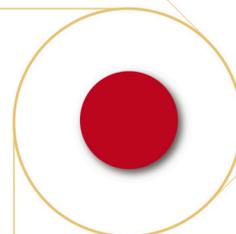


MURO

JARDÍN



MODA

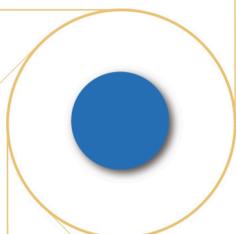
TENDENCIA

# DISEÑO Y ARQUITECTURA

Una mirada a las disciplinas desde la academia

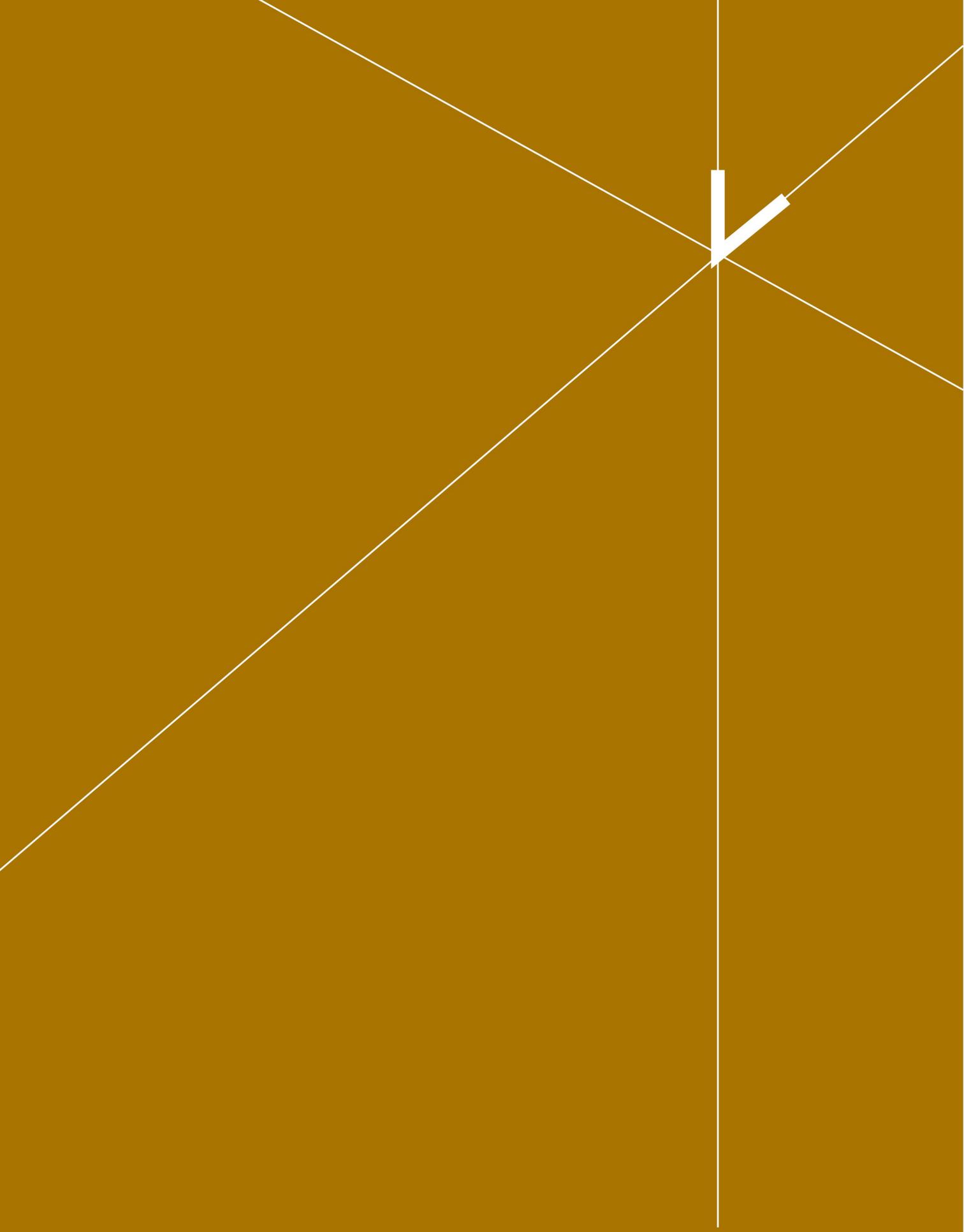
COMUNIDAD

PARADIGMA



OBJETO

DIBUJO





# DISEÑO Y ARQUITECTURA

Una mirada a las disciplinas desde la academia



## **DISEÑO Y ARQUITECTURA:** Una mirada a las disciplinas desde la academia

Econ. Carlos Cordero Díaz  
**RECTOR**

Ing. Miriam Briones García  
**VICERRECTORA**

Ing. Jacinto Guillén García  
**DECANO GENERAL DE INVESTIGACIONES**

Ing. Ximena Moscoso Serrano  
**DECANA GENERAL ADMINISTRATIVA FINANCIERA**

Mst. Fabián Landívar Lara  
**DECANO DE LA FACULTAD DE DISEÑO**

Mst. Genoveva Malo Toral  
**DECANO DE LA FACULTAD DE DISEÑO**

Proyecto ejecutado por la Facultad de Diseño, dentro de la convocatoria 2013 de proyectos de Investigación Científica, Desarrollo e Innovación del Decanato General de Investigaciones de la Universidad del Azuay: "Pensando al pensamiento: investigación, reflexiones y publicaciones sobre el Diseño."

Av. 24 de Mayo 7-77 y Hernán Malo  
www.uazuay.edu.ec  
Apartado Postal 981  
Teléfono (593-7) 4091000  
Cuenca-Ecuador

Octubre de 2014

Dis. Toa Tripaldi  
**Directora del proyecto**

Dis. Giovanni Delgado  
**Investigador / Equipo de publicaciones**

Dis. María del Carmen Trelles  
**Investigadora / Equipo de publicaciones**

Dis. Manuel Villalta  
**Investigador / Equipo de publicaciones**

### **DOCENTES / AUTORES**

Lcda. Anna Tripaldi  
Dis. Rocío Vivar  
Ing. María Esthela Saquicela  
Dis. Toa Tripaldi  
Dis. Diana Vásquez  
Dis. Tania Francisca Tapia  
Dis. María del Carmen Trelles  
Arq. Santiago Carvajal  
Arq. Gina Lobato  
Arq. Alejandro Vanegas

### **COLABORACIONES INTERNACIONALES**

Mst. Ana Margarita Ávila Ochoa  
Msc. Alfredo Gutiérrez Borrero  
Mst. José Francisco Sotelo Leyva

Dr. Oswaldo Encalada    Corrección de estilo  
Dis. Jhonn Alarcón      Diseño y diagramación

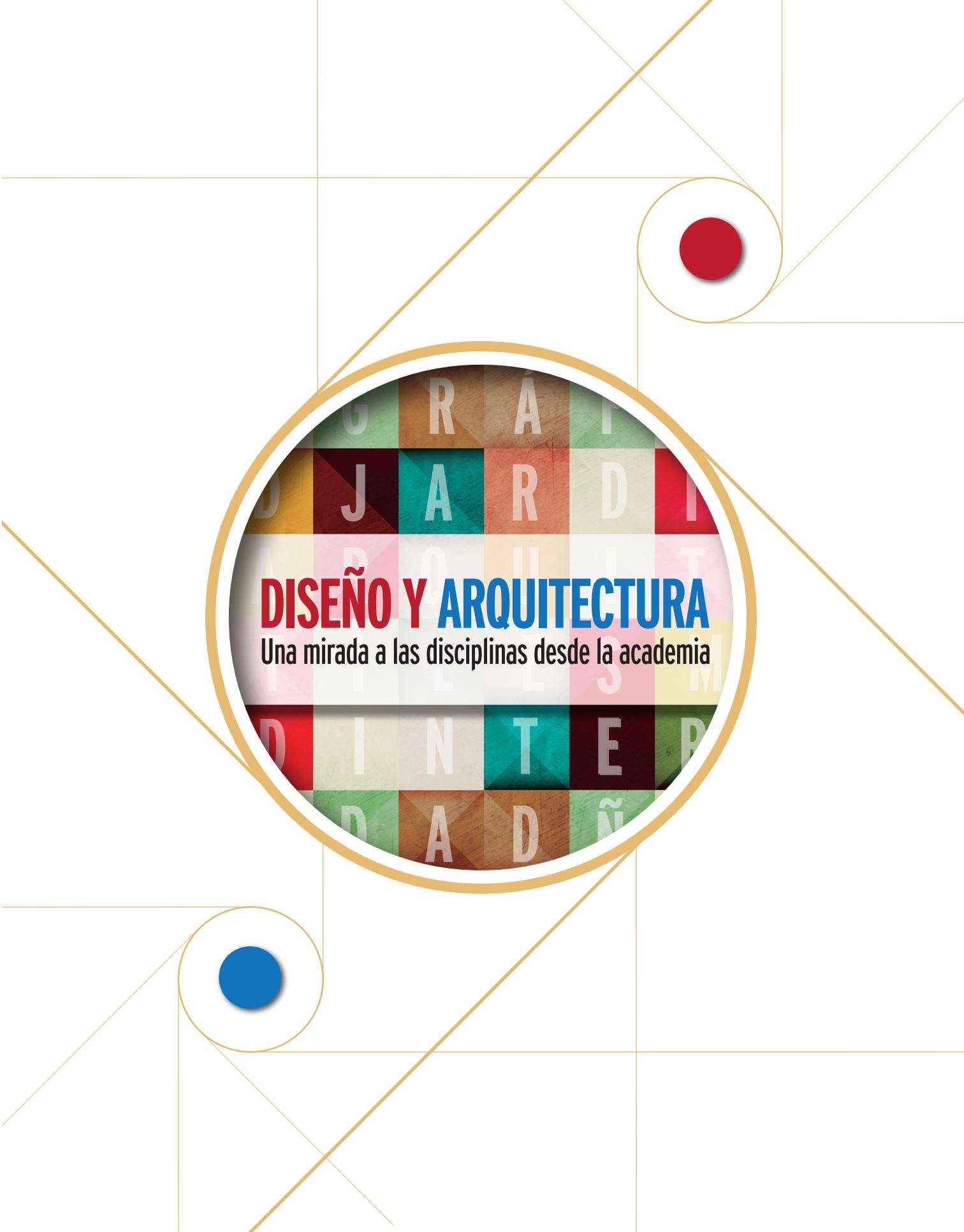
ISBN: 978-9978-325-37-7  
e-ISBN: 978-9978-325-45-2

ttripaldi@uazuay.edu.ec

gdelgado@uazuay.edu.ec

ctrelles@uazuay.edu.ec

manolovillalta@uazuay.edu.ec



# DISEÑO Y ARQUITECTURA

Una mirada a las disciplinas desde la academia

# CONTENIDOS

CRÉDITOS

2

CONTENIDOS

4

PRÓLOGO

6

Página

8

Artículo

**LA COMPLEJIDAD EN  
LA TRANSFORMACIÓN  
DE LA EDUCACIÓN  
SUPERIOR DEL DISEÑO**

Caso: Diseño de  
Objetos de la UDA

Autor

Lcda. Anna Tripaldi

20

**EL DISEÑO, LA  
SEMÁNTICA Y LA  
EXPERIENCIA DE VIDA  
COMO ELEMENTOS  
DE PERCEPCIÓN DEL  
OBJETO**

Dis. Rocío Vivar

32

**LA GESTIÓN  
DEL DISEÑO  
EN EL ECUADOR**

Ing. Ma. Esthela Saquicela

Página

84

Artículo

**LA JOYERÍA COMO  
SIGNO CULTURAL**

Autor

Dis. Tania Francisca Tapia

96

**DESAFIOS DEL DISEÑO  
DE INDUMENTARIA  
EN LA INDUSTRIA  
CONFECCIONISTA  
ECUATORIANA**

Dis. Ma. del Carmen Trelles

108 

**VIGORIZANDO  
COMUNIDADES DE  
DISEÑO INDUSTRIAL  
DESDE LA ACADEMIA**

Msc. Alfredo Gutiérrez B

44 ▶

**DEL PARADIGMA  
A LAS TENDENCIAS  
DEL DISEÑO**

Mst. Ana Margarita Ávila

58

**ENTRE EL ENSEÑAR  
Y EL APRENDER**

Giro epistemológico  
contemporáneo de la  
educación universitaria de  
la teoría del diseño

Dis. Toa Tripaldi

76

**LA ILUSTRACIÓN: MÁS  
QUE UN "DIBUJITO"**

Dis. Diana Vásquez

120

**EL DISPOSITIVO  
MURO-VENTANA**

Una aproximación  
a dos obras residenciales de  
Le Corbusier

Arq. Santiago Carvajal

128

**EL MESTIZAJE DE LOS  
JARDINES EN CUENCA  
DE LOS ANDES**

Arq. Gina Lobato

144

**HACINAMIENTO,  
DISPERSIÓN,  
AUSENCIA DE LUGAR  
ARQUITECTÓNICO Y  
POSIBILIDADES DE  
RECUPERACIÓN**

El caso Cuenca-Ecuador,  
Sudamérica

Arq. Alejandro Vanegas

158 ▶

**LA CIUDAD  
RESILIENTE; FUTURO,  
INCERTIDUMBRE,  
ADAPTACIÓN Y  
COMPLEJIDAD EN LA  
GESTIÓN DEL RIESGO  
NATURAL**

Mst. José F. Sotelo Leyva

# PRÓLOGO

---

Esta publicación es un sueño que teníamos en la Facultad de Diseño de la Universidad del Azuay. Después de 30 años de trayectoria dentro de la educación superior del diseño en el Ecuador finalmente nace un libro que compila diversos artículos de sus docentes, y donde la reflexión es el principal actor.

