contraponer los valores expresivos del grafiti al valor político del cartel oficial:

Uno de los elementos que hace más valioso este tipo de representaciones es su independencia de los cauces oficiales de comunicación y representación, su falta de estandarización, constituyéndose en manifestaciones muy cercanas o incluso directas de la lengua hablada y de la cultura popular. Frente a los grandes epígrafes monumentales entre cuyos principales objetivos estuvo el de dejar constancia de los artífices de determinados hechos, el grafiti se caracteriza por su anonimato, lo que le permite ser un mejor reflejo de la subjetividad e intencionalidad de su autor. Si bien en ocasiones parecen tratarse de meros pasatiempos carentes de sentido, en otras, pueden reflejar actitudes de protesta, crítica, etc.

Este juego entre individuo y poder, en el que el anonimato garantizado por el muro juega un papel importante en la expresión de comportamientos criminalizados

por la sociedad, tal como plantea Beltrán (2012, p. 22) tiene su eco en nuestro presente a través de la apropiación que dichos grupos marginalizados hacen de espacios residuales de la ciudad contemporánea, de la culata abandonada de un edificio al cerramiento de una obra, del callejón a la calle transitada, del barrio periférico a la centralidad urbana, la ciudad misma es vista como una palestra para la expresión inmediata implícita en el rayón, en la pintura, en la caricatura o el mural, y hasta en una firma que señala esa presencia del yo en el espacio urbano:

Transgresión, encubrimiento, anonimato, reformulación y desplazamiento interpretativo de la autoría definen algunas de las particularidades y principios constructores del graffiti de firma personal como enunciación en lo político. El tratamiento de la firma, su estilización paródica, su reformulación expresiva y semántica mediante el travestimiento burlesco, la alusión, la citación; la imitación en el pastiche, la economía expresiva, que lleva a procedimientos de escisión y autoescisión para lograr un estilo conciso y contundente, por el mismo carácter clandestino de la actividad, así como la opción estratégica de formas simples (Jolles, 1972) y el minimalismo expresivo de palabras o marcas gráficas, constituyen algunos rasgos de estilo de estas formas expresivas hoy complejizadas por las tensiones y contrastes de la sociedad de consumo y la hegemonía de la industria cultural.

En tal sentido la noción de borde urbano constituye una dimensión esencial como soporte y medio de esta expresión marginalizada, no solo en cuanto a su dimensión espacial, sino como escenario de pugna entre vigilancia y ausencia de autoridad. No se trata exclusivamente del espacio entre ciudad y ruralidad, como señalan inicialmente en su artículo Villamizar & Luna (2012, p.1) sino de complejos espacios de marginalidad frente a las ofertas de servicios y acceso a oportunidades características de la ciudad contemporánea; en palabras de Falú & Marengo (2004, p. 215) estos espacios de frontera:

constituídos por ciudades y territorios que no logran o que quedan al margen de los procesos de concentración económica y de servicios para el mercado global –financieros, culturales, educativos, de salud, turismo, legales, inmobiliarios– y que desde la perspectiva del neoliberalismo constituyen espacios de nueva marginalidad.

Esta consideración del borde urbano amplía el horizonte del presente artículo con la inclusión de otros escenarios que sirven a este tipo de expresión, extendiendo la idea de borde de lo físico a lo económico, lo social, así como a otras manifestaciones de la segregación entre diferentes esferas de la vida social, económica, política y cultural. Con esto, el borde no es sólo el territorio en que lo urbano y lo rural se relacionan, es el escenario de una compleja constelación de relaciones y sus huellas, de silencios y conflictos.

Esta consideración del borde urbano amplía el horizonte del presente artículo con la inclusión de otros escenarios que sirven a este tipo de expresión, extendiendo la idea de borde de lo físico a lo económico, lo social, así como a otras manifestaciones de la segregación entre diferentes esferas de la vida social, económica, política y cultural. Con esto, el borde no es sólo el territorio en que lo urbano y lo rural se relacionan, es el escenario de una compleja constelación de relaciones y sus huellas, de silencios y conflictos.

2. Espacios urbanos de borde

Visto como práctica de comunicación urbana de comunidades marginadas de otros medios de comunicación, mediante la cual se busca aprovechar la experiencia urbana como escenario del shock que reivindica elementos con un alto contenido transgresor, el arte callejero ha utilizado, en nuestra opinión, tres realidades urbanas que podemos diferenciar utilizando como herramienta su papel en la dinámica territorial.

En tal sentido el urbanismo ha asociado tradicionalmente los bordes urbanos con las periferias urbanas o con las grandes franjas de territorio en las que la ciudad contemporánea avanza sobre el territorio rural circundante. En este escenario de conflicto entre la ciudad planeada y la informalidad con que generalmente se constituyen franjas de miseria que rodean los centros urbanos latinoamericanos, es característica la segregación espacial, la presencia de comunidades desplazadas por violencias económicas y territoriales, la falta de planeación de infraestructura que garantice servicios básicos, así como la falta de continuidad de los grandes proyectos viales que permitan incluir a su población en las dinámicas comerciales de la ciudad contemporánea.

Para Vasco, Bernal y Soto (2005, p.57) estos bordes urbanos, caracterizados en el Protocolo Distrital de Pacto de Borde, son escenario de retos en el nivel de la planeación por el conflicto inherente a la apropiación de territorios en una geografía vulnerable, con poco respeto a normas urbanísticas, por su poco cuidado de la estructura ecológica. La urgencia de la población vinculada a los diferentes conflictos de la realidad latinoamericana genera una tensión entre la ciudad formalizada a través de leyes y normas y la necesidad de participar en la seguridad que garantiza la ciudad a un otro ciudadano con particularidades sociales y culturales que dificultan su integración a la dinámica social, de allí el uso del adjetivo ciudad informal, que más que caracterizar una falta de forma del conjunto urbano se refiere a la formalización de una legalidad en la ocupación del territorio.

2.1. Escenarios de periferia urbana

Para Toro (2005) las áreas de expansión urbana que no se encuentran legalizadas se constituyen en el escenario de contacto entre lo urbano y la capacidad ambiental de lo rural. Esta primera definición de borde no sólo señala un componente fundamentalmente diverso de la imagen de ciudad altamente urbanizada que caracteriza el imaginario contemporáneo, sino que individualiza un carácter natural del territorio que señala la tensión entre centro y periferia.

Como espacio de crecimiento de la ciudad sobre el territorio que le rodea, se trata de franjas con altas oportunidades para la explotación de recursos medio ambientales y con el potencial de establecer vínculos entre la sociedad urbana establecida –generalmente en centros urbanos consolidados- y las poblaciones desplazadas que se acercan a los núcleos urbanos.

Como franjas de contacto entre las aceleradas dinámicas de urbanización contemporánea y el anquilosamiento del territorio rural latinoamericano, Toro señala también su alta movilidad poblacional con la presencia contemporánea del



Figura 2. Alejandro Zorrilla. (2013). Imagen aérea de la ciudad de Armenia, Quindío. Extraído de Google Earth.

modelo de urbanización basado en el barrio de suburbio con el cual las clases altas y medias desplazan del territorio rural a los habitantes tradicionales, generando el desplazamiento de estos últimos hacia periferias urbanas que se encuentran en regulares condiciones para atender a estos nuevos pobladores.

Con este proceso se deja de lado su potencial como reservas ambientales, así como la oportunidad de una adecuada planeación urbana que incluya su potencial eco ambiental mediante el establecimiento de zonas de reserva o una planeación territorial sustentable, dada la velocidad del proceso.

2.2. Escenarios intraurbanos

Frente a estos espacios de frontera la ciudad misma se ha fragmentado a su interior en una infinidad de centralidades y espacios que, segregados en diversos guetos y ciudadelas, se constituyen en bordes intraurbanos. El espacio de la movilidad definido por el ferrocarril o la autopista que conformara el primer estadio de esta fragmentación, tal como expresara el clásico libro de Marshall Berman, se erige en frontera que separa zonas urbanas con caracteres disímiles tanto en su forma arquitectónica como en su realidad social.

Aunada a esta segregación físico espacial, surge en el imaginario de sus habitantes una noción de inseguridad que les lleva a constituir barreras físico espaciales de diversos tipos, tal como menciona Dammert (2014),

la presencia cada vez más visible de dispositivos que cierran (rejas, casetas de vigilancia, cercos), así como el desarrollo de sistemas de seguridad más complejos en los barrios privados y en los fraccionamientos populares, son demostraciones de este nuevo arreglo entre las diferentes zonas de la ciudad.

La situación expresada previamente esconde la profundización de un discurso ciudadano que tiende a la privatización de la vida, la estigmatización de algunos grupos poblacionales y el abandono del espacio público; es decir una profunda reconfiguración simbólica y espacial de la ciudad.

Segregación espacial y social reconfiguran una ciudad en la que surgen territorios con un característico perfil por el mismo diseño de estos muros de división, zanjas y surcos de poca vigilancia y escasa apropiación, que se constituyen en zonas de inseguridad y violencia.