Reflexiones en el campo del diseño y la arquitectura, que han sido resultado de las diversas experiencias que han tenido los profesores dentro de las aulas de clases combinándolas con sus experiencias fuera de ellas.

Los profesores, autores de los artículos que van a continuación, son docentes de esta Facultad. Están encargados de diversas áreas y escuelas como: Diseño Gráfico, Diseño de Objetos, Diseño de Interiores, Diseño Textil y Moda, Arquitectura, y a su vez en áreas relacionadas con la cultura, la teoría, la gestión, la práctica profesional misma, entre otras.

Los artículos a su vez tratan de temas diversos como el diseño gráfico y la ilustración, otros han decidido trabajar en temas relacionados con la teoría y el pensamiento complejo. Hay quienes han reflexionado en temas de urbanismo y arquitectura, así como los que han decidido escribir sobre semiótica, cultura, gestión y su relación con el diseño. Hay quienes han encontrado su inspiración en la relación entre la academia y la industria, y otros que reflexionan sobre los siguientes pasos que debemos dar como una Facultad que busca siempre la calidad y la pertinencia en su contexto.

Este primer libro de artículos compilados es sumamente importante para nuestra profesión y nuestro entorno, ya que los autores logran reflexionar sobre cómo sus conocimientos, experiencias, y teorías que tienen tanto propias de sus disciplinas como de otras áreas, que después de un ejercicio interdisciplinar emergen, se traducen a nuestra realidad... logrando afirmarlas en ciertos casos, contradiciéndolas en otros, o modificándolas y creando nuevas posturas, más pertinentes con nuestra realidad contemporánea.

Cuando leemos estos artículos nos identificamos, nos reencontramos y entendemos nuestra profesión como parte de un todo, como parte de una red que se va tejiendo día a día, en la cotidianidad de una sociedad cambiante, en las relaciones con otras profesiones, en la actividad diaria de la misma profesión y sus realidades al enfrentarse cada vez con nuevos retos; y entendemos que no todo está dicho, y que existe cada vez más la necesidad de repensar el diseño y la arquitectura, sus teorías, sus paradigmas y postulados; la necesidad de mantenernos dinámicos y proactivos, reflexionando y redefiniendo nuestras profesiones.

Todos los artículos han sido escritos bajo el marco de responsabilidad y profesionalismo que caracteriza a nuestros docentes, y han sido a su vez avalados por pares internacionales, que luego de una profunda revisión de los mismos han sabido reconocer la calidad y veracidad de lo expuesto en esta publicación.

También hemos incluido artículos de los miembros de los pares académicos, que darán un mayor realce a la publicación, y que, además, contarán la situación del diseño y la arquitectura en Latinoamérica, para así tener una visión más amplia de estas profesiones.

Al inicio de este prólogo se dijo que esta publicación es un sueño de nuestra Facultad, un sueño hecho realidad, pero esperamos que sea la primera de muchas publicaciones, las mismas que aportarán a nuestro contexto con un principal objetivo: abrir la mente de los lectores, para así comprender que todos somos autores y constructores de nuestras actividades y que todos estamos en la obligación de reflexionar, repensar y proponer sobre nuestras profesiones.

Bienvenidos y que disfruten...

Toa Tripaldi

Lcda. Anna María Tripaldi Proaño

*Avalado por: Mst. Ana Ávila / D.I. Beatriz Martínez*

# LA COMPLEJIDAD EN LA TRANSFORMACIÓN DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR DEL DISEÑO

CASO: DISEÑO DE OBJETOS DE LA  
UNIVERSIDAD DEL AZUAY



En el presente artículo se realiza un análisis crítico de la realidad del contexto educativo de las carreras de diseño de objetos en el país y de las posibles limitaciones para afrontar los cambios que desde el Gobierno se plantean a las instituciones de educación superior.

Desde la mirada del pensamiento complejo, se analizan las particularidades contextuales que proponen y permiten la emergencia de una nueva manera de enseñar y de hacer diseño.

La entrada teórica permite ir tejiendo la realidad contextual y las particularidades de la educación universitaria del diseño industrial o de objetos, hacia estrategias que permitan la emergencia de una propuesta curricular que sepa responder eficientemente a las exigencias de hoy.

*PALABRAS CLAVE*

*Pensamiento complejo, diseño, educación superior*

Imagen 1 / pág. izq.

**Fotografía:**

Paúl Sebastián Carrión Martínez

El contexto educativo de las carreras de diseño de objetos en el país está cambiando aceleradamente, las Instituciones de Educación Superior actualmente se hallan frente a una serie de requerimientos exigidos desde el Estado con el fin de mejorar este nivel educativo.

En este ensayo se analizan las posibles limitaciones para afrontar dichos cambios, profundizando temas como el rol del diseñador, su campo disciplinar y el rol de la investigación científica dentro de este. El objetivo es trazar un mapa de estrategias que permitan afrontar el reto.

Desde la mirada del pensamiento complejo, se analizan las particularidades contextuales que se proponen y cómo el cambio abordado desde este posicionamiento teórico conceptual, permite la emergencia de una nueva manera de hacer diseño y por tanto de educar para ese “saber hacer” y “saber ser”.

Se tratará, desde el análisis del caso de la Escuela de Diseño de Objetos de la Universidad del Azuay, de tener algunos cambios puntuales como la incorporación de investigación científica y el cambio curricular con las particularidades de la docencia del diseño industrial o de objetos, en búsqueda de estrategias que permitan la emergencia de un programa de estudios que sepa responder eficientemente a las exigencias de hoy.

Desde el caso puntual de la Facultad de Diseño de la UDA, se propone un diagnóstico de la situación, se establece el nuevo rol del diseñador y el abordaje del diseño como una ciencia en construcción para finalmente visibilizar los nuevos retos de cambio y los espacios a repensar.

## Contexto Histórico

La Escuela de Diseño de la Universidad del Azuay

nace hace 30 años, con enfoque hacia la identidad cultural y el rescate de valores tradicionales. Estuvo fuertemente vinculada a los sectores artesanales, en ese momento histórico, “El diseñador generalista era quien más posibilidades tenía para desenvolverse en un medio donde el diseño todavía se confundía entre el arte, la artesanía y algo de técnica” (Facultad de Diseño, 2001), en ese contexto, los Diseñadores estaban orientados a la revitalización del sector artesanal, la pequeña y mediana industria local y regional.

Respondiendo a los requerimientos del entorno se emprende en el 2001 la creación de las carreras de especialidad en el campo del diseño, esto es gráfico, textil y moda, objetos (este último corresponde a otras nomenclaturas usadas también con frecuencia como diseño de productos o industrial).

La carrera de diseño de objetos, que da sus primeros pasos con el enfoque de la carrera de Diseño General fundada en 1984, inicia un proceso de reforma curricular, el mismo que en el 2010 permite la emergencia de una carrera absolutamente renovada en cuanto a sus orientaciones pedagógicas, actualizada con los requerimientos del contexto, revitalizada por una planta docente más joven y especializada, y a la vez heredera de una sólida tradición de enseñanza del diseño potenciada por la experiencia y los aportes de los docentes fundadores de la Facultad. (Facultad de Diseño, 2010)

## Diagnóstico

El Ecuador vive profundos cambios en su sistema de educación superior, desde la publicación de la Ley Orgánica de Educación Superior en el año 2010, se ha modificado el panorama universitario en forma sustancial, sumado a esto se inicia un intenso proceso de acreditación de instituciones y carreras, en el que las universidades vuelcan todos sus esfuerzos. El pro-

ceso, sin duda positivo, a su vez se encuentra, paralelamente, con la promulgación del nuevo reglamento de Régimen Académico, el cual propone que para el año 2015, todas las carreras universitarias deberán acoplarse a un nuevo modelo académico.

En este vertiginoso proceso de cambios es importante, al menos por unos instantes hacer una pausa para reflexionar hacia dónde vamos, de tal manera que se afronte el proceso como un espacio para construir no sólo nuevas ofertas académicas, sino nuevas miradas sobre las disciplinas en modificación.

Actualmente, con todos los cambios contextuales que presionan a las facultades de diseño del Ecuador, urge reflexionar sobre estrategias para re-pensar la oferta académica. Las facultades y escuelas de diseño se encuentran nuevamente frente al reto de revisar sus mallas curriculares, reto que resultaría imposible de afrontar sin cuestionarse lo básico y lo muchas veces obviado: el rol del diseñador y su campo disciplinar, el rol de la investigación científica tan exigida desde las instancias gubernamentales como fin mismo de la educación superior y la exigencia de la vinculación con la colectividad, tres de los temas más relevantes y urgentes a asumir para en el 2017 estar completamente afinados con este nuevo panorama educativo.

Respecto al primero de los tres retos citados anteriormente, se puede decir que en muchas de nuestras carreras de diseño a nivel nacional el proceso reflexivo sobre el perfil del diseñador ha sido escaso, muchas de las veces determinado en función de contextos más administrativos que académicos, otras veces por temas de moda y otras tantas como herencia de ofertas académicas ya existentes. De ahí que en muchos de los casos los perfiles profesionales han tenido poca conexión con las mallas curriculares y a su vez, los profesionales, han encontrado preocupantes trabas al momento de encontrar trabajo, ya que su perfil, por

más excelente que haya sido su proceso educativo, no corresponde a los requerimientos del medio, por ser un perfil demasiado innovador, demasiado caduco o simplemente por “desentonado”.

Este problema surge y a su vez deriva en otro de los elementos clave, la vinculación con la colectividad, ya que las universidades han venido funcionando “puertas adentro”, en la legítima preocupación por alcanzar la excelencia académica, las escuelas y universidades se han encerrado en sí mismas, convirtiéndose literalmente en lo que su nombre originariamente quería decir *universitas magistrorum et scholarium* (comunidad de profesores y académicos) y nadie ni nada más. Durante muchos años las escuelas superiores se han formado de alumnos y profesores mirándose unos a otros o a sí mismos y olvidando que el quehacer de la universidad debería ser aportar a la sociedad, y que el único aporte válido sería aquel que estuviera contextualizado, es así que los saberes generados desde estas grandes instituciones han sido poco provechosos para la colectividad, para la región y para el país, ya que muy pocas son las ofertas académicas que han considerado en sus estructuras, procesos y modelos la triada: estudiantes, docentes, contextos.

El caso de la Escuela de Diseño de Objetos de la Universidad del Azuay no es la excepción, y aunque ha habido excelentes ejemplos de vinculación, no se puede decir que estos hayan sido el fruto de un proceso, reflexivo y organizado o de una intención institucional académica, sino de la suma de voluntades de algunos docentes, estudiantes o cátedras aisladas.

Y finalmente el reto más complejo de lograr es acercar el diseño a la investigación científica, donde la dificultad más grande no deriva de la disciplina en sí, sino de la falta de estructuras, sobre todo mentales, que visibilicen este reto como factible.

El tema central es que si no se logra cumplir con los dos primeros, el tercero sería poco menos que imposible de alcanzar, y si de alguna manera se lograra generar una suerte de investigación científica, esta sería infructuosa, en el sentido de que todo descubrimiento científico se valida también en la posibilidad de aportar a la mejora de un problema de índole más colectivo que personal.

### **El diseño, el diseñador y las carreras universitarias de diseño**

A lo largo de la historia, la noción de diseño y diseñador, ha ido cambiando, en un principio estaba muy vinculado al arte y al oficio; el diseñador se identificaba más con el campo de lo libre y lo creativo. Entrado el siglo XX, con el surgimiento de las escuelas de diseño, el campo disciplinar empieza a definirse y posteriormente se orienta a la industria, a la tecnología y a la producción de bienes, mas no a la producción científica.

Las definiciones sobre el campo disciplinar del diseño son variadas y diferentes, lo cual muestra la inmensa variedad de “versiones” de diseños y diseñadores que se generan a nivel mundial. Se podría decir que prácticamente cada carrera universitaria concibe a su profesional en forma diferente, y desde su mirada acomoda su propuesta curricular.