Asociados a esta división, algunos bordes intraurbanos se configuran desde la división de usos del suelo y la fragmentación del territorio con la aparición de zonas con altos niveles de especialización funcional que podríamos vincular con la estrategia del zoning. Si bien el urbanismo moderno estableció ésta como una herramienta fundamental en la ordenación territorial, la aparición de zonas con un marcado carácter industrial que prontamente resultaron insuficientes ante las dinámicas de la economía globalizada y la preminencia de la oferta de servicios sobre la de bienes en la ciudad contemporánea no sólo generó islas industriales que hoy se encuentran abandonadas, sino que señaló la subdivisión temporal del territorio en escenarios diurnos y nocturnos, en periodos de intensa producción fabril y aquellos del abandono y la seguridad señalados por la noche.



Figura 4. Alejandro Zorrilla. (2013). Imagen calle 26. Bogotá.

Asociados a estas ideas, de inseguridad, fragmentación espacial y social, y subdivisión del tiempo de uso de la ciudad, surgen en los territorios fronteras invisibles que impiden el libre tránsito de los habitantes, generalmente asociadas a la presencia de grupos criminales o a cerrados círculos sociales, que restringen el libre movimiento de los ciudadanos.

En el urbanismo contemporáneo, iniciativas de recuperación y superación de esta fragmentación han tenido diferentes niveles de impacto y éxito. Desde el High line de New York hasta la construcción de espacio público asociada al surgimiento de líneas de transporte masivo como en el caso de Transmilenio en Bogotá, estos bordes se han reconfigurado en oportunidades en las que tanto el espacio urbano como el arte urbano se configuran como elementos fundamentales para generar apropiación, sentido de pertenencia y escenarios para la participación y equidad. El potencial conector de estos espacios pasa entonces a un primer plano, con propuestas que se han convertido en paradigmas del arte urbano como en el caso de la Avenida El Dorado en Bogotá.



Fotografía: Fabio Vinasco.

2.3. Escenarios sociales

Para finalizar esta corta caracterización de los escenarios de borde en las ciudades contemporáneas queremos puntualizar que, trascendiendo los aspectos formales de la arquitectura y el urbanismo, el elemento fundamental de la segregación espacial y del surgimiento de fronteras en la ciudad es la ruptura del tejido social que caracteriza y repudia a extensos grupos de habitantes ya sea por sus condiciones económicas, étnicas, raciales, y otras.

Esta presencia constante de un sentido diferenciador se manifiesta en la presencia de fuertes enfrentamientos por la posesión de territorios en los que se mantienen fronteras visibles e invisibles que no se pueden dejar de lado al hablar de la ciudad que habitamos. En la práctica de estas fronteras sociales, cuyo ámbito persiste desde las pandillas de los barrios marginales hasta los cinturones de vigilancia de los guetos suburbanos, la segregación parece ser la nueva forma de relación social en las ciudades.

No solo se trata de un factor concomitante a la estructura urbana que señalan los dos primeros apartados de este texto, sino que puede ser su origen y en tal sentido la causa de las profundas barreras que se abren a la integración y participación ciudadana.



Figura 5. AFP (2012). Cali sufre violencia de fragmentación de carteles del narcotráfico. Extraído de <http://www.elespectador.com/noticias/judicial/articulo-337478-cali-sufre-violencia-de-fragmentacion-de-carteles-del-narcotrafico>

En ese contexto, la administración de la “Bogotá Humana”, en cabeza del Alcalde Mayor Gustavo Petro, volcó la mirada a estructurar estrategias para eliminar la segregación social, o por lo menos, a reducir las brechas abiertas y permitir la integración y participación ciudadana. Tal como se desprende de su plan de gobierno (2011), la estrategia, denominada “El arte, la cultura y el deporte son espacio para revitalizar a la ciudad”¹ permitiría a los bogotanos, ejercer sus derecho a la cultura, lo cual, fue posible a través del programa “Ejercicio de las libertades culturales y deportivas”, cuyo objetivo era impulsar “el reconocimiento y el despliegue de las prácticas artísticas, culturales, recreativas y deportivas de las diferentes poblaciones, disminuyendo las barreras económicas, sociales, territoriales y mediando ante las barreras culturales que limitan su libre ejercicio y visibilización”.

Bajo este objetivo, la administración de Bogotá fomento innumerables actividades artísticas, donde se integraron en un solo fin, diversos grupos sociales, entre artistas, comunidades de diversas procedencias y el Estado representado por la administración distrital. Uno de esas intervenciones fue la realizada en la Plaza de la Hoja, donde el distrito desarrollo un proyecto de vivienda para familias víctimas del conflicto armado. Ese escenario fue el propicio para desarrollar una gran intervención artística, en asocio con la comunidad que habita el proyecto, el colectivo español Boa Mistura y la Secretaría de Hábitat del distrito.

El resultado, más allá del impresionante diseño plasmado en la plaza, fue el objetivo que integro a todos los actores “La intervención debe tener un fin. Debe ser una obra que mejore el lugar donde estará, que involucre a la comunidad y haga que la gente se empodere del entorno”.²

1. Texto extraído de <http://www.bogotahumana.gov.co/plan-de-desarrollo>

2. Texto extraído de <http://www.elespectador.com/noticias/elmundo/boa-mistura-cambiar-ciudad-pintura-articulo-587198>



Arte callejero en Bogotá. Plaza de la Hoja. Fuente: <http://www.catalogodiseno.com/2015/10/07/plaza-de-la-hoja-bogota/>

3. Arte urbano y construcción de ciudadanía

Frente al aparente abandono de los diversos bordes intra urbanos, hemos visto resurgir las posibilidades del arte urbano en la apropiación escenarios que han sido dejado de lado por las grandes iniciativas de transformación urbana, centradas en la construcción de sectores de ciudad que parecen seguir el sentido de fragmentación de los bordes sociales persistentes en los imaginarios colectivos.

Desde la cultura del hip hop hasta la presencia de festivales de teatro callejero, o murales urbanos realizados por activos grupos de jóvenes diseñadores, la ciudad misma se ha recuperado como escenario de participación, siendo la expresión artística una herramienta de participación en la vida urbana que contribuye a la apropiación y construcción de un sentido de pertenencia. En tal sentido su presencia reivindica la presencia de los vacíos urbanos que legitiman el borde, explotando su potencial para generar shock como parte de la experiencia de la ciudad.

Proyectos como Boa Mistura o Banksy han demostrado el poder de esta apropiación del espacio público como estrategia para la subversión de dinámicas sociales y urbanas, bien sea en la recuperación integral de entornos degradados a través de intervenciones que logran congregarse vecinos y reconstruir un sentido de comunidad (Boa Mistura), o al convertir el escenario urbano en una galería que se soporta en la fama del autor de la pieza urbana (Banksy). En tal sentido no se trata tan solo de una reivindicación del poder expresivo de un determinado grupo, sino de una revitalización del papel del ciudadano como espectador del hecho urbano, una iniciativa que trasciende tanto el poder tras los medios masivos como la individualización y aislamiento que fomenta el uso extensivo de las redes sociales.



Figura 6. Boa Mistura, Fight for your dreams

Con la presencia de grandes murales en las superficies urbanas se han revitalizado escenarios que hasta ahora se encontraban abandonados, tanto en un sentido social como en uno físico. Avenidas, culatas, parques, calles, callejones, ven transformada su fisonomía con la presencia del arte urbano, enriqueciendo la experiencia del transeúnte.

En el caso de Perquín, en El Salvador, el escenario urbano arrollado por los años de guerra civil presenta hoy una fuerte intervención mural que ha contribuido a sanar las heridas abiertas en el territorio pero, ante todo, como un elemento aglutinador y representativo de la esencia social de las relaciones comunitarias, "como una promesa de que las cosas pueden cambiar" (Arte Callejero, 2012), transformando el imaginario del arte callejero como una actividad propia de la ilegalidad a una expresión reconciliadora.



Arte callejero en Perquín. Salvador. Fuente: Arte Callejero, 2012.

4. Para concluir

El surgimiento de diversos espacios de borde en el territorio urbano es una consecuencia de diversas circunstancias económicas, políticas y sociales, si bien podemos caracterizar a éstas últimas como un elemento fundamental en la segregación urbana relacionada con los espacios de borde y frontera.

La presencia de espacios con poca vigilancia, excluidos de los procesos de planeación del Estado, descuidados, o desbordados por las presiones demográficas asociadas a migraciones forzadas de carácter económico o territorial ha generado brechas en la ciudad que podemos considerar bordes intraurbanos que por constituirse en espacios sin apropiación son escenarios de violencia e inseguridad. No se trata tan solo de la falta de una perspectiva integral del diseño, particularmente en el caso de las infraestructuras, sino de una desgarradura de tejidos sociales de larga permanencia en los territorios, desarticulados por la falta de inclusión de las comunidades en los procesos que tienen que ver con la gestión de su propio hábitat.

En contraposición a esta situación, la expresión comunitaria reivindicada por el arte callejero es un medio para impactar al espectador/habitante creando tanto llamados a la acción como escenarios de revitalización de la experiencia urbana. Una consecuencia de este doble proceso en que el ciudadano puede ser espectador o parte activa es la revitalización del espacio urbano que, con la presencia de estas obras, se convierte en un escenario distinto al cotidiano mediante la introducción de la experiencia de shock, diluyendo las fronteras entre los comportamientos sociales permitidos en el espacio público y estas expresiones que han sido vistas tradicionalmente como ilegales.

Adicionalmente, y como consecuencia de esta característica del arte urbano, su presencia como aglutinador de comunidades en torno a proyectos de

mejoramiento barrial lo constituye en una herramienta potencial para el diseño urbano, al permitir espacios de diálogo entre las comunidades y los promotores de la transformación de la ciudad en una perspectiva de inclusión y participación que fomenta la apropiación. En tal sentido diversos ejemplos pueden ser vistos en Brasil y Colombia con iniciativas que han contado con el respaldo gubernamental y la iniciativa de jóvenes diseñadores y artistas volcados al trabajo con comunidades.

En particular, los trabajos en las favelas brasileñas se destacan por su impacto, no sólo por la calidad de las piezas urbanas que transforman las barriadas en obras de arte ejemplar, sino por su capacidad para “iluminar e inspirar las pequeñas calles, pasajes y callejones de la favela, conectores típicos del tejido de una favela, pero que muchas veces se transforman en zonas de conflicto, violencia y drogadicción” (Gordon, 2012).

Este tipo de actuación, que ha sido denominada ‘Favela Painting’, también deja a las comunidades capacitaciones en medios como la serigrafía, el mural o la pintura, aportando desde la sostenibilidad una mirada que no sólo se limita a la actuación puntual sino que se proyecta al futuro de las comunidades.



Figura 10. Boa Mistura, parque de la hoja



Figura 11. Vista general intervención de culatas. Extraído de <http://arquitecturaexpandida.org/?p=1213>

Para concluir podemos señalar que la importancia de esta nueva perspectiva de intervención urbana no está solamente en la actuación sobre espacios generalmente abandonados o descuidados sino, principalmente, en la transformación de las comunidades que participan de ella, bien sea en la perspectiva del mejoramiento barrial o en el mural que ocupa el espacio urbano y que convierte al habitante en espectador crítico del espacio que le rodea.

5. Referencias

- A57. (2012) El Dorado se mueve El Dorado está aquí. Extraído de <http://www.a57.org/articulos/proyecto/El-Dorado-Se-Mueve-El-Dorado-Es-Aqui>
- Arte Callejero (2012). 70 años de evolución del arte urbano en un infografico. Extraído de <http://www.arteycallejero.com/2012/10/70-anos-de-evolucion-del-arte-urbano-en-un-infografico/>
- Beltrán, M. (2012). *Graffitis y otras prácticas de escritura en el espacio público escolar*. En Graffiti. Expresión genérica de la participación juvenil (pp. 16-27). Viedma. III encuentro de juventudes argentinas.
- Dammert, L. (2004). *¿Ciudad sin ciudadanos? Fragmentación, segregación y temor en Santiago*. EURE (Santiago), 30(91), 87-96. Recuperado en 06 de enero de 2016, de http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0250-71612004009100006&lng=es&tlng=es.10.4067/S0250-71612004009100006.
- Alcaldía Mayor de Bogotá. (2011). Plan de Gobierno Bogotá Humana <http://www.bogotahumana.gov.co/plan-de-desarrollo> [Consulta: Noviembre 2016].
- Falú, A., & Marengo, C. (2004). Las políticas urbanas: desafíos y contradicciones. TORRES RIBEIRO, A.(comp.) El rostro urbano de América Latina. Buenos Aires: CLACSO.[En línea]. Disponible en: <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/rural1/p4art2.pdf> [Consulta: Noviembre 2009].
- Gordon, K. (2012) Luz Nas Vuelas de Boa Mistura. Extraído de Plataforma Arquitectura. <<http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-162852/luz-nas-vuelas-de-bo-a-mistura>>
- JOLLES, André (1972), Formes simples (1930) París: Seuil.
- Revista Semana (2012). Cerca de 12000 integran 1000 pandillas existentes en Bogotá. Extraído de <http://www.semana.com/on-line/cerca-12000-jovenes-integran-1000-pandillas-existentes-bogota/106335-3.aspx>
- Rodríguez, O. (2009). La proedna del teatro romano de Itálica: mármol al servicio de las elites. Zephyrvs, [S.I.], v. 56, dic. 2009. ISSN 0514-7336. Disponible en: <http://revistas.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/0514-7336/article/view/5263>. Fecha de acceso: 06 ene. 2016
- Villamizar, N., & Luna, J. (2012). *Bordes urbanos: una pregunta desde el crecimiento de las ciudades hacia la concepción de una categoría para el análisis y la proyectación de territorios urbanos*. Consultado en: <http://www.enid.unal.edu.co/2012/memorias/fscommand/facultadartes/22.pdf>.
- Toro, C., Velasco, V., Niño, A. (2005). El borde como espacio articulador de la ciudad actual y su entorno. Revista Ingenierías. Universidad de Medellín.

Es posible que el usuario tenga que instalar Acrobat en sus diferentes dispositivos para disfrutar al máximo de la interactividad del PDF. Para instalar Adobe Reader, visita la página oficial de [Adobe](#).



Diseño U. El Bosque



En esta sección se publican artículos de investigación en el aula, reflexión en torno a temas del diseño, la imagen, la comunicación y las Industrias Culturales y Creativas, desarrollados por estudiantes de la Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación al interior del Plan de Estudios con el acompañamiento de docentes, con el objetivo de mostrar el trabajo investigativo que desarrolla nuestra comunidad académica.

MasD, Revista Digital de Diseño,
ISSN 2027-095X, Vol. 9, N.º 17, Jul. - Dic., 2015







Modernismo y Post Modernismo desde la perspectiva del Diseño y la sostenibilidad

Modernism and post-modernism from the design and sustainability point of view.

Cerqueira, M. (2015). *Modernismo y posmodernismo desde la perspectiva del Diseño y la sostenibilidad*. MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 10, Edición N° 17 Jun - Dic 2015. 138-145
DOI: <http://dx.doi.org/10.18270/masd.v10i17.1729>

Recibido: 13-04-2015
Aprobado: 29-05-2015

Resumen

En el mundo globalizado que vivimos actualmente, la necesidad de producción masiva para la comercialización está presente presente en la sociedad.

La pregunta a responder frente a esa realidad, es cómo el desarrollo de productos y la sustentabilidad influyen en el resultado final de objeto en la atmosfera social.

Palabras clave. diseño, producción industrial, sostenibilidad, sustentabilidad, producto.

Abstract

In the globalized world we live in today, the need for mass production for marketing will always be present in society.

The question to be answered against this reality is how product development and sustainability can influence the outcome of the object at the social atmosphere.

Key words. design, industrial production, sustainability, nourishment, product.



1. Introducción

Para la elaboración del presente texto partimos de la necesidad de estudiar cómo cada época de la historia influyó en la sociedad actual, y como ésta incrementó la búsqueda de respuestas para suplir necesidades y gustos a través del diseño. En este estudio vamos a encontrar factores imprescindibles de las implicaciones que este proceso desencadenó sobre el desarrollo del design a lo largo de los años. Nos enfocaremos en cómo se maneja el avance de tecnologías existentes para la ejecución de productos diseñados a partir de una calidad estándar de producción en latino-américa y Europa, examinando las disparidades en distintos aspectos entre estos continentes. Analizaremos, además, las consecuencias del Modernismo y Post-Modernismo en la sociedad actual y por consiguiente, cómo el producto actúa sobre la vida de quien lo usa y cómo el usuario influye en el funcionamiento del producto.

Para que el objetivo sea logrado al final de este estudio, también es importante identificar las capacidades económicas y el contexto socio-económico de cada país de los continentes citados. La idea, claramente no reside en solucionar una problemática financiera, sino identificar los potenciales existentes en cada nación.

Como medio de justificación del estudio, existe la oportunidad de entender más a fondo la importancia del proceso creativo, de los procesos de producción de cada objeto y de la contextualización del medio en el cual se va utilizar y principalmente de quienes lo van a utilizar. De eso se trata de diseño.

2. Discusión

2.1. Las fases del desarrollo

Todo proceso histórico posee fases de metamorfosis y cuestionamientos acerca del comportamiento de las comunidades, instituciones religiosas, gubernamentales y políticas que conforman la sociedad.

La comprensión que se puede obtener de los acontecimientos contemporáneos sólo se da a través de un estudio minucioso de lo que ha pasado en los siglos anteriores. En gran parte, el pasado histórico de los movimientos sociales en distintas naciones, las revoluciones de carácter social, político, cultural y religioso han contribuido a lo que hoy día designamos contemporaneidad.