Variados enfoques van apareciendo: desde aquellos que lo conciben casi como un dibujante, o aquellos que lo miran como creador de formas; otros tantos introducen una noción tecnológica y muy pocos hasta ahora han mirado al diseño como una actividad netamente vinculada al contexto o a la ciencia.

A partir de los años 60 se da un giro epistémico en la concepción del diseño y el rol del diseñador. Desde la misma disciplina se propone una mirada más integral

e integrada, donde el diseñador asume nuevos roles, más sociales, más contextualizados, más pertinentes, donde se vincula al diseñador a actividades que contribuyen al mejoramiento de la calidad de vida o a la superación de problemas sociales.

El diseño y el diseñador contemporáneo se cuestionan y se exigen mucho más que hace unas décadas. Ya en el 2007, el manifiesto de la Bienal Interamericana de Diseño (BID) cuestiona el rol del diseñador proponiendo que “En el marco de una sociedad crecientemente desigual, el diseño es una eficaz herramienta para el desarrollo y la cohesión de nuestra región, generando mayores niveles de innovación y competitividad a nuestras economías. En el momento actual, cuando el cambio climático es fruto de una actividad productiva y de hábitos de consumo insostenibles, la actividad responsable de los diseñadores se puede convertir en un importante factor de racionalidad” (Manifiesto BID, p.1). De igual manera reflexiona sobre la responsabilidad de quien trabaja en la formación de diseñadores: “La actividad educativa del diseño, ejercida desde la profesión y desde los múltiples centros de formación de nuestros países, es una dimensión central para el futuro de nuestras sociedades a la que las administraciones públicas deben prestar una atención preferente.” (Id.)

Más actual, el *Manifiesto del International Council of Communication Design* (ICOGRADA, 2011), propone al diseño como una actividad que integra lo intelectual, creativo, estratégico, técnico y de dirección, que se contextualiza en un ambiente de “...nuevas oportunidades y desafíos (que) retan al diseñador. Los cambios sociales, culturales, tecnológicos, ambientales y económicos de la última década han influido profundamente la enseñanza y la práctica del diseño.... la variedad y la complejidad de los problemas de diseño han aumentado.” (Manifiesto ICOGRADA, p.

43, los paréntesis son míos). El rol del diseñador es, socialmente hablando, mucho más relevante hoy que en el pasado, “Los diseñadores intervenimos, a través de nuestra reflexión y de nuestro trabajo, en la vida de nuestros pueblos y nuestras ciudades, de nuestras empresas y nuestras instituciones. Son las personas y no los objetos la verdadera finalidad del diseño.” (BID, 2007, p.1)

Los crecientes problemas ambientales se ven reflejados entre las preocupaciones sobre el rol del diseñador, es así que ICOGRADA (2011), propone que “Se necesita con urgencia un equilibrio ecológico más avanzado entre los seres humanos y sus ambientes naturales. Este desafío ambiental ha incrementado la necesidad de materiales, métodos y resultados de diseño más sostenibles.” (ICOGRADA, p. 43)

Si entendemos la enseñanza del diseño como el proceso de formación en un “...un conjunto de conocimientos científicos, humanísticos, tecnológicos y artísticos de base interdisciplinaria, integrados en saberes comunitarios e interculturales, que a través de la subjetivación, la creatividad, la técnica y el intelecto analiza, proyecta, crea y desarrolla productos y procesos de diseño tridimensional, mediante el empleo de la representación, reflexión, diseño, tecnología, gestión e innovación productiva; para así, proporcionar a la humanidad/comunidad productos de diseño que resuelvan sus necesidades y den bienestar y creciente calidad de vida, en el marco del contexto medioambiental” (Plan de Estudios de la Carrera de Diseño de Objetos de la UDA, 2012, p.2) y consideramos que un profesional graduado en Diseño de Objetos de la UDA será capaz de:

- Solucionar problemas y producir ideas que a través del diseño de objetos satisfagan necesidades reales de las personas y logren el crecimiento colectivo.
  - Posicionarse estratégicamente en la contemporaneidad del mundo, el pensamiento relacional, crítico e interdisciplinario (intra-inter disciplina-rios a nivel vertical y horizontal).
  - Proponer productos que se constituyan en soluciones eficaces, creativas y competitivas en base a la investigación y a la experiencia de los otros.
  - Empezar proyectos de diseño que sean de carácter vinculante en forma independiente o en relación de dependencia, en base a la gestión solidaria y sostenible.
  - Construir nuevas reflexiones teóricas y cualidades sensibles sobre el mundo del diseño de productos.
  - Adaptar tecnologías, métodos productivos y sistemas de representación, tanto manuales como digitales en proyectos de diseño de objetos para la satisfacción de necesidades y la ampliación de oportunidades y capacidades humanas” (p. 3).
- Se puede apreciar que se ha caminado mucho respecto a algunas definiciones sobre el quehacer del diseñador de objetos. La mirada es integral y holística en la concepción de un profesional absolutamente vinculado al contexto y con un perfil orientado al autoaprendizaje y la investigación, sin embargo, y a pesar de este cambio y de las reflexiones que lo acompañan, no se puede decir que se hayan incorporado eficientemente todos estos elementos y alcances ni a las mallas curriculares, ni a los procesos educativos, ni a los modelos de enseñanza.
- Las mallas afinadas y estructuradas, pensando en la coherencia de contenidos por niveles, por área, por etapas, etc., parecen aún estar formadas por materias dictadas desde una mirada absolutamente moderna,
- “Comprometerse profesionalmente de forma responsable en un entorno diverso e intercultural y en el contexto social y económico, desde una sólida posición ética.

asignaturas abordadas como estancos separados, que lejos de orientarse a la interdisciplina y al contexto, con frecuencia se convierten en espacios de competencia donde el ego del docente de turno o donde el mismo “temperamento disciplinar” boicotean un abordaje integrado de saberes que permitan dar soluciones eficientes a problemas contextuales y contextualizados. Como bien explica Najmanovich (2011a), en muchos de los casos hemos caído en “una educación re-productora y a-subjetiva, que se lleva a cabo en un espacio que pretende ser neutro e impersonal. Un espacio que está estructurado en una relación que irradia desde el maestro sin permitir interacciones horizontales” (Najmanovich, 2011a, p.12) Donde no tienen cabida el contexto ni la investigación y donde la reflexión sigue siendo uno de los temas secundarios y menospreciados frente a la práctica, la misma que con frecuencia se ha convertido en una operatoria mecánica y muchas de las veces improvisada, y que además deja de lado la teoría, para dar paso a proyectos de origen y fundamentación caprichosos e indescifrables.

Es así como el diseño se ha ido consolidando en nuestro país, como disciplina universitaria en un contexto histórico, donde la racionalidad moderna, fue estableciendo un panorama de saberes hiperespecializados, donde se fragmenta la visión del mundo y de los saberes, el ser humano se somete al orden del conocimiento bajo el modelo de la modernidad, y se aleja cada vez más del ejercicio de pensar el mundo en su totalidad o de manera más integral, debido a su separación del medio social.

La ciencia moderna, como explica Morín (1990), se volvió experta en clasificar, nombrar y denominar, esta supuso históricamente una “burocratización de los saberes” que devino en una intensa actividad clasificatoria que buscó además establecer siempre los límites y las fronteras de cada disciplina, aislándolas

unas de otras y concentrándolas sobre sí mismas, el resultado: la pérdida de capacidad para conectar saberes. Nada más alejado de la propia naturaleza del diseño, una disciplina caracterizada por la integración de saberes, la creatividad, el descubrimiento y la inspiración sin embargo cuando evaluamos la realidad educativa de las escuelas de diseño de nuestra región, parecen estar describiendo algunos importantes paradigmas de la simplificación propuestos por Morín (2004):

1. La desconsideración del tiempo como proceso irreversible: elimina dimensión histórica.
2. Reducción y elementalidad: partes simples, unidades que no se constituyen en sistema.
3. El principio del Orden- Ley: leyes deterministas y universales, simples, amplias.
4. La causalidad es simple y exterior a los objetos de estudio, el objeto aislado del contexto causal.
5. La problemática de la organización: todo sistema considerado como fragmentos no como interacciones.
6. Disyunción entre objeto de estudio y ambiente: contexto, sujeto y subjetividad se anulan.
7. Formalización y cuantificación: eliminación del ser y la existencia como noción.

A pesar de haber sido la disciplina arrastrada por esta lógica moderna de las ciencias, tampoco se ha visto beneficiada por ella, habiéndose generado a nivel latinoamericano poquísima investigación “científica” desde nuestro ámbito de acción. Es así, que el diseño como disciplina afronta una doble pérdida: primero el alejamiento de la subjetividad, la sensibilidad y la reflexión, y segundo la incapacidad para incorporar el método “científico” (tal como se lo concibe desde la modernidad) negándose a su vez la posibilidad de consolidarse como una disciplina científica con C mayúscula.

## Una ciencia diferente

El nuevo panorama educativo nacional nos convoca a generar conocimiento, nos impone un sistema educativo orientado prevalentemente hacia la investigación, y muy enérgicamente nos sugiere apegarnos a la rigurosidad de la investigación científica. Esto ha generado un intenso debate acerca de la legitimidad disciplinaria del diseño y las posibilidades de un abordaje tal. Sin duda el diseño tiene un potencial inmenso para cumplir con estos requerimientos, pero sumado a este potencial, se perciben miradas sesgadas sobre la flexibilidad del pensamiento científico y sus posibles combinatorias en ámbitos como el nuestro.

Este nuevo contexto educativo nos ha puesto en crisis y nos interpela llevándonos a reevaluar el camino recorrido, a establecer nuevas posturas y a fortalecer otras. Para lograr el cambio, la clave estaría en pensar desde otras miradas, pensar al diseño como una ciencia, pero una ciencia diferente, que hace ciencia en formas diferentes pero vinculadas a las necesidades del entorno.

Una posibilidad podría estar en la propuesta de Moles (1995) quien aborda la consolidación de las “ciencias de lo impreciso”. El autor reflexiona sobre tres situaciones respecto a algunas características disciplinares que han impedido históricamente la consolidación de la investigación en algunas disciplinas: la existencia de fenómenos vagos ya sea por el error que pueden generar o porque sus conceptos son vagos o variables y la falta de técnicas de medición adecuadas (p.25).

De igual manera introduce la metáfora de la biblioteca como el total de los saberes. En este enorme repositorio, cada “ciencia establecida” ocupa un muro, donde “La característica de este muro de libros sería su coherencia total con respecto a las reglas de la lógica, donde no hay contradicción alguna” (Id., p.43),

por tanto se compondría de publicaciones, donde el conocimiento gira sobre sí mismo y donde el abordaje rechaza el error y lo impreciso.

Lo contrario a este muro sería aquello que el autor denomina “ciencia en construcción”, y que “se trata más bien de un campo de los posibles, dividido pero circunscrito a cada instante” (Id., p.44). En este grupo los saberes se nutren de esas ciencias establecidas buscando en cada muro lo que requieren para abordar todos esos aspectos borrosos e inciertos propios de su naturaleza. Son ciencias que trabajan en lo contradictorio.

Esta mirada parece ser compatible con el abordaje del diseño, una ciencia en permanente construcción, ya que siempre está circunscrita a momentos, contextos, circunstancias, en perenne cambio.

En el diseño nada es absoluto, por tanto se requerirá prestar particular atención al generar procesos investigativos basados en estrategias como: desarrollo del pensamiento, pensamiento esquemático y estructurado, métodos de simulación o modelización, método estructural, pensamiento atómico, entre otros, para a través de ellas, llegar a la construcción de un método que genere a su vez otros métodos, que regulen los procesos, que permitan experimentar, que mantengan a la disciplina y sus profesionales siempre abiertos a múltiples maneras de mirar, leer, usar y además que ayuden a verificar y validar los procesos, de tal forma que finalmente el diseño sin perder su esencia, se incorpore a procesos de investigación científica pura exitosamente.

Sin duda para lograrlo se requiere de una estructura mental y disciplinar diferente, derivada de una estructura curricular que permita la emergencia de nuevos enfoques disciplinares y científicos dentro del quehacer del diseño.

## Una opción para el abordaje

Hessel, afirma que en la educación “Se trata de enseñarle a cada alumno los medios para afrontar los problemas fundamentales y globales propios de cada individuo, de cada sociedad, de la sociedad entera” (Hessel, 2013, p.58), de igual manera propone la urgencia de generar un cambio en los sistemas educativos, un cambio profundo fundamentado en nuevas formas de pensamiento: “Es preciso sustituir un pensamiento que separa por un pensamiento que une, y esta dependencia exige que la causalidad unilineal y unidireccional sea reemplazada por una causalidad en bucle, multirreferencial, que la rigidez de la lógica clásica sea corregida por una dialógica capaz de concebir nociones a un tiempo complementarias y antagonistas, que el conocimiento de la integración de las partes en un todo se complemente con el conocimiento de la integración del todo en la integración de las partes” (Id., p. 64)

El pensamiento complejo nos ofrece un posicionamiento teórico conceptual valioso para afrontar el cambio, nos invita a buscar otras maneras de ver el mundo, las ciencias, la vida, etc. La “Estética de la Complejidad”, como la define Najmanovich (2011b), permite la visibilización de zonas oscuras, y plantea un sujeto que mira su mundo, es decir la total vinculación sujeto-objeto.

La mirada del pensamiento complejo según Najmanovich (2011a) permite la emergencia de un sujeto más reflexivo al momento de acercarse a los saberes y un proceso de aprendizaje no lineal, sino autorreferencial y auto poético, entendido este último como la capacidad que tiene un sistema de conocimientos para auto crearse y adaptarse según las necesidades del contexto sin morir jamás, gracias justamente a su enorme flexibilidad. Desde esta mirada, “Sólo renunciamos a la ilusión de un conocimiento “puro”,

entendido como la actividad de un sujeto abstracto, ahistórico e inmaterial. Esta renuncia no es una pérdida. Podemos todavía desplegar una infinidad de dispositivos, construir caminos, sendas y autopistas, elegir ir a campo traviesa o entre los matorrales, preferir el bosque que la ruta. Renunciar a la idea de un método universal e infalible no implica caer al abismo del sinsentido, sino abrirse a una multiplicidad de significados” (p.22).

Para adaptarse a este nuevo contexto, Najmanovich (2011b), propone el desarrollo de nuevas habilidades en el sujeto, en nuestro caso el diseñador, el mismo que se caracterizará por la capacidad de visualizar y visibilizar, tendrá un enfoque plural y facilidad para movilizar los “puntos de vista” (no permanece rígido en su forma de ver las cosas), características que le permitirán una visión multidimensional y multiperspectiva, que dará paso a planteamientos desde los más diversos itinerarios y configuraciones en la aproximación a los saberes. El resultado de este nuevo modo de aproximarse al conocimiento será entonces una producción de sentidos contextualizada y por tanto responsable.

La disciplina se concibe como una realidad cercana al sujeto, el mismo que mira al conocimiento como un ejercicio de interacción con el mundo y sus saberes (saberes que están en constante movimiento), un conocimiento capaz de desplazarse hacia otros espacios reconociendo y valorando las diversidades y trasladándolas a otros territorios, otros centros y otras lógicas, “En los abordajes de la complejidad, el conocimiento es concebido como un proceso de interacción de los sujetos con el mundo, que nunca es individual sino social y mediado por nuestra biología, por la cultura y por la tecnología. En este intercambio corpóreo y simbólico emergen nuevas experiencias, sistemas que parecen estables pues cambian tan

lentamente para nuestra sensibilidad que ni siquiera lo notamos y tendemos a considerarlos inmutables” (Najmanovich, 2011b, p.7) y que permiten la emergencia de nuevas sensibilidades articuladas desde y en el nuevo enfoque del conocimiento.

La capacidad de conectar, de crear redes, “...implica ante todo la posibilidad de tener en cuenta el alto grado de interconexión de los fenómenos y establecer itinerarios de conocimiento tomando en cuenta las diversas formas de experiencia humana y sus múltiples articulaciones. La red no tiene recorridos ni opciones predefinidas... son fluidas, pueden crecer, transformarse y reconfigurarse. Son ensambles organizados que se hacen ‘al andar’” (Najmanovich, 2011b, p. 2), así, la red propone la generación de un pensamiento múltiple basado en los intercambios, un pensar permeable, temporal, conectado, que aprende a vivir en la frontera, en el límite, entre saberes. Desarrollando la capacidad de interconectar, de generar relaciones, gracias a que su misma existencia se desarrolla en los bordes, llegando a la inter y la trans disciplina.

La interdisciplinariedad implica la emergencia de un sistema de conocimiento complejo, que no se explica en sus componentes, sino en la dinámica interactiva interna y externa de los mismos. Por su parte la transdisciplinariedad propone la crisis, entendida, según Barbero (2003), como el establecimiento de un modo más reflexivo en la aproximación a los conocimientos y las maneras de pensar la sociedad y los saberes desde ellos mismos, inclusive reintroduciendo los saberes sociales y culturales en el conocimiento formal para encontrar el equilibrio que permite generar una sensibilidad multimedial, donde razón y argumentación se unen a la pasión, al sentimiento y la emoción.

De tal modo que los saberes colectivos se convierten en detonante de creatividad, fortaleciendo la produc-

ción simbólica y el conocimiento desde la transdisciplina, la misma que “no busca manipular lo que sucede al interior de la disciplina sino lo que sucede cuando ella se abre, o mejor se quiebra. Es por tanto una ruptura de otro nivel: aquel que desborda las disciplinas sacándolas de sí mismas” (p.5)

La crisis disciplinar implica un diálogo de diversas lógicas tratando de explicar aquellos fenómenos de los saberes desde otras racionalidades ajenas a estos, enriqueciendo los discursos a partir de lo que Barbero (2003) llama “el desbordamiento de las disciplinas” que puede solo ser pensado desde lo “no utópico o atópico” y el “sin lugar”, una vez más ese espacio es la frontera, el intersticio, el lugar que hasta ahora nadie había pensado, y que ningún saber desde la visión moderna, consideraría digno de ser estudiado; sin embargo, en el pensamiento complejo se revaloriza, porque desde allí se generan estructuras relacionales que permiten explicar y entender mejor los fenómenos y sus particularidades desde una visión más sensible y holística. Le permite al diseñador trabajar desde el abordaje de “la problemática”, es decir, el diseñador aportando con soluciones a problemas humanos y naturales reales.

En este contexto urge lo que Barbero (2003) propone como “reeducación en humanidad”, donde los saberes realmente aporten al establecimiento de una sociedad más justa desde una nueva visión y práctica del conocimiento. Es decir se habla de un nuevo diseñador, capaz de afinarse al espacio y la temporalidad actual para ser un real aporte a la comunidad en el contexto contemporáneo. Un profesional más sensible, más comprometido con lo social, capaz de poner en crisis los saberes desde el uso de la teoría, un ser flexible y con una infinita capacidad de aprender para toda la vida, aún fuera de las aulas. Un profesional que “sabe aprender”.

Este cambio de mirada halla su más grande dificultad en el cambio de abordaje que cada una de las diferentes y diversas cátedras y cada uno de los docentes que a su vez deben afrontar, un cambio sustancial en la manera de pensar y de enseñar, permitiendo y facilitando el surgimiento de espacios educativos multimediales, reticulares y flexibles que permitan la emergencia de nuevas teorías, métodos y estrategias en el campo del diseño.

El docente deberá aceptar el reto de tender “puentes entre el sujeto y el objeto del conocimiento enlazándolos en una dinámica de interacciones de las que surgen los conocimientos. Aprender ya no es sinónimo de apropiación pasiva de esencias inmutables sino una actividad poética” (Najmanovich, 2011d p.15) el rol del docente hoy es “enseñar a aprender”, la tarea principal “consiste en aceptar el desafío de una educación que no (solo) se limite a transmitir los valores y conocimientos del pasado sino a investigar y crear nuevos saberes y prácticas” (Najmanovich, 2011d, p.18, los paréntesis son míos)

Otro reto importante será el de concebir al conocimiento como ese emergente que nace del contexto, en este se genera y se valida, por tanto, la cátedra debe abrirse, la escuela debe abrirse, las instituciones deben formar parte del tejido social, económico y productivo; este proceso de apertura será posible únicamente a través de una educación multi – inter y trans- disciplinaria.

Las fuerzas que nos presionan desde fuera, o como las llamaría Taleb (2013), en su obra *Antifrágil*, “estresores”, pueden y deben concebirse como una oportunidad, y deben orientarse a la generación de cambios positivos, logrando que desde cada cátedra se reconfiguren las formas de hacer y de pensar, hacia nuevas prácticas de pensamiento y de enseñanza,

que permitan el re-surgir de una disciplina fortalecida para que a su vez esta permita la formación de profesionales del diseño que sepan ampliar su campo de acción, mirar al mundo, sus problemas y necesidades, profesionales que puedan re-crearse constantemente, sensibilizarse y generar soluciones que lleven al crecimiento colectivo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Archivo histórico Facultad de Diseño. Universidad del Azuay. Cuenca- Ecuador
- Barbero, J.M. (2003). *Ponencia en el congreso internacional “Nuevos Paradigmas Transdisciplinarios en las Ciencias Humanas”*, Universidad Nacional, Bogotá, abril 7, 8 y 9 de 2003 en J.E. Jaramillo (comp.) *Culturas, Identidades y Saberes Fronterizos*, CES, Bogotá. Recuperado de <http://www.debatecultural.org/Observatorio/JesusMartinBarbero2.html> Fecha de acceso 22 de febrero de 2011.
- Hessel, S. (2013). *El Camino de la Esperanza: una llamada a la movilización cívica*. Buenos Aires: Ediciones Destino.
- IBEROAMÉRICA DISEÑA. DECLARACIÓN DE MADRID, Comité Asesor de la Bienal Iberoamericana de Diseño (BID), Madrid, 2007. <http://www.dimad.org/userfiles/Declaraci%C3%B3n%20BID.pdf>
- ICOGRADA. (2011). *Design Education Manifesto 2011*. <http://www.icograda.org/education/maniesto.htm> Fecha de ingreso 27 de diciembre de 2013.
- Moles, A. (1995). *Las ciencias de lo impreciso*. México: Ed.Miguel Angel Porrúa
- Morin, E. (1990). *Introducción al Pensamiento complejo*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Morin, E.. (2004). *La epistemología de la complejidad*. *Gazeta de Antropología* N° 20, 2004 Texto 20-02 CNRS, París, Recuperado de <http://www.pensamientoComplejo.com.ar/docs/files/Morin->
- Najmanovich, D. (2011a). *La Estética de la Complejidad*. Recuperado de [http://www.denisajmanovich.com.ar/htmls/0301\\_textos.php](http://www.denisajmanovich.com.ar/htmls/0301_textos.php). 2011 Fecha de ingreso 27 de diciembre de 2013.
- Najmanovich, D. (2011b). *El Desafío de la Complejidad*. Recuperado de [http://www.denisajmanovich.com.ar/htmls/0301\\_textos.php](http://www.denisajmanovich.com.ar/htmls/0301_textos.php). 2011 Fecha de ingreso 27 de diciembre de 2013.
- Najmanovich, D. (2011c). *La Complejidad*. Recuperado de [http://www.denisajmanovich.com.ar/htmls/0301\\_textos.php](http://www.denisajmanovich.com.ar/htmls/0301_textos.php). 2011 Fecha de ingreso 27 de diciembre de 2013.
- Najmanovich, D. (2011d). *Desamurallar la Educación*. Recuperado de [http://www.denisajmanovich.com.ar/htmls/0301\\_textos.php](http://www.denisajmanovich.com.ar/htmls/0301_textos.php). 2011 Fecha de ingreso 27 de diciembre de 2013.
- Plan de Carrera Diseño de Objetos. Facultad de Diseño de la Universidad del Azuay. Archivo histórico de Secretaría de Facultad. Cuenca Ecuador 2010
- Taleb, N. Antifragil. (2013). *Las cosas que se benefician del desorden*. Barcelona: Paidós Ibérica.

OBJETOS

**Dis. Rocío  
Vivar  
Zabaleta**

*Avalado por:  
Mgs. Esthela Narváez/  
D.I. Daniel Capelletti*



## EL DISEÑO, LA SEMÁNTICA Y LA EXPERIENCIA DE VIDA

como elementos de  
percepción del objeto



*Es tan connatural la creatividad al ser humano, que podría estancarse, trabarse,  
escondese o extenderse, expandirse, flotar.*

*Esto lo vuelve susceptiblemente complicado y a la vez emocionante.*

*La autora*

El proceso de diseño está enmarcado por un contexto que determina la obtención y ordenamiento de características que forman parte del concepto gestor del objeto y que son percibidos por el usuario, quien determina los valores funcionales, formales y conceptuales, relacionándolos con su propia experiencia de vida.

El diseñador debe conseguir que “el objeto hable por sí mismo”, utilizando los códigos adecuados y la semántica que permitan la correcta comunicación entre el usuario y el objeto; facilitando a este la percepción del objeto y, por lo tanto, una cómoda y fácil interacción con el mismo.

*PALABRAS CLAVE*

*Percepción, semántica, heurística, experiencia, sensibilidad, diseño, cultura, objeto,  
individuo*

Imagen 1:

Tomado de:

[www.haremoshistoria.net](http://www.haremoshistoria.net)

Evidentemente el contexto es un determinante importante en el área del diseño, ya que afecta a la forma cómo es percibido el objeto por el usuario; considerando el hecho de que este pertenece a un entorno determinado, con sus propias características culturales y sociales, que desarrollan en él cierto patrón de principios de vida que son particulares y pertenecientes a dicho entorno inmediato.