El movimiento moderno surgió a principios del siglo XX como una corriente ideológica inspirada en el racionalismo de Descartes. Este movimiento desencadenó una variedad de pensamientos utópicos acerca de la realidad política, económica, industrial y cultural de la época. En este punto, el contexto social se clasificaba de

acuerdo con las necesidades de cada comunidad. Por un lado, estaban aquellos que creían que la ciencia era el gran salto hacia la victoria sobre el pensamiento esclavo al cual estaban sometidos. A partir del pensamiento científico, se podrían sostener las argumentaciones a través de diversas formas de su comprobación. Los capitalistas buscaban, fundamentalmente, establecer las estructuras sociales e impulsar el avance de la producción industrial, antagónicamente, estaban los marxistas que creían en la emancipación del proletariado a través de la lucha de clases. Estos cambios provocados por la racionalización antropocentrista, es decir, para la que el hombre era el individuo fundamental y esencial como sujeto transformador de la sociedad, generan en el entorno social cambios evidentes en la percepción artística y un considerable desarrollo en la ciencia.

Desde la perspectiva de la producción industrial, se empieza a concebir la idea de fabricación masiva de los productos -tales como muebles y aparatos de cocina-. La ergonomía, la estética y funcionalidad pasaron a ser esenciales en la elaboración de un producto clasificado moderno. Entre los diseñadores de la época, uno de los más influyentes fue Le Corbusier, artista y arquitecto suizo-francés que evidenció lo moderno en la arquitectura urbanística.

El movimiento que sigue al movimiento moderno, es el postmodernismo, caracterizado por diversos cambios en la filosofía, el arte, y también en la libertad del pensamiento. Más allá de las características histórico-sociales y socio-psicológicas, la postmodernidad expande la visión acerca de la innovación, de nuevas propuestas en arte, arquitectura, cultura y política. Contrario de lo que muchos creen, la postmodernidad no es un movimiento aislado, sin precedentes, sino, un conjunto de factores que evolucionaran desde la época moderna. Su inicio se dio en los años setenta, esencialmente con la valoración y promoción del pluralismo aplicado a la teoría crítica, filosófica, cultural, artística y literaria.

Nuestro argumento se basa fundamentalmente en que la postmodernidad es más bien una renovación radical de ideologías tradicionales del pensamiento moderno siguiendo las ideas de Picó (1986) quien enunciaba:

(...) aquello que aparece a un nivel como la última novedad, lanzamiento publicitario y falso espectáculo, forma parte de una transformación cultural que emerge lentamente en las sociedades occidentales, un cambio de sensibilidad para el cual el término "postmodernismo" es realmente, al menos por ahora totalmente adecuado.

Picó, 1986.

A partir, de este análisis, podemos concluir que todo y cualquier cambio ideológico conlleva a un cambio, quizá irreversible, en la atmósfera social.

2.2. Influencias de la historia en la actualidad y en el Eco Diseño

Considerando la búsqueda de la sociedad en torno a la puesta en práctica de ciencia, información, y tecnología en procesos industriales o artesanales, podemos decir que la función de la cual se apropió el diseño – de su origen hasta la actualidad – es la de evaluar y perfeccionar todo lo que se ha producido a nivel industrial. En el libro *Técnica y Civilización*, Lewis Mumford (1934), nos describe perfectamente las fases del desarrollo de la máquina y como ésta generó cambios irreversibles en el contexto social y ecológico.

En el pasado, los procesos industriales masivos generaban contaminación excesiva, principalmente durante la era neotécnica¹ y su intento de transformación del carbón-acero así como todas las implicaciones con que este proceso impactaba a los trabajadores y al medio-ambiente. El intento de organización fracasó debido a que era necesario asegurar una tecnología adecuada y más humana de trabajo, lo que no permitieron ni el contexto de la época ni los avances tecnológicos. En la medida en que el poder fue prestado de los mineros al sector financiero (al militarismo) la desorganización y el caos social aumentaron.

En la actualidad, la responsabilidad social ha transformado la visión de las empresas a una producción más ética y amable con el medio ambiente. Los procesos pasados han sido optimizados para producciones masivas más eficientes, rápidas y eco-amigables, es decir, los aspectos acerca a la producción en masa siguen vigentes, pero en la actualidad, y dados los problemas ecológicos, fue necesario forjar una remodulación -un concepto adaptado para este texto- de los mismos procesos, desarrollándolos hacia una producción limpia.

El tema de lo políticamente ecológico, relacionado con los medios de producción de los objetos que usamos a diario, no es tan nuevo en sí. Desde la década de los setenta la cuestión sobre la ecología, la contaminación ambiental y la tecnología futurista ya estaban presentes en discusiones y acuerdos políticos de todo el mundo. La dicotomía ideológica se presenta en el momento en que colisionan los intereses: por un lado, el bienestar social basado en el bien común; de otro, la búsqueda cada vez más ambiciosa del Estado por crecimiento y desarrollo industrial. Surge así, la llamada “crisis energética” planteada por Ivan Illich en su libro *Energía y Equidad* (1973):

(...) los ecólogos tienen razón al afirmar que toda energía no metabólica es contaminante: es necesario ahora que los políticos reconozcan que la energía física pasado cierto límite se hace inevitablemente corrupta del ambiente social. Aún si se lograra producir una energía no contaminante y producirla en cantidad, el uso masivo de energía siempre tendrá sobre el cuerpo social el mismo efecto que la intoxicación por una droga físicamente inofensiva, pero psíquicamente esclavizante.

1. Términos así denominados por Mumford para reconocer períodos o estadios del desarrollo tecnológico y técnico-científico humano

3. Colombia: la Innovación requiere experiencia

3.1. ¿Cómo los países latino-americanos exploran sus capacidades en el campo del diseño?

El abordaje del diseño en Colombia es una temática un tanto inexplorada en el panorama actual. Eso quiere decir que la “Cultura del Diseño” no está establecida en el país si comparamos con aquellos países que han avanzado en cuanto a tecnología de alta calidad, e innovación.

Actualmente, el principal tema en discusión es acerca del desarrollo sostenible y el desarrollo sustentable. Aunque muy similares, el concepto de ambos posee diferencias puntuales. La cuestión es: ¿Cómo sincronizar sustentabilidad y sostenibilidad con innovación?

En primer lugar, desarrollo sostenible es todo aquello que se puede mantener por sí sólo sin afectar los recursos o condiciones económicas, sociales y ambientales. Desarrollo sustentable tiene fundamentalmente el mismo significado, y ambos procesos actúan de tal manera que no afectan a las generaciones futuras, con acción prolongada y sin amenazas al medio ambiente.

Algo de extrema importancia que se debe tener en cuenta, es que innovar no necesariamente está relacionado al diseño sostenible. Para que un producto sea innovador en el campo de la sostenibilidad es necesario pensar en tres etapas indispensables: producción, uso y desecho. El diseño para manufactura, por ejemplo, reduce los costos, aumenta la productividad, y conserva la calidad de lo que fue producido.

Los principales efectos ambientales que un producto puede generar al medio ambiente son básicamente el consumo de energía, el agotamiento de recursos naturales, la generación de descargas líquidas, las emisiones de gases y la generación de desechos sólidos, (Ulrich, 2004). Por estos múltiples impactos sobre el ambiente, resultó de extrema urgencia desarrollar nuevos medios de producción.

El gran problema a respecto de la innovación a través de la producción sostenible en Colombia reside en que el país no ha desarrollado aún la manera de abarcar todos los aspectos desde la materia prima, la capacidad de producción, los costos, hasta llegar al comercio justo, el cual promueve la fusión entre sustentabilidad económica y social. Buena parte del diseño producido en el país posee una baja exigencia en cuanto a manufactura y acabados. Además, gran parte de la mano de obra es extranjera; dos factores que conllevan un diseño predominantemente elitista en el país.

Sin embargo, Colombia tiene un potencial artesanal muy arraigado a la cultura, el cual debería ser cada vez más explorado, lo que consecuentemente le daría oportunidades de proyección internacional.

Países como Alemania, Italia, y Dinamarca tienen a su disposición todos los medios necesarios para una producción inteligente y avanzada partiendo desde la gestión del diseño, métodos de fabricación y estudio de mercado. Como en el caso Holandés todo esto cuenta con el soporte del gobierno, a través de la fundación

Design den Hagg, el país busca maneras de relacionar el diseño con el gobierno y la política. Otro ejemplo de política sostenible en Europa, es la extinción de producción de bolsas plásticas en París, iniciativa del gobierno francés para disminuir la contaminación del medio ambiente.

Marcas reconocidas como DELL, Amazon, Tom's of Maine y PUMA, han replanteado el diseño y proceso de fabricación convencionales por alternativas basadas en el diseño sustentable de sus empaques, con la producción de envases a base de hongos y otros residuos de agricultura comercial. También exploran materiales orgánicos como fécula de papa.

Como latino-americanos, debemos tomar estos modelos como referencia, y analizar cómo cada proceso de estos países avanzados -en términos productivos y tecnológicos- tuvo su desarrollo para así aplicar cada aspecto a nuestros procesos y potencializar los recursos naturales y económicos que tenemos. En el caso del diseño, la innovación si requiere experiencia.



Figura 1 : Empaques sostenibles desarrollos por la empresa DELL. Fuente: Sitio Web Expok

4. Conclusión

4.1. Cómo el producto actúa en la vida del usuario

Hemos visto que para clasificar un producto como sostenible es necesario que el proceso industrial esté de acuerdo a los parámetros establecidos a partir de un modelo estándar productivo de calidad, que tenga bajos costos de producción y sea innovador.