Esta percepción del objeto por parte del usuario puede influir directamente en la lectura subconsciente del concepto, en el uso y en la función del mismo; por lo tanto, es importante para el diseñador, identificar con claridad los canales que le permitirán transmitir adecuadamente, a través del objeto, un lenguaje universal, a ser identificado sin problema por el individuo o individuos a quienes pretende llegar.

Coincidiendo con el pensamiento de R. Leiro que dice: “Si presentamos objetos de uso habitual para ser evaluados por la gente, seguramente recibiremos una amplia variedad de respuestas de las cuales muy pocas se referirán al sentido, a lo que el objeto representa, y la mayoría serán opiniones acerca de cómo es el objeto, para qué está hecho, quiénes suelen usarlo, qué diferencias tiene con objetos similares, cómo es su durabilidad, su apariencia, su costo. Es decir, los valores del objeto raramente se reconocen como tales, pero se perciben emocionalmente”. (Leiro, 2008, p. 147)

El diseñador debe entender que todo objeto desarrollado ha de tener un significado, que de no ser canalizado desde el inicio de la solución de la problemática, puede llegar a generar una doble lectura y ser la causa de una percepción equivocada por parte del usuario, quien valorará dicho resultado creativo a través de una aceptación o negación inmediata, casi inconscientemente.

Para la correcta percepción del objeto es muy importante considerar la experiencia de vida tanto en el diseñador como en el usuario; el “desear algo”, la atracción por “ese algo”, es objeto de vivencias previas que todos llevamos en el subconsciente.

Se busca entonces dilucidar las causas que generan en el usuario la percepción del objeto, enmarcando los criterios en base a referencias bibliográficas y análisis de elementos que forman parte del desenvolvimiento de la idea para llegar a obtener un resultado creativo.

Para cumplir con este propósito se proponen estrategias que faciliten el proceso de percepción, con el uso adecuado de códigos y la aplicación de elementos semánticos claros que se evidencien en la correcta lectura visual del objeto.

### **El diseño, la semántica y la experiencia de vida como elementos de percepción del objeto**

El proceso creativo dentro del diseño se da con el inicio de una idea que, por más fantástica que parezca, al ser expuesta a un planteamiento de solución de problemáticas, puede llegar a convertirse en un estupendo resultado creativo.

Pero para ello el diseñador se encuentra sujeto a criterios que devienen de conocimientos dados dentro de un contexto en donde se deben manejar conceptos en lo posible universales para que puedan llegar a un campo mayor de comprensión.

Los procesos creativos están sujetos a diversos tipos de criterios que permiten cumplir con una determinada tecnología para solucionar el aspecto funcional y formal del objeto. Este aspecto formal está directamente influenciado por un contexto cultural y social, por la semántica particular que el objeto debe representar

en sí, por medio del cual será capaz de prácticamente hablar por sí solo. Estos valores sumados a las experiencias de vida tanto del diseñador como del usuario le proporcionan al resultado del proceso un valor conceptual y sobre todo un lenguaje propio.

La suma de los elementos conceptuales se exponen al criterio de percepción del usuario, quien pertenece a un medio social con sus propias influencias y principios de vida, que corresponden a una determinada cultura y que logran en el individuo la capacidad de poder percibir, leer, analizar espontáneamente el objeto de una manera determinada, aceptándolo como “bonito o feo” o, como se diría en el lenguaje apropiado de un diseñador, “adecuado o inadecuado”; teniendo así, una lectura propia del objeto, certera para él.

“El diseño estratégico debe necesariamente comenzar a partir de un concepto que enuncie con precisión las propiedades materiales e inmateriales del objeto, su grado de innovación y, sobre todo, el sentido que pretende transmitir a la gente. Un concepto, podríamos decir, que defina la identidad genética del objeto”. (Leiro, 2008, p. 27)

La posición de Leiro ante el propósito de este artículo coincide en cuanto se habla del concepto del objeto, del sentido y origen que adquiere; un concepto que como él claramente lo manifiesta, proporciona al usuario una identificación dentro de un determinado medio o nicho social, como efecto de una interacción entre sujeto y objeto.

Un objeto llega a tener origen si se manejan adecuadamente los códigos culturales del lugar al que pertenece, es un valor añadido que lo convierte en un objeto con sentido, con nombre, con procedencia; un objeto que resulta de por sí atractivo para una comunidad en particular.

A estos elementos susceptibles a un proceso reflexivo, dentro del contexto del diseño, se los identifica como **La Cuarta Dimensión** (paradigma de diseño), una herramienta que varía entre la materialidad y el sentido, está impregnada tanto en el aspecto formal como en el conceptual; un valor del que sin duda depende la percepción correcta del objeto.

Darle sentido a un objeto lo convierte en algo deseado, diferente y reconocible. Sin un **contexto socio-cultural**, el objeto sufre una carencia extrema, se convierte en un elemento desechable, por la falta de sentido que lleva a una pérdida de memoria; lo que podría denominarse como “un objeto basura”, fácilmente olvidable.

No se habla de geometría o materialidad, se trata de la comunicación de un sentido particular, considerando el hecho de que pertenecemos a una totalidad, pero haciéndole sentir al usuario como un ser que goza de su individualidad y que posteriormente se integra a un nicho determinado. Esta instancia de permanencia social del hombre se refleja a través de las características particulares del objeto con el que se siente identificado y que le permiten mantener una interacción fácil, adecuada y correcta con el mismo.

El objeto dentro de una sociedad llega a considerarse como un elemento que transmite sensaciones a través de la suma de formas y conceptos que en algunos casos se encuentran predeterminados por una experiencia cultural, por “una historia para contar una historia”. En este caso el objeto va adquiriendo valorizaciones, se transforma en un elemento que acomoda a los individuos y los identifica dentro de una categorización social, de un determinado grupo o nicho socio cultural.

Pineda habla del aspecto cultural como un elemento

básico en el desarrollo del objeto: “Así, pues, se hace patente que en tanto el objeto de uso es signo de elementos culturales que legitiman su aplicación en una sociedad, él mismo se instaure como mensaje cultural. El objeto vehicula un mensaje de los significados vigentes en la vida cotidiana de los individuos (...) el objeto de uso comunica significados sociales en la medida que (...) el mensaje en los objetos es la organización sistémica, compleja y conceptual de signos, que utilizan como vehículo la configuración misma del objeto para transmitir una información, para indicar a alguien algo, para expresar e interpretar una realidad sensible y cultural (metáfora), para generar aprendizaje y memoria”. (Pineda, 2009, p. 79)

Culturas como la japonesa, la mexicana han permanecido en nuestras memorias por la fuerza con la que las nuevas generaciones de diseñadores, transmiten en

sus diversos objetos, elementos gráficos y simbólicos de sus entornos, avivados de una forma muy innovadora; sobre todo, posesionados de un gran sentido de pertenencia y de afecto por su historia y los valores que ella encierra.

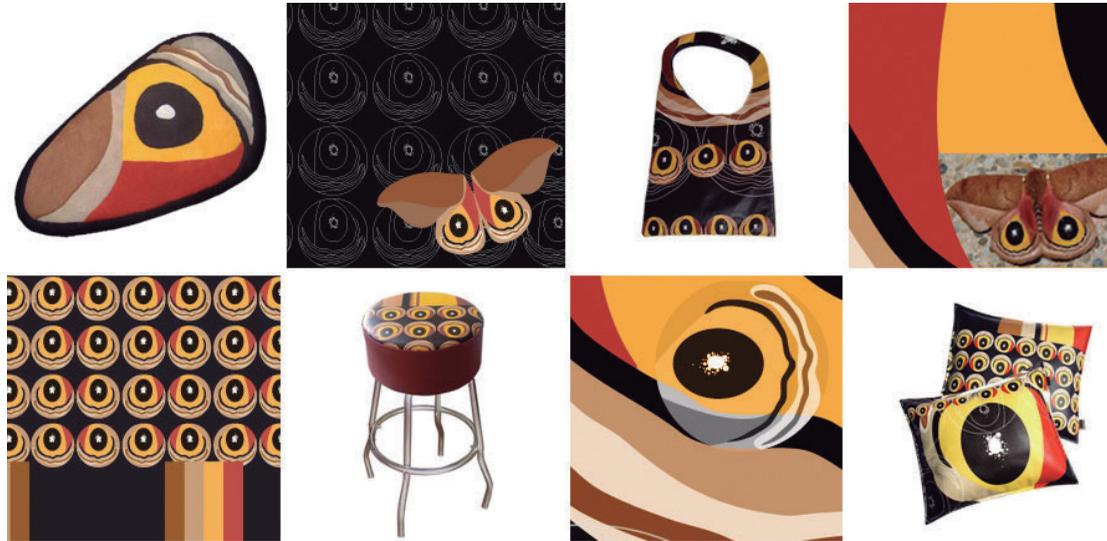
**El diseño en la actualidad ha de ser un proceso heurístico.** La heurística es concebir y visualizar formas que sublimen las existencias y que además sean aportaciones que trasciendan más allá de su tiempo. También la heurística es la capacidad de un sistema de realizar innovaciones para sus fines.

La capacidad heurística es un rasgo característico de los humanos de resolver problemas mediante la creatividad y el pensamiento lateral. Así vemos cómo el hombre siempre innova para poder salir adelante. Innovar proviene del latín *innovare*, que significa acto o efecto de innovar, tornarse nuevo o renovar, introducir una novedad. Esto ya denota que cuando se tiene un objeto innovador, también hay que introducirlo al mercado para que la gente lo conozca.

“El hombre es capaz de llevar a la realidad lo que le dé la gana, solo basta un poco de ingenio y conocimiento, pues sin bases no hay manera de que una brillante idea se lleve a su realización. En la mente humana hay todo un universo de ingenio, que poco a poco en nuestro siglo y con las nuevas tecnologías se está abriendo paso”. (Bohorquez, 2009, p. 1)



**Imagen 2:** “Murakami nunca abandonó la cultura japonesa, pero consideró importante dar un salto a la modernidad, así como entendía que la producción artística no debería diferenciarse de la producción industrial”. Tomado de: [www.artespain.com](http://www.artespain.com)



**Imagen 3:** Belén Mena, diseñadora ecuatoriana, realizó un trabajo de análisis morfológico de la polilla. El libro se publicó en varios idiomas y ha sido galardonada por varias ocasiones, a nivel nacional e internacional. A partir de su análisis se ha diseñado una extensa línea de objetos. Tomado de: [www.pachangadesign.com](http://www.pachangadesign.com)

La lectura del autor citado concuerda con el propósito del diseñador contemporáneo, cuyo proceso se encuentra en la búsqueda para explorar todas las posibilidades, por más irrealizables que parezcan, investigando y buscando en los lugares en donde menos se puede imaginar que existe ese “algo” que pueda ser utilizado para desarrollar una idea innovadora.

Uno de los grandes inventores de la historia fue Leonardo di Ser Piero da Vinci, de los más polifacéticos individuos del Renacimiento: escultor, músico, ingeniero, arquitecto, inventor, anatomista, pintor, escritor, botánico, matemático, geólogo. Su proceso creativo se basaba en la observación de todo lo que estaba a su alrededor. La naturaleza fue una de sus principales fuentes de inspiración para el análisis, el estudio, la transformación, la innovación y adaptación. Descubrió que muchas formas de la naturaleza podían adaptarse y satisfacer las necesidades del hombre de una manera mucha más familiar y ergonómica.

El proceso de desarrollo de la innovación tiene que ser sistemático, ordenado bajo una conexión coherente de la información obtenida. Para crear es necesario abandonar el campo de la realidad establecida para no quedar atado a nuestros hábitos y conocimientos que impiden el surgimiento de lo nuevo. Sabemos también que al aplicar procesos en la fase de generación de ideas, aparentemente puede provocar interrupciones en la creatividad, pero debemos conseguir que más bien la encauce. No importa que tan poco aplicables parezcan las ideas que surgen, o que tan realistas; en esa búsqueda de soluciones, en ese andar en la investigación es en donde podría encontrarse la respuesta.



Imagen 3.1: Belén Mena, diseñadora ecuatoriana, análisis morfológico de la polilla. Tomado de: [www.pachangadesign.com](http://www.pachangadesign.com)

En la actualidad el propósito de la producción de diseño tiene una visión mucho más global, una visión holística; con una intención más amplia, que rompe el esquema de que el diseño debe estar enfocado principalmente hacia la comercialización. Existe una conexión amplia de información, el diseñador ya no diseña sin una previa investigación, ya no se conforma con materializar únicamente aquellas ideas que parecen ser factibles, ahora busca realizar una idea que por más fantástica que parezca, rompa las fronteras de otras ciencias y utilice todos los recursos posibles para poderla cristalizar. No importa que tan imposible pueda parecer al inicio, siempre intenta encontrar la respuesta y la solución para poder llegar a lo que considera una verdad factible.