Las principales características de un producto de alto nivel de exigencia son la funcionalidad (practicidad) y seguridad ofrecidos a su usuario, sin embargo, es necesario tener en cuenta: el peso, la resistencia, textura, velocidad, fuerza, temperatura y flexibilidad como

características tradicionales de un proceso industrial. A partir de eso, un buen diseño está enfocado a la interrelación usuario-producto, y el cómo esta dinámica actúa con el contexto e influye tanto a usuario como a producto.

En primer lugar, el producto debe comunicar a la persona elementalmente para qué sirve, dónde será utilizado, cómo y por quién será utilizado. Eso va relacionado a la parte comunicativa del objeto. Un ejemplo muy sencillo es el que se presenta a través de la señalética de los electrodomésticos, como las cafeteras. El color rojo, usualmente es indicado para expresar intensidad, fuerza, señal negativo y en este caso específico para comunicar temperatura.

Este ejemplo hace parte de la teoría de la visibilidad presente en el libro *La psicología de los objetos cotidianos* de Donald Norman (2010), quien presenta en su libro siete fases de esta acción que dejamos a manera de conclusión: una respecto de los objetivos, tres respecto de la ejecución y tres respecto de la evaluación.

1. Formulación del objetivo.
2. Formulación de la intención.
3. Especificación de la acción.
4. Ejecución de la acción.
5. Percepción del estado del mundo.
6. Interpretación del estado del mundo.
7. Evaluación del resultado.

5. Referencias

- Desmet, P., Ortíz Nicolás, J.C. & Schoormans, J. (2008). *Product personality in physical interaction*, *Design Studies*, Vol 29.
- El Espectador . (2015). *Medio Ambiente*. 11 de Septiembre de 2015, de El Espectador Sitio web: <http://www.elespectador.com/noticias>
- GreenPack. (2015). *Empaques verdes*. 7 de Noviembre de 2015, de GreenPack Sitio web: <http://www.greenpack.com.co/>
- Illich, I. (1973). *Energía y Equidad*. Paris: Posada S.A.
- Mumford, L. (1934). *Técnica y Civilización*. Estados Unidos: Alianza Editorial.
- Norman, D. (2010). *La psicología de los objetos cotidianos*. Desconocido: Nerea.
- Picó, J. (1986). *Modernidad y PostModernidad*. Barcelona : Alianza Editorial.
- Ulrich, K. (2004). *Diseño y Desarrollo de Productos*. México: McGrawHill Education.





Diseño causal: Respuesta integral a la dinámica global

Causal desing: an integral answer to the global dynamic

Pinzón, J. (2015). *Diseño causal: Respuesta integral a la dinámica global*. MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 9, Edición N° 17 Jul. – Dic. 2015. 146-153
DOI: <http://dx.doi.org/10.18270/masd.v10i17.1730>

Recibido: 13-04-2015
Aprobado: 29-05-2015

Resumen

En el mundo globalizado que vivimos actualmente, la necesidad de **producción masiva** para la comercialización siempre estará presente en la **sociedad**.

La pregunta a responder frente a esa realidad, es cómo el **desarrollo de productos** y la **sustentabilidad** influyen en el resultado final de objeto en la **atmosfera social**.

Palabras clave. diseño, producción industrial, sostenibilidad, sustentabilidad, producto.

Abstract

In the globalized world we live in today, the need for mass production for marketing will always be present in society.

The question to be answered against this reality is how product development and sustainability can influence the outcome of the object at the social atmosphere.

Key words. design, industrial production, sustainability, nourishment, product.



1. Introducción

Un mundo inmerso en un desarrollo global, debe ser evaluado en su totalidad, en su integralidad. Para esto, definir el panorama caótico actual es el punto de partida como punto final de este análisis establecer cómo un diseño causal, que se rige por cada uno de los avances modernos en pro de la sostenibilidad -en todos sus aspectos-, es la respuesta a cada una de las tendencias de unificación.

Entropía – Energía – Globalización – Causas - Integralidad

“Si la economía comprendiera la riqueza real, incluiría dentro de sus parámetros las leyes de la entropía, es decir, la tendencia inevitable a la desintegración, al caos, a la decadencia de los sistemas.” (Soddy, Frederick)



Figura 1. Panorama ambiental industrial no ecológico. Tomada de: Isan, Ana. (2013). La futura crisis ecológica y ambiental. 2015, de Ecología verde Sitio web: <http://www.ecologiaverde.com/la-futura-crisis-ecologica-y-ambiental/>

Tendencias globales de un acelerado desarrollo, han puesto en entredicho las dinámicas actuales del mundo. Ya en la segunda mitad de siglo XVIII, en el Reino Unido, la presencia de un punto coyuntural en el transcurso histórico del mundo tiene como preámbulo un éxodo hacia la “tierra prometida” desde el pueblo rural, una respuesta al crecimiento industrial mismo que gesta las bases del mundo como lo conocemos hoy día: capitalista y con un crecimiento ambiental a-simbiótico que difiere de lo que podría ser un futuro glorioso.

A finales del siglo pasado el filósofo francés Edgar Morin, cambia el paradigma de las inquietudes humanas de manera reflexiva. El pensamiento complejo implica entender que la interrelación, semejante al tejido, da solución más eficaz a aptitudes emergentes; es decir, problemas que se solucionan como conjunto, no por la separación de sus partes como hicieran los estatutos cartesianos del pensamiento científico.

Es caótico ser el habitante del declive humano, ser el pasajero de una vía férrea sin salida, y ante tal premisa apocalíptica se ha estructurado el pensamiento humano actual ¿Es acaso este el final de los tiempos?

No es la intención de este escrito continuar con este paisaje destructivo, como dos móviles que se desplazan rumbo a su inminente colisión; sin embargo es menester hacerlo porque los intentos de solucionar el problema no se encuentran en los rayos del sol, se encuentran en el caos del problema mismo.

En el inicio del presente texto, surge una interrelación que obedece a las dinámicas complejas de Morin: un sociólogo de comienzo de siglo proponiendo la discusión desde su disciplina a la economía ¿Tiene esto lugar en el rumbo del mundo moderno?

Sabemos que la termodinámica se encarga de estudiar las relaciones entre el calor y otras manifestaciones energéticas, pero ¿qué rama de la ciencia tiene por objeto de estudio los estados de equilibrio? En este punto la discusión se vuelve compleja. Equilibrio no sólo se aplica en la numerología conceptual establecida, los estatutos sociales deben tener manifestaciones armoniosas, o conductas económicas simétricas. La relación entre una cosa y la otra pareciera ser más cercana, al parecer.

La segunda ley se relaciona con los procesos termodinámicos sin dar lugar a un retroceso en este mismo, adicionalmente, una imposibilidad de convertir energía sin tener pérdidas. El término Entropía, usado igualmente por Morin para referirse al desorden de las cosas, también se relaciona con la energía que ha de ser utilizada para convertirse en trabajo. Ahora bien, esto llevado al panorama de estudio: economía, política y sociedad ¿No son de hecho sistemas? Como tal deben ser estudiados: deben tener tendencia hacia el caos, hacia el desorden, hacia la entropía misma.



Figura 2. Crisis del petróleo de los años 70, tomada de: Martínez, Juan. (2014). Crisis petrolera de los años '70: fotos y caricaturas. 2015, de Blog Sitio web: <http://juanmartinsanchezhistoria.blogspot.com.co/2015/08/crisis-petrolera-de-los-anos-70-fotos-y.html>

En el rumbo de la globalización la manera en cómo se tome este concepto, por ejemplo, serviría para entender que muchas situaciones surgen como respuesta a este proceso mismo, natural e inherente. El petróleo, parámetros de oferta y demanda, crecimiento económico acelerado, todas las formas industriales e incluso el control político mismo deben fundamentarse en las consecuencias mismas de una entropía teórica pero real y tangible.

Este es el panorama al que nos enfrentamos, el tiempo ha dado paso a la desolación colectiva a la derrota mundial en los esfuerzos por el cambio sostenible en lugar de ser la certeza de una tendencia al cambio favorable. Ya bien dicen que Roma no se construyó en un día, y en un día tampoco se va a ver el cambio; un paraíso lírico sublime se edifica.

La equidad –otro sujeto activo en la termodinámica-, también se puede relacionar con un desarrollo social ligado a lo energético. Tienes o no tienes, recursos o no recursos, desarrollo o no, opuestos que sirven para evaluar qué somos.

Siguiendo a Ilich (1973): “Aún si se lograra producir una energía no contaminante y producirla en cantidad, el uso masivo de energía siempre tendrá sobre el cuerpo social el mismo efecto que la intoxicación por una droga físicamente inofensiva, pero psíquicamente esclavizante.”

Ilich determina los aspectos negativos de lo que aparentemente es favorable ¡qué bien hacía, de hecho, dado el actual momento del desarrollo económico global!

En este camino hacia el desarrollo sostenible, se plantean muchas soluciones, preferencias por un campo verde apuestan a poner como pilares prados naturales, a hacer del desarrollo global un lugar natural para el desarrollo de la vida. ¿Es posible este Edén? Como sistema, y evaluando las variables irreversibles planteadas por la entropía, se hace oscuro el panorama; pero la desesperanza no debe ser el punto de partida o el punto final de cada avance hacia el progreso.

Ahora entra en esta interdisciplinariedad el papel que tiene el diseñador en relación con el panorama caótico y las entropías del desarrollo energético sostenible. ¿Qué pasos tendría que dar el diseño para evolucionar con esta globalización verde?



Figura 3. Proceso de diseño, tomado de: Munari, Bruno. (1983). Como nacen los objetos. : Gustavo Gili.

Compete a las dinámicas del progreso: ver qué se hizo, qué estamos haciendo y el futuro (el sendero histórico) en un marco de pasos agigantados que evoluciona a un panorama insostenible, una imposibilidad como punto de partida si nos ceñimos a las leyes termodinámicas mismas.

2. Conclusión

¿Qué campo de acción tiene el diseñador como sujeto social, económico y ambiental? Tal es la base fundamental para redirigir el transcurso de la historia. En esta complejidad del mundo cualquier disciplina es importante para la eventualidad del mundo en vías de desarrollo. Lo prudente sería iniciar evaluando las formas tradicionales de diseño en las que se fundamenta el oficio.

En su libro *Cómo nacen los objetos* Bruno Munari (1989), desarrolla un proceso de diseño donde se plantea el problema, se estructuran sus variables, se estudian y se les da solución. La gestación de ideas desde el diseño bajo estos parámetros hace eficiente la manera en que se da respuesta a los requerimientos, independientes de este o aquel proyecto, aunque con la forma del desarrollo global es prudente adicionar ciertos pasos que se acoplen más a esta idea universal sostenible, a un mundo verde.

El paradigma de cómo diseñamos se ha basado en el que quiero llamar Diseño consecuente, es decir, un proceso que sigue los parámetros de las problemáticas a tratar, se desarrolla y surge de ello una solución que sería la más apropiada. Pero este, sin embargo no es el punto inicial, son los contextos en donde se vienen a desarrollar, las dinámicas de progreso que se dan de acuerdo al proceso global; el producto que se genere no debe surgir como consecuencia del estudio de sus efectos en el mercado, debe haber un cambio de prioridades.

Es así como nace el Diseño causal, en contraste al consecuente. Resulta de evaluar primero todas las posibles causas que podrían generar este objeto, esta experiencia o este proyecto. El resultado debe surgir como agente de cambio en todos los aspectos posibles. Puede tener por contexto cambiar una conducta de comportamiento de cierto usuario, pero a su vez, un cambio en la manera del desarrollo económico individual. Es así como en base a cada una de sus posibles causas, el diseño causal debe ser la solución misma, en un marco de complejidad, como dice Morin, la unificación integral de cada aspecto global: lo social, lo ambiental, lo económico y lo político por ejemplo.

No hacer una división de diseño como oficio independiente, hacer que primen los aspectos globales; si se genera un objeto de solución ambiental ¿Qué efectos tiene sobre la economía? O, de otra forma, un objeto de comportamiento social ¿En que repercute en los procesos ambientales? Visto así, cada una de las respuestas debe ser estudiada no sólo desde su aspecto objetivo, sino desde una integralidad de factores, y debe ser este el punto de partida del diseño de un objeto: determinar todas sus posibles cualidades causales, en qué repercute en cada aspecto, si surge como respuesta favorable a uno o a varios; entonces diré: Es sostenible.

De aquí que la sostenibilidad no sea solo un paraíso lírico verde, sino hacer sostenible una conducta social, una propuesta política para el cambio o una

dinámica económica de ingreso favorable y, en el panorama actual, causal con el medio ambiente por supuesto.

Los caminos de progreso caótico actuales, como sistema, con sus variables, sus aciertos y desaciertos, son el presente de acción del diseño, y es allí donde una integralidad compleja debe dar la respuesta más eficiente, más sostenible. No en un día, pero en un punto coyuntural cercano hacer que la poesía del soñador utópico sea real, y que la respuesta integral de todo sea la esperanza.

3. Referencias

- Moreno, M. (2009). ¿Cumple la economía con la leyes de la termodinámica?. 2015, de El Blog Salmón, Sitio web: <http://www.elblogsalmon.com/economia/cumple-la-economia-con-la-leyes-de-la-termodinamica>
- Ocaña, J. (2003). *La "crisis del petróleo"* de 1973. 2015, de Historiasiglo20.org Sitio web: <http://www.historiasiglo20.org/GLOS/crisispetroleo.htm>
- Illich, I. (1973). *Energía y Equidad*. París: Posada S.A.
- Morin, E., & Pakman, M. (1994). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa.
- Max-Neef, M. (2010), "The World on a Collision Course and the Need for a New Economy", en *AMBIO: A Journal of the Human Environment*, 39, 3: 200-210, Royal Swedish Academy of Sciences, Washington DC.

Es posible que el usuario tenga que instalar Acrobat en sus diferentes dispositivos para disfrutar al máximo de la interactividad del PDF. Para instalar Adobe Reader, visita la página oficial de [Adobe](#).



Tribuna



En esta sección se publican artículos de opinión de personas relacionadas con el mundo profesional y académico del diseño, la imagen, la comunicación y las Industrias Culturales y Creativas, y otras áreas afines a la labor profesional y su contexto.

MasD, Revista Digital de Diseño,
ISSN 2027-095X, Vol. 9, N.º 17, Jul. - Dic., 2015





Usuario de Flickr NiceBastard.
Beretta by Stark.



Diseño para un verde sostenido

Design for a sustained green.

Carvajal, E. (2015). *Diseño para un verde sostenido*. MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 9, Edición N° 17 Jul. – Dic. 2015. 156-161
DOI: <http://dx.doi.org/10.18270/masdv10i17.1731>

Recibido: 14-03-2015
Aprobado: 06-06-2015

Resumen

Como perspectiva ética en torno a las crisis económica y ambiental que signan el siglo XXI, el autor nos presenta en este artículo un llamado a recuperar la perspectiva ética del diseño desde una visión que pone en perspectiva el enfrentamiento entre el consumo sostenible y la producción sustentable.

Entender las marcadas diferencias entre estos dos términos nos permite trascender la aparente banalidad del debate, entendiendo que lo que se encuentra en juego tras estas perspectivas es cuál es hoy el futuro del diseño para un planeta que se debate entre el consumo acelerado y la depredación de los recursos naturales, tal como expresa el autor, la sinrazón de pensar un consumo infinito de un planeta finito.

Palabras clave. diseño, sostenibilidad, sustentabilidad, consumo, industria, ética.

Abstract

As an ethical view on the economic and environmental crisis that marks the 21st century, the author presents us on his paper a call to retrieve the ethical view of the design from a vision that puts on perspective the argument between sustainable consumerism and production for nourishment.

Understand the pronounced disparities between these two concepts allows us to transcend the apparent banality of such debate, understanding that what is at stake behind those perspectives is the kind of future for the design in a planet that struggles between the accelerated consumerism and the depredation of the natural resources, as the author proposes, the wrongness of thinking on an infinite consumerism on a finite planet.

Keywords. design, sustainability, nourishment, consumerism, industrial production, ethics.



1. Diseño para un verde sostenido

Para quienes conocen el desarrollo musical del siglo XX se ha vuelto una expresión común señalar que nació con la poderosa voz de Enrico Caruso y tuvo su final en los inimitables sostenidos de Pavarotti. Un siglo atrás, gracias a la novedosa divulgación de la voz con el gramófono, la admiración por la ópera lograba superar la distancia entre una audiencia presencial, viva, y los miles de admiradores del tenor, lo que rápidamente lo convirtió en uno de los primeros grandes 'stars' del medio musical y un éxito en ventas. Esta concatenación no es lejana a Pavarotti, el virtuoso de los nueve Do sostenidos, quien gracias a la maquinaria de la industria musical americana logró invadir la cultura popular incursionando en diversos géneros, pero principalmente con sus versiones de grandes temas de la cultura pop, difundidos a través de su colaboración en 'Los Tres Tenores'; sin embargo, desde una perspectiva técnica de la interpretación musical una gran distancia que separa a éste último del primero, que siempre eludió la interpretación del Do, una nota que requiere una compleja preparación técnica por parte del intérprete.

La capacidad de dar un tinte adicional al blanco y negro de los contenidos de la partitura es un elemento que valoramos en gran medida al hablar de la música y, en tal sentido, el sostenido de los siete Do en la obra *La fille du régiment* que hiciera famoso a Pavarotti señala un vínculo entre la capacidad biológica del ser humano para hablar (para cantar) y la técnica de interpretación, particularmente ligada al *bel canto*, a lo que este cantor supo agregar una dimensión humana que lo separa del resto de intérpretes del siglo XX.

Caruso y Pavarotti son buenos ejemplos del culto a la personalidad que caracteriza el mundo de la publicidad y el glamour del salón de ópera, si bien los dos tenores mencionados tuvieron el escenario perfecto para desplegar su propio acervo de héroes pop con la calidad de su interpretación y su capacidad para llegar al público con su voz.