“A diferencia de la significación, la innovación reducida a los aspectos formales externos pierde rápi-

damente su ‘otroriedad’, su poder de asombrar y de transgredir; recorriendo metafóricamente un trayecto que va desde la seducción y el placer, al bienestar y finalmente al olvido. Pero la innovación tuvo sentido, lo mantendrá aun en un desván o en un museo.

La significación es un concepto difuso y ambiguo. El secreto de lo que algo significa se encuentra en el modo en que lo hemos vinculado con las demás cosas que conocemos.” (Leiro, 2008, p. 145) ‘Otroriedad’: es un término de propiedad del autor.

Los procesos deben ser coherentes y sistemáticos, como ya se ha dicho. Los conceptos utilizados deben estar organizados en virtud de un ordenamiento de datos visuales, que se expresen correctamente en el aspecto formal, pero sobre todo en el aspecto funcional; cada uno de los elementos tanto conceptuales como

formales que constituyen el objeto deben orientarse a cumplir con la función correspondiente. La lectura de cada uno de ellos ha de ser absolutamente clara y tener una razón de ser; hay que evitar que existan elementos inútiles en la forma.

Otro índice de códigos que deben ser manejados con mucha sutileza en el diseño es **la semántica**, que funciona como un soporte de análisis. El diseño está hecho para comunicar. Las empresas buscan sistemas conceptuales que permitan transmitir en el aspecto formal, material, tecnológico del objeto, un mensaje que sea claramente identificado y decodificado por el usuario.

“Karl Krippendorff aportó tres reglas para el diseño de objetos en cuanto a su facilidad de uso: 1). Un objeto debe explicar lo que es y para qué sirve. 2). Un objeto debe comunicar cómo debe o puede ser usado. 3). Un objeto debe proporcionar feedback<sup>(1)</sup>”. (Donés, 2002, p. 5).

Los elementos de comunicación visual usados en el diseño del objeto deben estar muy bien aplicados, de tal forma que consigan que el objeto hable por sí solo. El diseñador debe cubrir, satisfacer y solucionar necesidades, más no crearlas. Mientras más se evidencien los códigos de comunicación en un objeto, más fácil será la interacción con el usuario. El objeto nos debe ayudar a conseguir una vida mejor y ser mucho más duradero para permanecer por más tiempo y evitar que se convierta en un objeto que únicamente satisfaga necesidades de mercadotecnia.

“La rica superposición de sugerencias visuales que encontramos en el lenguaje del diseño del objeto se deriva de una rama del diseño industrial conocida como semántica del objeto, un término acuñado por Krippendorff y Butter en 1984. En resumen, este método puede describirse como un “diseño por asocia-

ción de ideas”: los diseñadores establecen qué valores emocionales quieren que el consumidor encuentre en el objeto, y partiendo de ellos crean formas que inducen las asociaciones que, con suerte, inculcarán esos sentimientos.

Existe, como es lógico, el riesgo de que el consumidor interprete unos valores diferentes de los que el diseñador quería transmitir. En el caso de Dyson Cyclone, la interpretación que he dado refleja algunas de las ambiciones de su diseñador, pero también las amplía. Dyson explica que el color plateado, conseguido mediante un plástico casi transparente con un moteado de aluminio le concedería una “estética NASA”. El amarillo alude a las señales de peligro en las obras, pero también a las rayas de las avispas y los tigres, contribuyendo a crear una imagen de la máquina como si se tratase de un depredador. Los “nervios” de la parte delantera del asa se incluyeron, en primer lugar, para reforzar esta idea, pero también para suavizar la transición visual entre el cuerpo y el asa. El hecho de sugerir “aletas de ventilación, alta tecnología, y una estética de motocicleta” conforma lo que Dyson llama un ‘subobjeto del diseño’. De modo que su principal diseñador admite que la apariencia semántica del objeto es menos importante que la resolución de los problemas técnicos”. (Julier, 2010, p. 131)

Los códigos utilizados dentro del lenguaje visual del objeto deben expresarse adecuadamente y ser aplicados con el uso correcto de simbología, cromática, tecnología y materiales pertinentes. El manejo de dichos elementos al ser de conocimiento universal van a traducirse más positivamente a una gran mayoría de la población identificada y ubicada dentro de un contexto cultural y social. Los elementos utilizados en la gestión del objeto serán asimilados por el usuario, en una suerte de experiencia y de relación con el medio al que está acostumbrado.



Imagen 4: “Tricicleta Urbana - FISICO vs. VIRTUAL. Tricicleta de diseño a futuro que representa, a través de su morfología y semántica, la dualidad actual entre el correo físico y el correo virtual”. Tomado de: [www.coroflot.com](http://www.coroflot.com)

Cada elemento que constituye la forma del objeto es relacionado dentro de un contexto de sensaciones y de comparaciones. Elementos como la cromática, que trae consigo todo un bagaje psicológico y simbólico, que sumado a las texturas, los materiales y la tecnología, son conductores que confirman los valores de percepción de la forma.

**La experiencia de vida del diseñador y del usuario** interviene directamente en el proceso de percepción de la forma. Los códigos utilizados en el proceso de gestión serán descifrados como una suerte de experiencia del que diseña y del que observa. Un

objeto nos puede parecer más atractivo que otro, por las sensaciones que éste nos causa; sensaciones que están atadas a una experiencia previa. Las experiencias están grabadas en el subconsciente y se conectan directamente con las nuevas vivencias; sean estas experiencias positivas o negativas.

Nuestros sentidos juegan un papel importante en la percepción; un aroma nos puede conectar automáticamente con un recuerdo del dulce de la abuelita, o los caramelos de la tienda del barrio; una textura puede evocarnos una caricia o un trauma que vivimos en alguna instancia de la vida.

“Parece ser que la aprehensión perceptiva de un objeto está más allá de ofrecer un fácil uso, una aceptable seguridad y una funcionalidad acorde con las necesidades que se desean satisfacer. Existen factores de diferentes órdenes que influyen. Quarante, en Donés (2002), destaca los siguientes: a). Factores puramente emocionales, relacionados con la subjetividad. b). Factores cognoscitivos, relacionados con lo que se conoce, con lo aprendido. c). Factores intelectuales, se refieren a la satisfacción lógica ante la comprensión de un objeto. d). Factores psico-fisiológicos; parece ser que el placer estético depende de la calidad de nuestras sensaciones, de los umbrales fisiológicos de percepción, de las condiciones psíquicas personales. Estos factores participan con intensidad variable e individualizada en la relación que establecemos con los objetos”. (Donés, 2002, p. 3)

Además de la satisfacción de uso y función, Donés nos habla sobre la complacencia que el objeto debe producir al usuario. Esto tiene que ver con la sensación personal provocada por la forma como él percibe el objeto, no solamente por su instancia estética sino por la vivencia personal que tuvo en el transcurso de una experiencia que genera un aprendizaje continuo a lo largo de su vida.

El individuo posee su grado de sensibilidad por naturaleza, que se va registrando en el subconsciente y creando todo un archivo de información. Estos datos han de ser ordenados en una estructura de sensaciones, que luego se vuelve reconocible en la experiencia cotidiana de relación con el entorno y por lo tanto se refleja en su proceso creativo y de percepción de formas y conceptos.

Pineda habla acerca de los “objetos biográficos” que dice son aquellos que consiguen en el usuario una ex-



Imagen 5:

Tomado de: [www.kusashoes.com](http://www.kusashoes.com)

perimentación simbiótica con el objeto, porque van acompañados de una sensación, de un recuerdo, de una vivencia particular “el objeto no cesa de colmarse de significaciones individuales y así construir experiencias”. (Pineda, 2009, p. 92).

Así como el objeto es un signo de funcionalidad, también es un elemento que representa un evento, una relación, un concepto para el individuo que lo adquiere. Entre el objeto y el individuo se crea una relación de uso y función, que además trae consigo una evidencia de pertenencia a un determinado círculo. El individuo, a través de los objetos, expresará su instancia material dentro de una sociedad, a través de ellos manifiesta sus intereses sociales, culturales, incluso sus instancias anímicas y un determinado comportamiento social.

El estilo de vida de un individuo se demuestra en su entorno inmediato, que es su hogar. Este lugar será un reflejo material de las costumbres de quién habita en ese entorno, de la esencia que lo conforma. El individuo se expresa en parte en los objetos que le ayudan a llevar una vida satisfactoria y cómoda, acorde al nicho que eligió como una forma de identidad.

## Conclusiones

El diseñador debe lograr a través de sus objetos una experiencia que se transforme en la percepción de lo vivido; y la vida se compone entre otras cosas de sentimientos y sensaciones. Para diseñar una experiencia se deberá concebir a los objetos como resultado de una sensación provocada por un entorno que genera determinadas necesidades.

Las experiencias del objeto deben estar enlazadas a códigos culturales, sociales, semánticos y relacionadas con la forma de vida del individuo que accede a un objeto, conducido por una aprehensión de comportamiento, que le permite la percepción, resultado de su

propia experiencia de vida y conocimiento previo de las cosas, lo que ocasionará una lectura determinada del objeto que elija llevar consigo.

Es en este acto en donde el diseñador apenas logrará entender si todo su proceso de gestión fue realmente el correcto. Al contrario que en las ciencias exactas, el diseño está sujeto a más de un estudio previo de mercado y de pruebas de experimentación; está sujeto a un resultado que no dejará de ser subjetivo, sino hasta que el usuario elija el objeto, haciendo una previa lectura del mismo, basado en su propio cuadro de percepciones y sensaciones que le conducen a preferir un objeto a otro, gracias a si fue utilizado correctamente el lenguaje del diseño y si se lo manifestó a través del objeto, lo que provoca en el usuario un acceso inconsciente e inmediato a dicha lectura.

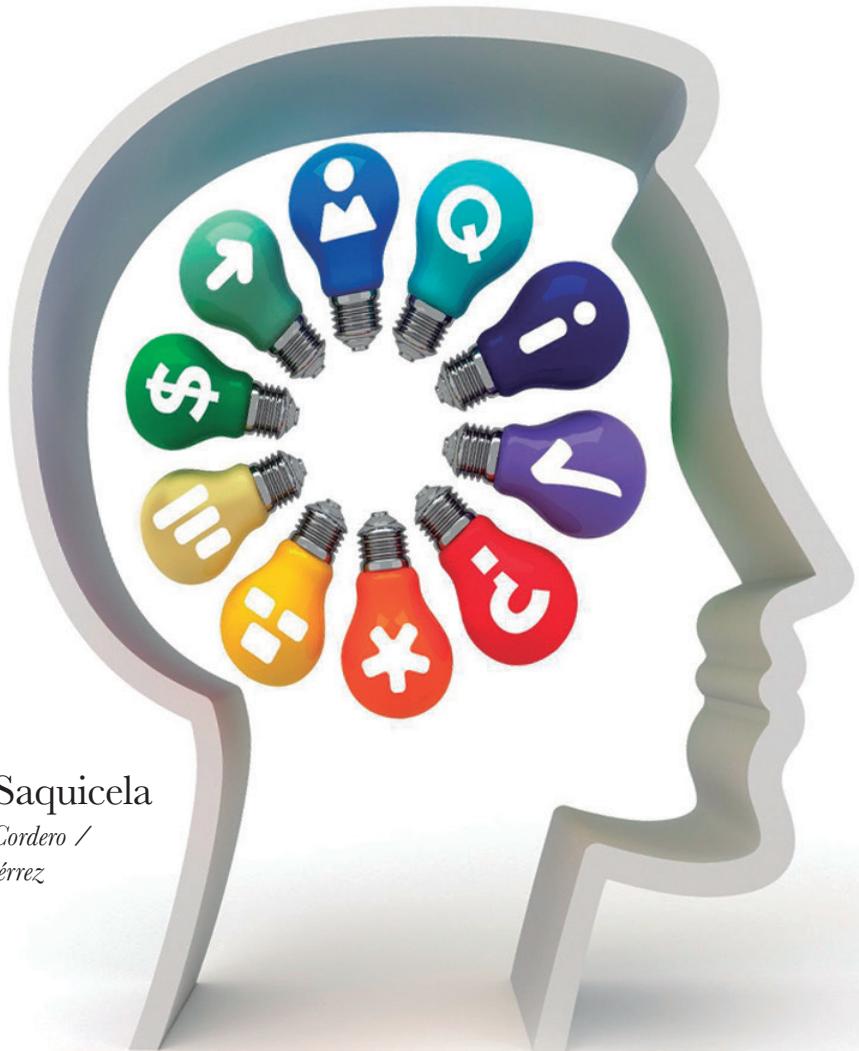
## CITAS

1. Elemento presente en el proceso de comunicación, donde un emisor envía un mensaje a un receptor para que sea interpretado, a través de un canal.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bohorquez, D. O. (31 de 03 de 2009). *WordPress.com*. Retrieved 05 de 01 de 2014 from Noosferamorlogia.wordpress.com: <http://noosferamorlogia.wordpress.com/2009/03/31/heuristica-innovar/>
- Donés, S. M. (2002). Aportaciones de la semántica del objeto al diseño de objetos orientados al usuario. *XIV Congreso Internacional de Ingeniería Gráfica*. Santander: Ingegraf.
- Julier, G. (2010). *La cultura del diseño* (Vol. 1). Barcelona, España: Gustavo Gili.
- *Lenguajes objetuales y posicionamiento*. (1998). Bogotá, Colombia: Fundación Universidad dw Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
- Leiro, R. J. (2008). *Diseño. Estrategia y gestión*. (Vol. 1). Buenos Aires, Argentina: Infinito.
- Pineda, E. (agosto de 2009). *Adversus Org*. Retrieved 2 de 01 de 2014 from adversus.org: [www.adversus.org/indice/nro14-15/.../06VI1415.pdf](http://www.adversus.org/indice/nro14-15/.../06VI1415.pdf)
- Quarante, D. (1992). *Diseño Industrial 1 Elementos introductorios* (Vol. 1). Barcelona, España: CEAC.