En el campo del diseño, un culto a la personalidad similar es característico del siglo XX; la cultura del 'design star' así como la veneración próxima al éxtasis de algunos objetos de uso en manos de los consumidores/fans parecían operar como el fetiche, ahora objeto sagrado del consumo como religión.

En términos del inicio del siglo XXI este fervor por el valor agregado parece estar vinculado, también, al arribo a la esfera popular de la preocupación por lo ambiental impulsado por su promoción con la primacía de todo lo que lleve el adjetivo 'ecológico'; una operación de *merchandising* que aprovecha la cultura pop en su dimensión más efímera y superficial, una maniobra del mercado que podríamos caracterizar diciendo que 'todo lo verde se desvanece en el aire', emulando la crítica que hiciera Bergman de la racionalidad industrial del siglo pasado.

La pérdida de toda perspectiva ética de la producción objetual en el siglo XX - la centuria del diseño - nos ha legado una visión de la obra humana como un elemento ajeno a la naturaleza, como su opuesto tétrico. El desarrollo técnico de la producción industrial difiere hoy de los fines y propósitos que parecen naturales a

la existencia de la vida, quizá como consecuencia de una Revolución Industrial que tuvo lugar sin un objetivo claro más allá del enriquecimiento de algunas economías nacionales, y que debemos señalar como la gran responsable de los diversos conflictos de la producción humana que nos llevaron a la crisis medio ambiental que enfrentamos en el inicio del siglo XXI. Los medios y herramientas que acompañaron el desarrollo industrial, tanto como el desarrollo del consumo, han hecho que la única relación posible entre seres humanos tras la llegada del meta-capitalismo sea la relación de mercado, que fluye por toda estructura social, tal es la espada de Damocles que pende sobre el futuro de la vida sobre el planeta: la economía global.

En esta dimensión de la globalización de la economía el discurso de la sostenibilidad logró superar el cambio de siglo para instalarse como descripción vacía en informes y metas para el siglo XXI –tal como muchas de las resoluciones y agendas de la ONU- respaldando la noción de un planeta que ve a su población como un mercado al definir su ámbito como el de salvaguarda del consumo a futuro de quienes habrán de llegar pues, satirizando la definición de sostenibilidad del informe Brundtland, lo realmente importante es dejar qué consumir a los que habrán de venir a esta tierra - o a lo que quede de ella -.

En tal condición lo verde parece sumarse al cúmulo de características que conformaban esa plusvalía que el diseñador daba a su interpretación, el verde sostenido. Lo ecológico y sostenible vuelto certificación Leed, o sello de reciclaje, o sello verde, listo para sus mil retornos al mercado, garantiza la lubricación de la maquinaria industrial, de la producción y el consumo. Es el triunfo pop del verde sostenido, de los nueve sostenidos del reciclaje sometidos a la lógica del consumo.

La idea de contar con infinitos recursos en un planeta finito para garantizar un consumo futuro es un absurdo de la razón, blanqueado por el sello verde del reciclaje remite al diseño y al diseñador una herramienta dirigida al aprovechamiento de la naturaleza y sus ‘ofertas ambientales’ con el visto bueno de una sociedad distraída por lo sostenible. Este nombre *ecologizado* de la explotación de los recursos: el desarrollo sostenible, ha permitido el aumento incontrolable de la depredación ambiental para una economía globalizada que asigna al territorio americano el carácter de la materia prima o el mercado de esclavos en siglos anteriores, perpetuando miseria y hambre.

La dimensión técnica que aflora como respuesta a los efectos de esta crisis ambiental a la que nos orilla el consumo acelerado, sostenible y sostenido en el tiempo, oculta el costo del paradójico usufructo de la naturaleza finita de los recursos ambientales al costo de la biodiversidad misma. Es en este punto donde enfrentamos la misma encrucijada entre técnica, ética y medio ambiente que tuvimos ya en la Revolución Industrial, repitiendo nuestros errores, despreciando el conocimiento de nuestro pasado, nuevamente esperamos que la respuesta venga de la tecnología; con la misma confianza que quebrantó la máquina de vapor, la industria nos exhibe como en un espejismo la celda fotovoltaica y la turbina eólica; la capa de gitanos vuelve a Macondo con su alboroto de pitos y timbales a dar a conocer los nuevos inventos.

2. Conclusión

En un esfuerzo por recuperar la fuerza ética de las palabras, algunos teóricos ven con esperanza la idea de alcanzar una producción sustentable, una manera de hacer alternativa que proteja la vida, no sólo al mercado y a la empresa. Ligada al conocimiento de los procesos artesanales y los saberes ancestrales, la esperanza de la sustentabilidad se encuentra en recuperar el valor del trueque, del consumo responsable, del respeto a los ciclos naturales, como formas de combatir la naturaleza extractiva y depredadora del capitalismo en su etapa posthistórica. El actual auge del artesanado, del maker, y de la perspectiva de lo incluyente que expresa la idea del diseño universal, así como el surgimiento de alternativas a la forma de economía imperante que vienen de las industrias culturales y creativas son la consecuencia de este cambio ético que sugiere lo sustentable.

En tal sentido, al contemplar el diseño como un proveedor de satisfactores a necesidades humanas, el proyecto de diseño, diálogo entre lo natural y las diversas aproximaciones al hacer de lo artesanal o lo industrial responsable (sustentable), nos presenta la oportunidad de enunciar la tensa relación entre artefacto y naturaleza, pero ahora desde otra perspectiva: la que señala una praxis preocupada por un verdadero cambio en nuestra relación con las cosas, con la naturaleza, con nuestro prójimo, con la satisfacción de las necesidades de quienes son más vulnerables a este nuevo estado de las cosas.

El fuerte llamado que hace lo sustentable busca persuadirnos de abandonar el histrionismo del cantante pop para quedarnos con la técnica del tenor, de encarar con responsabilidad la sustentabilidad de la vida en el planeta ante el llamado a satisfacer las necesidades de sustento para los millones de hambrientos en el mundo, la preocupación por hacer sin depredar la naturaleza ni afectar la biodiversidad, por dejar a un lado la pirotecnia en diseño que nos ha dejado la cultura pop del star system para salvaguardar de una manera técnica los entornos naturales, para vencer el desbalance entre el consumo de lo natural y su necesaria conservación.

El compromiso ya no es con la partitura de la industria y la anodina serialidad de la producción industrial, menos aún con el verde sostenido, la sustentabilidad nos llama a recuperar la armonía de la biodiversidad, la nota alta del canto de las aves que ha sido opacado por el grito industrial de las chimeneas y la contaminación del transporte y la congestión de la urbe. La destreza del cantor está en la superación del panorama sombrío abierto por la explotación de la riqueza natural en el suelo sobre explotado de la ciudad región, allí donde la naturaleza debe resurgir en armonía con el hombre.

3. Referencias

Waste https://www.youtube.com/watch?time_continue=23&v=nmNClacPfUI

Consumerism <http://www.enough.org.uk/>



Revista Digital de Diseño
Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación
Universidad El Bosque



Declaración ética

www.masd.unbosque.edu.co

- Todo artículo presentado al proceso de arbitraje de MasD, Revista Digital de Diseño, está sometido a las reglas que se encuentran en nuestra sección de instrucciones a los autores cuyo propósito es garantizar tanto la calidad del proceso editorial como la neutralidad de los actores del mismo frente a la evaluación de los artículos seleccionados, en aras de encontrar niveles de alta calidad en la divulgación que persigue nuestra publicación.

Factores como la relevancia en el ámbito disciplinar del diseño, la originalidad e innovación, cohesión, legibilidad y lenguaje, son dimensiones de los textos presentados que han de ser tenidos en cuenta dado el carácter investigativo de los artículos que son objeto de divulgación de MasD.

- Si bien es responsabilidad de los autores velar por la originalidad de sus procesos y por garantizar que los contenidos presentados no infrinjan restricciones legales, son funciones adicionales del Editor o Coordinador Editorial hacer recomendaciones en términos de respeto a la ley y a los derechos de autor, así como velar que en los procesos administrativos no se infrinja el derecho a la igualdad por motivos de raza, género, orientación sexual, creencias religiosas, orientaciones filosóficas o políticas de los autores. En este sentido en la orientación editorial de la revista deben primar conceptos relativos al contenido disciplinar, metodológico y de claridad en la divulgación de los procesos investigativos presentados.