# LA GESTIÓN DEL DISEÑO EN EL ECUADOR



Ing. María Esthela Saquicela

*Avalado por: Mgst. Guillermo Cordero /*

*Msc. Alfredo Gutiérrez*

*“Good design is good business, el diseño bien gestionado es todavía un mejor negocio”. Thomas Watson Jr. (IBM)*

Las herramientas administrativas y de mercadotecnia ayudan al diseñador a manejar de mejor manera el ciclo productivo de sus creaciones, desde identificar una necesidad que desea resolver con sus diseños hasta llegar al consumidor final.

El contexto del diseño, concebido a través de la gestión, permite identificar la ventaja competitiva que el trabajo del diseñador puede ofrecer con sus proyectos.

Así también, el diseño, entendido como medio de innovación en el ámbito empresarial, permite que los futuros profesionales de esta área tengan mejores y mayores probabilidades de colaborar con el aparato productivo de nuestro país, a través del aprovechamiento de recursos materiales, culturales y productivos.

Este artículo pretende dar una visión de cómo un profesional del diseño en general puede aprovechar los conocimientos que le brinda la gestión, como una herramienta de comunicación con sus clientes, su posicionamiento en el medio y su aporte a la sociedad.

*PALABRAS CLAVE*

*Diseño y administración, diseño y mercadotecnia, diseño y producción*

## La gestión del diseño. Términos que serán utilizados

**Empresa.-** “Es todo grupo humano que emprende proyectos y acciones sobre su entorno. La actitud emprendedora implica que ésta afectará el entorno social, material, cultural y económico” (Costa, 2003, pág. 18).

**Diseño.-** “Organización de materiales y procesos de la forma más productiva, en un sentido económico, en un equilibrado balance de todos los elementos necesarios para cumplir una función.

“Es la integración de requerimientos técnicos, sociales y económicos, necesidades biológicas, con efectos psicológicos y materiales, forma, color, volumen y espacio, todo ello pensado e interrelacionado”. (Moholy, en Reimers Design, 2013, p.40)

**Comunicación.-** “Es hacer común un significado a una comunidad con el fin de que toda ella pueda comulgar en la comprensión del mismo”. (Moholy, en Reimers Design, 2013, p.30)

**Gestión.-** “Acción y efecto de administrar”. (Real Academia Española, 2014)

**Gestionar.-** “1.Hacer las acciones o los trámites necesarios para conseguir o resolver una cosa”. “2. Dirigir y administrar un negocio o asunto”. (Diccionario Manual, 2007)

## Introducción

Desde su inicio el diseño ha sido valorado por la sociedad en general desde una perspectiva estética, convirtiéndolo en símbolo de “bonito y moderno”; actualmente el diseño para darse a conocer, no puede prescindir de elementos como la administración, la mercadotecnia y la comunicación en general, ni con-

cebirse únicamente como un proyecto aislado, pues su conexión inevitable con el ámbito productivo, mercantil y de consumo, ha permitido el nacimiento de una interrelación indiscutible entre empresa y diseño.

Según el profesor Manuel Lecuona de la División de Investigación y Gestión del Diseño del Instituto IDF de la Universidad Politécnica de Valencia, “antes de los años 50, las empresas se preocupaban únicamente en vender su producción pues la demanda generalmente era superior a la oferta, ahora a finales de siglo e inicios del nuevo se busca la diferenciación de los productos a través del valor que el diseño infunde en cada una de sus creaciones, valor que se transmite a través de las diferentes herramientas que nos brinda la gestión”. (Lecuona, 2010, p.4)

Hoy, en el Ecuador, existe inconformidad por parte de muchos diseñadores por el escaso o nulo valor que el consumidor brinda a sus creaciones, obteniendo un pago injusto, desde su punto de vista, por su trabajo.

La revista digital argentina sobre diseño FOROALFA, en el año 2011 propuso un debate en su blog respecto a esta realidad. La mayoría de los comentarios se enmarcaron en los posibles motivos para que se dé este fenómeno, tales como: “incomprensión por parte de los clientes acerca de los beneficios que otorga el diseño; falta de colegios profesionales que pauten honorarios; sobreabundancia de diseñadores que hacen bajar los precios (la ley de la oferta y la demanda en el mercado); universidades que no enseñan los aspectos comerciales de la profesión”. (FOROALFA, 2011)

Dichas preocupaciones se dan de igual manera en el Ecuador, las mismas que pueden ser analizadas dando respuesta a los siguientes cuestionamientos:

¿Están los diseñadores preparados para darse a conocer en un mercado altamente competitivo?, ¿está el consumidor preparado para valorar lo que hace un profesional del diseño?

En un inicio se analizará la interrelación que tienen el diseño y la gestión, luego se analizará el hilo conductor que permite al diseñador mostrar el valor que sus trabajos guardan, antes (idea), durante (proceso creativo) y después (prototipo) del proceso de diseño; para finalmente tratar la frase *Gestionar Diseño* como un mecanismo donde el lector reflexione sobre las nuevas estrategias competitivas aplicadas a la interrelación entre profesionales, universidades, industria y contexto general. Apreciando al diseño, no sólo como una profesión más sino, como una forma de dar valor a todo lo que se puede transformar a partir de su aplicación.

### **Interrelación diseño y gestión**

Con la finalidad de identificar al diseño en el contexto empresarial se deben tener en cuenta los aspectos productivos, técnicos, de mercado, costes, entre otros, que forman parte ineludible de dicho contexto, en el cual el diseño aporta su carácter diferenciador, optimizando costes, a fin de conseguir, por parte del consumidor, una correcta percepción formal y estética del producto final, adaptado a sus necesidades.

El diseño en el ámbito empresarial puede ser entendido como un proceso analítico, técnico y creativo para brindar soluciones satisfactorias a un sinnúmero de necesidades, a través de la determinación global de las características del producto, sea éste un objeto, un soporte gráfico, una prenda de vestir o la integración de un espacio interior.

Al respondernos las preguntas de quién, cómo, cuándo, dónde y a qué precio se utilizará un producto

final, entre algunos otros cuestionamientos, nos podemos dar cuenta que corresponden tanto al proceso de diseño, como al plan de mercadeo.

Lo anteriormente expuesto nos invita a pensar en una relación muy estrecha entre ambas disciplinas, buscando un equilibrio entre sus semejanzas y diferencias, que les permita complementarse en el contexto del mercado.

“La concepción del producto está fuertemente influenciada por los cambios de las costumbres y las exigencias del consumidor, por lo que empresa y diseño buscan interpretar, favorecer y proponer”. (Lecuona, 2010, p.13)

Nos encontramos en un mundo complejo en el ámbito tecnológico y con exigencias de mercado, que difícilmente se pueden explicar de forma simple. Es por ello que se vuelve necesario el conocimiento por parte del diseñador sobre el esquema o la estructura empresarial, con la finalidad de responder de una manera creativa y flexible a dichas complejidades.

La multidisciplinariedad que representa el diseño como profesión brinda una ventaja para liderar o formar equipos creativos de trabajo con la capacidad de dar solución a problemas complejos.

Durante el siglo pasado las empresas exitosas fueron aquellas que basaron sus estrategias competitivas en la reingeniería de procesos, la gestión de la cadena de suministros, mejores relaciones con los clientes y el manejo eficiente de presupuestos, pues tradicionalmente las empresas eran consideradas como generadoras de riqueza a través del mejoramiento continuo de sus procesos.

## El papel interrelacionador del diseñador



(Lecuona, 2010, p.19)

Actualmente la competitividad se basa en organizaciones no tradicionales en donde se intensifica la imaginación, la creatividad y es entonces en donde un gerente, jefe de equipo o cualquiera que busque el crecimiento de su empresa, necesita entender el diseño y a quienes lo ejercen, con el fin de lograr una simbiosis de ideas dirigidas a cumplir los objetivos empresariales y de mercado.

Se dice que en siglo XXI, nos encontramos en la cúspide de una revolución del diseño en los negocios (Simón, 2014).

La forma de trabajo a través de proyectos es lo que se encuentra revolucionando el pensamiento de los empresarios visionarios, pues la empresa tradicional fundamenta su trabajo en actividades constantes en búsqueda de la perfección (prueba y error); la comunicación y colaboración constante con el cliente es lo que ayuda al diseñador a generar un pensamiento crítico en su proceso creativo, se dice que el diseñador aprende haciendo.

### ¿Están los diseñadores preparados para darse a conocer en un mercado altamente competitivo?

Actualmente varios diseñadores se han visto obligados o se han acostumbrado a copiar casi todo, desde una

pequeña joya, hasta el más bello jardín, adaptando a nuestra cultura las tendencias que priman en ciudades de Europa y Estados Unidos. Quizá presionados por sus clientes, o tal vez se cansaron de intentar que su propia creatividad fuera valorada.

Un segundo problema se da por la proliferación de personas que brindan servicios de diseño sin un título profesional, a precios bastante bajos, imposibles de igualar por un profesional, logrando que el cliente tenga la percepción de que un “buen diseño” no debería tener un elevado costo.

Y finalmente la falta de conocimiento de las personas sobre lo que el diseñador profesional les puede ofrecer ahorrando tiempo, dinero y sobre todo adaptándose a sus necesidades con originalidad y buen gusto. Todo esto no le brinda muchas oportunidades al diseñador para darse a conocer de manera eficaz.

El diseño, para darse a conocer necesita de un público, un mercado, un usuario. Es por ello que todo proceso de diseño inicia con una adecuada planificación que busca satisfacer tanto los aspectos físicos como psicológicos de las personas, para proyectarse a sus clientes como un diseño único y valioso, no solo en términos estéticos, sino también en términos útiles y funcionales.

Los diseñadores deben entender, por lo tanto, que su trabajo es la esencia de la competitividad actual, pues hace varios años las empresas basaban sus estrategias de diferenciación en la disminución de costes o la implementación tecnológica, actualmente el consumidor basa su elección de compra de un producto en la percepción que tenga sobre éste, dicha percepción se verá favorecida a través del diseño.

A partir de estos criterios es donde el diseñador actual debe basar su forma de comunicarse, de darse a conocer y posicionarse en el medio, a través de algunos aspectos básicos que le van a permitir conocerse a sí mismo en primera instancia para luego poder proyectar su esencia a sus clientes:

- Definir su perfil de diseñador, identidad, originalidad, personalidad.
- Cuál va a ser su cualidad diferenciadora, con la que se pueda identificar con su público
- Va a generar diseños únicos, exclusivos o le gustaría ajustarse al ámbito industrial
- Conocer el valor creativo y productivo de sus diseños, para poder establecer precios
- Qué posición desea conseguir en el mundo del diseño: generar su propia marca, su propio nombre, formar parte de un equipo de diseñadores, formar parte de una empresa reconocida, entre otras muchas opciones que pueden darle cabida en el medio.

Debemos estar conscientes de que el diseño es una profesión multidisciplinaria, que forma parte de un proceso creativo, productivo y tecnológico en el que intervienen factores culturales, humanísticos y creativos; lo que le permite independientemente de que trabaje con una empresa o no, tener habilidades en las áreas de mercadotecnia, producción, tecnologías y comercialización de sus propias creaciones.

Es por ello que los centros de estudio de diseño como las universidades, institutos, entre otros, han implementado dentro de sus programas de estudio asignaturas que les permitan guiar a sus estudiantes en todas las áreas de gestión, ayudándolos a generar diseños de una manera organizada a través de proyectos.

El diseñador puede utilizar de manera eficiente las diferentes herramientas administrativas y de mercadotecnia que le permitan ser competitivo en una profesión que ha sufrido cambios bastante significativos luego de su especialización en distintas áreas: moda, interiorismo, objetos o industrial y gráfico; permitiendo una mayor y mejor diferenciación de sus capacidades y habilidades, así como también reconocimiento en el quehacer empresarial de muchos países que buscan al diseñador como base fundamental en sus procesos de innovación.