- Críticas personales o el uso de un lenguaje que trascienda la objetividad mencionada, que puedan ser consideradas groseras o personales, no serán transmitidas en la cadena del proceso de evaluación.
- En similar sentido, instamos a los lectores de los artículos presentados a conducir la lectura de los mismos en el ámbito de la objetividad, teniendo en cuenta que la crítica personal sobre los mismos no debe ser un condicionante del proceso editorial. Si bien la crítica constructiva debe hacer parte de todo proceso de intercambio académico, ha de procurarse una mezcla de objetividad con un lenguaje no ofensivo.
- Se espera que la crítica constructiva sea el mecanismo mediante el cual los participantes en el proceso de evaluación asuman el proceso de divulgación como una tarea de socialización y construcción crítica en torno al diseño, puesta al servicio de la innovación y la transformación social. En tal sentido, el lenguaje expresado, tanto en los artículos como en los juicios sobre los mismos, deben buscar la construcción de conocimiento y el perfeccionamiento académico integral, dejando en claro la aceptación o no de los mismos para su publicación, sus debilidades y falencias, así como las posibilidades de transformación que permitirían incluirlo en números subsiguientes.
- El autor es, por lo tanto, el primer responsable del proceso editorial, que busca limitar el espectro de publicación a aquellos resultados de proceso que hagan un aporte significativo a la conceptualización, diseño, ejecución o interpretación de un aspecto disciplinar de relevancia, enmarcado en los factores descritos en el primer punto de esta suscripción ética.
- Sin embargo, considerando la especificidad que tiene la investigación en el ámbito de la producción cultural, en los temas que consideran disciplinas como el diseño y las artes, así como la necesidad de recalcar el carácter de innovación inherente a la creación como una forma específica de conocimiento humano en el ámbito de las industrias culturales y creativas, y tomando como un elemento esencial de la divulgación en dichos campos la necesidad de una mirada pluralista, incluyente y diversa, la falta de 'novedad' no es un factor esencial para rechazar los contenidos propuestos por los investigadores, si sus ideas son presentadas de una manera metódica y técnicamente soportada.
- Con estas condiciones especiales de nuestro ámbito de acción como marco de la actividad editorial, MasD tiene como política editorial someter a consideración de pares (en el proceso de doble par ciego mencionado anteriormente) todo artículo que sea enviado a consideración de la revista, superando cualquier sesgo que los miembros del equipo editorial puedan tener, dejando únicamente en manos del Comité Científico de la Revista puntualizaciones en torno a los contenidos de los artículos, posibles direccionamientos que han de ser objeto de divulgación con los autores, o recomendaciones temáticas para números específicos.

- Las investigaciones presentadas deberán encontrarse sometidas a condiciones de ética investigativa, particularmente en cuanto tiene que ver con la experimentación, el respeto a la vida y a los derechos humanos, así como a otros estándares éticos que guíen el quehacer investigativo pertinente. Toda fuente de financiación no académica, o cuyo aporte señale un sesgo u orientación específico del proceso investigativo debe ser expresamente detallada.
- La instancia de veto o de no publicación de uno o más artículos presentados para publicación siguiendo las orientaciones y convocatorias periódicas de la revista, serán potestad única del Comité Editorial, para cuyo exclusión se hará el proceso correspondiente de citación a comité regido por cuórum y registro en acta, cuya decisión deberá ser comunicada directamente al autor de forma inmediata y con total transparencia respecto al proceso. Dicha decisión no tendrá recursos o segundas instancias, pero dejará al autor en plena libertad de someter su artículo a otros procesos editoriales en otras revistas según su criterio, entendiendo como totalmente nula la cesión de derechos realizada por el autor, tras la decisión del Comité Editorial.
- En caso de que un artículo presentado a MasD, Revista digital de diseño, incumpla de manera obvia las características esenciales descritas en el numeral uno del presente texto, el Coordinador Editorial de la Revista podrá rechazar de manera directa el mismo, haciendo énfasis al autor en la necesidad de seguir una estructura de presentación formal, que facilite la transmisión de las ideas en un nivel de divulgación de procesos de investigación en el ámbito del diseño.
- La consideración de autoría, si bien se extiende a la totalidad de los participantes en la elaboración del artículo, deberá estar encabezada por el autor que somete el artículo a los procesos editoriales de MasD, y se considerará en tal sentido para el envío de la correspondencia pertinente. Ni la revista, ni su equipo editorial pueden hacerse responsables de dirimir disputas relativas a la autoría de un artículo presentado, por lo que todo cambio en las que se hayan presentado en el envío de presentación debe ser remitido de manera escrita con las firmas de todos los autores del mismo. Cualquier cambio tras la publicación final del artículo se guiará, según el caso, por las indicaciones dadas por el Comité Editorial de la revista, a través del Editor o Coordinador Editorial de la misma.
- En concordancia con las instrucciones a los autores, también se considerarán como violaciones a la presente suscripción ética el uso de ideas de otros autores sin la adecuada cita, así ésta no sea la transcripción de textos completos o la presentación de una idea concurrente con el proceso investigativo. La citación se entiende, en términos de la revista, como una condición esencial de todo proceso de comunicación y divulgación, así como un compromiso con la calidad del mismo.

- El auto plagio, o el uso de ideas o textos presentados en otros contextos con similares palabras o estructuras conceptuales debe ser específicamente declarado por el autor, entendiendo que la omisión de este proceso es motivo suficiente para poner en duda la originalidad del texto presentado y sugerir su exclusión del proceso editorial.
- Los textos que sean considerados, por cualquier instancia del proceso de publicación, como plagio, o que contengan al interior de los mismos, pasajes o citas sin la debida citación, serán inmediatamente excluidos del proceso editorial. Similar sanción es aplicable a textos ya publicados, que serán excluidos de nuestro repositorio digital. Una comunicación será enviada en este sentido a las instituciones origen de los documentos y a sus autores.
- Cuando el autor o árbitro lector encuentren errores o inconsistencias en los artículos publicados o sometidos al proceso de arbitraje de la revista, es su deber notificar al Editor o Coordinador Editorial, entendiendo que es su potestad retractarse de los mismos mediante comunicación escrita.
- Todo contenido entregado a la revista será motivo de un tratamiento confidencial hasta el momento de su publicación. Esta regla aplica tanto al Comité Editorial como a lectores, miembros del comité científico, árbitros, editores y coordinadores editoriales que participen de la publicación.



Universidad El Bosque
Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación



Information for authors

Instrucciones para los autores

Note to our academic community, researchers, and others, interested on submit papers at Design, Image, and Communication, and another confluent areas.

MasD, Digital Design Magazine, is the semestral divulgative publication of the Design, Image and Communications Faculty of the Universidad el Bosque. Its oriented to publish original and inedited contributions, not submitted to another kind of editorial processes in other publication sceneries', at the specter of design, image, communication, creative and cultural industries, as referred to teaching / learning processes on those areas, being its main function to publish original research at the design discipline in general, as to its interdisciplinary and transdisciplinary work, with direct influence at the magazine area.

1

Target audiences

To the Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación of Universidad El Bosque, the broad field of action around design, as a social, plastic, and cultural activity, has to answer in an active manner to the challenges that we have in the XXI century, having as counter-weight to the economic scope the urgent necessity to contribute to improve life quality for the people and its surroundings sustainability.

At this perspective, the target audiences of MasD its conformed by students, teachers, researches and professionals at the scope of Design, Image and Communication, and the transdisciplinary scope of those with human, social, applied and basic sciences, and those related to the production of knowledge associated to their thematic areas, including their pedagogy, epistemology and the industrial production of work affined to those fields.



2

Conditions

The paper should be submitted in an editable text format: OpenDocument (odt) or MS-Word (doc, docx or rtf), to the following email address: editormasd@unbosque.edu.co. The name of these files and their contents should omit any reference to the identity of the authors or their affiliations. This information should be communicated only in the body of the email.

Papers should not be longer than 8,000 words; book reviews no longer than 1,000 words. The page format will be letter size (8 ½ "x 11") with 2.54 cm margins on all sides, double-spaced, in Times New Roman 12pt and numbering in the lower right corner. The title of the article will be in 14pt size and abstract, keywords and citations and footnotes notes in 8pt size. The header of the paper shall include a title, and possibly a subtitle, adding up no more than 14 words, the abstract, with a maximum of 200 words, and a list of 3 to 5 keywords.

After the header, papers should present a structured development of their contents, with an introduction, a series of chapters or sections, discussion/conclusion and bibliography. Citations shall be presented in APA format (Last Name of Author, Year of Publication: page cited), never in a footnote, while the full citation should be included in the references at the end of text. The papers containing local terms, acronyms, values, etc., should be described and/or explained in order to ensure complete understanding by foreign readers.

The graphic content may be composed of photos, figures (drawings, diagrams, etc.), graphics and/or tables, which must be perfectly clear and appear listed in the body of the article. The paper may include up to eight graphics. All artwork must be inserted into the text file, in the approximate location in which is requested to be included, and also in separate files (TIFF or JPG format) with a minimum resolution of 300 dpi, to achieve a print size of 20 x 15 cm. Each graphic element should be numbered consecutively according to

their type and identified by an explanatory legend, including a title and an indication of its source. In case of including tables, they must be formatted in text format and included in the text body, and should not be sent independently or in image format. In case of including photographs or graphics not owned by the authors, you should provide written evidence of the permissions from the authors or original publishers. Otherwise, such content shall not be published in Revista MasD.

The final reference list, in alphabetical order by last name, including only the references cited in the text or graphical content sources must be adjusted to APA 6.0 standards.

Copyright of the articles belongs to Revista MasD and Universidad El Bosque, so that authors shall sign an authorization grant in such terms. The papers will be freely available in the Revista MasD website and will be redistributable under the conditions defined by Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.5 Colombia (CC BY-NC-SA 2.5 CO) License.