Los genios del *management* como Michel Porter, han vislumbrado al diseño como generador de innovación, siendo ésta un factor clave para el éxito en un ambiente competitivo. Esto se logra a través de las habilidades de observación que adquiere un diseñador, quien logra conectarse con un posible usuario, indagando en su cotidianidad, buscando obstáculos con los que se tropieza, convirtiéndolos en indicios para nuevos diseños.

El diseñador puede aprovechar su habilidad para mirar el mundo de otra manera y generar una conexión con la gente en su propio contexto, que le permita generar una estrategia competitiva propia, consciente de las necesidades y posibilidades ecuatorianas, evaluando tendencias y teorías desarrolladas en otros países, que le permitan determinar su aplicabilidad en nuestro entorno, no solo desde el punto de vista económico, sino también humano, tecnológico y ambiental; con la finalidad de comunicar una identidad propia.

*“El fin del diseño no es el producto, sino el hombre”.*

*Laszlo Moholy-Nagy.*

## **¿Está el consumidor preparado para valorar lo que hace un profesional del diseño?**

Por supuesto que sí, en la actualidad los grandes avances tecnológicos permiten al consumidor una conexión más activa con el mundo, está más informado, lo que lo convierte en un curioso de las tendencias en todos los ámbitos.

Nos encontramos frente a un consumidor que evoluciona continuamente; sus gustos, necesidades y preferencias cambian rápidamente, pues según la revista digital del departamento de Diseño del IVACE, “ya no existe un consumidor pasivo ante la oferta de la empresa, el poder de elección del usuario cada vez es mayor, su personalidad en cuanto al consumo es cada vez más nítida” (Observatorio de Tendencias del Hábitat, 2014).

Es por ello que el profesional del diseño debe adaptar las diferentes bases estratégicas que le ofrecen la administración, la mercadotecnia y la comunicación en general, para estar atento y en capacidad de adaptarse a dichos cambios en el consumidor, desde que inicia el proceso de diseño hasta obtener el producto final.

En el proceso de diseño podemos identificar tres pasos básicos, que debidamente desarrollados pueden colaborar en la forma en que el diseñador se podrá comunicar de una mejor manera con su consumidor, y éste a su vez valore lo que un profesional del diseño puede hacer.

Primero está la fase de documentación, en la cual el diseñador recopila toda la información necesaria

para obtener un trabajo final que responda a necesidades reales. Conocer e investigar acerca de las diferentes tendencias pueden dar paso a la creación de nuevos productos o al rediseño de otros que ya no satisfacen o nunca lograron satisfacer las necesidades del mercado.

Luego tenemos la definición del concepto, para lo cual debemos tener claro aspectos como: quién será el usuario, características generales del producto y/o servicio, beneficios que aportará al consumidor, nivel de precios, cuantas colecciones se realizarán, temporalidad de nuevos diseños. Esta fase se caracteriza por la conceptualización del proyecto de diseño pues se dice que una mala definición del concepto no permitirá a las fases posteriores desarrollarse de manera adecuada.

“La conceptualización es el argumento detrás del producto, el objetivo último y esencial, de forma que no puede estar vacío de contenido, sino que debe ser relevante para el usuario. Conocer en profundidad las necesidades de los usuarios, el entorno y los mercados será la base para realizar una correcta conceptualización de diseño”. (Observatorio de Tendencias del Hábitat, 2014).

Las fases anteriores al desarrollarse correctamente, permitirán al diseñador mejorar y optimizar la comunicación con su consumidor.

La tercera y última fase es el desarrollo del diseño, en la cual se deben cumplir las condiciones planteadas en el concepto, a través del planteamiento de propuestas que engloban varias combinaciones que otorguen valor al producto final.

El valor que el diseñador infunde en su trabajo proviene del cuestionamiento constante respecto de los

arquetipos existentes, en donde se cuestiona ¿cómo puedo aportar?, ¿puedo dejar mi propia huella que me diferencie de otros diseñadores?, ¿estoy haciendo algo que contribuya a mejorar la vida de otros?

El consumidor no siempre encuentra la forma de expresar lo que necesita, desea o siente, pudiendo incluso ignorarlo; el diseñador está en la capacidad de recoger información mediante la observación directa e imaginativa que le permita satisfacer las necesidades de los usuarios antes de que ellos mismos las descubran.

*“El error más tonto es ver el diseño como algo que se hace al final del proceso para poner orden al desorden, en oposición a entenderlo como una cuestión de partida y parte de todo.”*

*Tom Peters, economista y escritor*

## Conclusión

A partir de la reforma iniciada en la Facultad de Diseño de la Universidad del Azuay en el año 2002, en donde se ramificó el diseño en las cuatro ramas que conocemos como diseño de objetos, diseño gráfico, diseño textil y moda, y diseño de interiores, nace la inquietud de la manera en la que se podría relacionar el diseño con la administración, el mercadeo y la comunicación, para dar forma a un perfil profesional más competitivo.

Lo que se busca a través de la gestión del diseño es integrar la innovación, creatividad y el valor provenientes del ámbito del diseño con la estructura empresarial, que permita al profesional del diseño desarrollar productos y prestar servicios de calidad para un mercado cada vez más informado y exigente.

La gestión del diseño por lo tanto estaría ebocada a un sentido proyectual, que busca ser intermediaria entre la cultura del diseño y la cultura empresarial, traduciéndose por lo tanto en un lenguaje común que permita al profesional del diseño comunicarse de una mejor manera con su público o consumidor final.

Según Jordi Montaña e Isa Moll en su artículo La gestión del diseño, “la misión de la gestión del diseño es crear la relación correcta entre el diseño y las otras áreas de la organización”. (Montaña, 2006).

El proceso de diseño por su carácter creativo ha sido considerado como algo informal, sin estructura organizativa, por ello la gestión del diseño busca formali-

zar dicho proceso, permitiéndole la interacción con el entorno empresarial.

Los diseñadores en el Ecuador han encontrado muchas dificultades para darse a conocer en el medio, pero quienes lo han logrado son llamados por los medios de comunicación como “empresarios del diseño ecuatoriano”, pero la pregunta es ¿por qué los catalogan como empresarios?

Para responder a esta interrogante podemos citar algunos ejemplos de diseñadores y empresas en el Ecuador que han sido promotores de organizaciones, grupos y eventos que buscan brindar plataformas de comunicación entre la profesión del diseño, el sector empresarial y el público en general:

- ◆ **Designer Book**, los esfuerzos de este evento se basan en dictar talleres especializados sobre diseño de moda, a fin de encontrar talentos de la moda ecuatoriana y financiamiento que permita sostener esta idea que nació de María Susana Rivadeneira hace cuatro años. La idea es cubrir todos los ángulos de la cadena de producción de la moda (Diario Hoy, 2012).
- ◆ **Sirai**, en el año 2004 la ex reina de Quito (2001), Ana Liseth Avilés, su hermana Isabel y su prima Mónica Terán decidieron juntar, en su local, los trabajos de diseñadores ecuatorianos, en alta costura, en el área de zapatos y en joyas y accesorios (Diario El Universo, 2005).
- ◆ **Bot Estudio/Animación**, estudio de animación en la ciudad de Guayaquil, se especializa en Motion Graphics y animación 3D, han llevado su trabajo a escenarios mundia-

les desarrollando propuestas visuales para conciertos y presentaciones para estrellas como Madonna, han obtenido varios premios internacionales por sus producciones.

- ◆ **Concurso de Diseño MASISA**, con la finalidad de potenciar el desarrollo de la industria del mueble y de mostrar la innovación y creatividad de estudiantes de diseño, MASISA creó hace más de 20 años en Chile, el Concurso de Diseño para estudiantes de esta disciplina y carreras afines para toda Latinoamérica. En el Ecuador se lanzó el concurso en el año 2003, siendo en los años 2005 y 2007 donde los representantes de Ecuador tuvieron su mejor desempeño consiguiendo ser finalistas y obteniendo sendos reconocimientos, los cuales ubican al Ecuador como un país en proceso de desarrollo respecto al diseño, presentando innovación de buena calidad. (Maurat, 2014, recuperado de <http://www.haremoshistoria.net/noticias/lo-mejor-de-los-premios-masisa>)
- ◆ En el ámbito del diseño interior, podemos citar a Fernando Coellar diseñador cuencano que reside en Los Ángeles, su arte le ha llevado al mundo comercial realizando brillantes diseños surrealistas y mágicos para conseguir nuevos niveles de expresión visual. (Rodas, 2014, recuperado de <http://www.haremoshistoria.net/noticias/category/diseño-interiorb77e018c27>).
- ◆ Equipos multidisciplinarios como IKONEs estudio de arquitectura quiteño, que junto a un equipo de diseñadores y constructores buscan plasmar en sus proyectos diseños de espacios novedosos y diferentes que inviten a tener experiencias.

Desde mi punto de vista, todo diseñador necesita adquirir un conocimiento amplio sobre áreas como la comunicación, la administración y el mercadeo, que entendidas en su conjunto como el área de gestión en algunos centros académicos, colaboran con todo profesional del diseño en su encuentro con un entorno competitivo más exigente en términos de innovación, creatividad y calidad para llegar a comunicarse eficientemente con su consumidor.

En tal virtud la profesión de diseñador puede ser entendida desde una perspectiva multidisciplinaria, en donde lograría ser responsable del desarrollo proyectual de un objeto, producto o concepto, entendiendo procesos que comienzan con la interpretación o detección de problemas o necesidades, buscando producir o construir la solución al problema encontrado, para lo cual se apoya en otras áreas como la tecnología, la psicología, la comunicación visual, la cultura, entre otras, que son conocidas como auxiliares del diseño.

A éstas áreas se podría sumar el espíritu emprendedor, que a través de los conocimientos brindados por la administración, la comunicación y el mercadeo, le permitirán abrirse campo de forma individual o siendo parte de equipos de investigación y desarrollo, en los que podrá demostrar habilidades de gestor y supervisor de proyectos de diseño.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Colombia, A. d. (2006-2011). *adgco asociación de diseñadores gráficos de colombia*. Obtenido de ADG Colombia: <http://www.adgcolombia.org/archivo/diccionario-de-dise-no-grafico/dise-no>
- Costa, J. (2003). *Imagen Corporativa en el siglo XXI*. Argentina: La Crujía Ediciones.
- Design, R. (s.f.). *Pequeño diccionario del Diseñador*
- Fernández Güell, J. (2004). *El diseño de escenarios en el ámbito empresarial*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Finizio, G. (2002). *Design & Management gestire l'idea*. Illinois: Skira.
- FOROALFA. (16 de Junio de 2011). FOROALFA. *Debate: ¿Qué hacer para aumentar el valor del diseño?* Buenos Aires, Argentina: FOROALFA.
- García, B. S. (2004). *Factores de innovación para el diseño de nuevos productos en el sector juguetero*. Valencia: UPV.
- Hoy, D. (30 de Octubre de 2012). *hoy.com.ec*. Obtenido de <http://www.hoy.com.ec>
- Lecuona, M. (2010). *Manual sobre Gestión de Diseño para empresas que abren nuevos mercados*. Valencia: BCD, Barcelona Centro de Diseño.
- Maurat, P. C. (18 de Marzo de 2014). *Diseño en Ecuador, haremos historia*. Obtenido de <http://www.haremoshistoria.net/noticias/lo-mejor-de-los-premios-masisa>

- Montaña Jordi, M. I. (2006). *IVACEdisseny*. Obtenido de <http://disseny.ivace.es/es/disenyo-y-empresa/gestion-de-diseno/gestion-de-diseno.html>
- OTH, O. d. (s.f.). *IVACEdisseny*. Obtenido de <http://disseny.ivace.es/es/desarrollo-de-producto/conocer-el-mercado/aplicacion-de-las-tendencias-en-la-estrategia-empresarial.html?task=view>
- Real Academia Española. (19 de junio de 2014). *Real Academia Española*. Obtenido de <http://www.rae.es>
- Rodas, M. I. (27 de Mayo de 2014). *Diseño en Ecuador haremos historia*. Obtenido de <http://www.haremoshistoria.net/noticias/category/disenyo-interiorb77e018c27>
- Ruiz, J. C. (2006). Nuevos enfoques para la gestión de diseño en el entorno nacional. *2do. Encuentro Nacional de Investigación en Diseño*. Cali.
- Simón, G. (03 de 05 de 2014). *FOROALFA*. Obtenido de <http://foroalfa.org/articulos/10-maximas-del-diseno>
- SL, E. K.-L. (2007). *Diccionario Manual de la Lengua Española*. Barcelona: Larousse Editorial, S.L. Obtenido de <http://www.larousse.es/>
- Universo, D. E. (26 de Junio de 2005). *El Universo.com.ec*. Obtenido de <http://www.eluniverso.com.ec>

DEL PARADIGMA

A LAS

TENDENCIAS



DEL DISEÑO

Diferencias  
conceptuales

Mst. Ana Margarita Ávila Ochoa  
*Universidad Autónoma de San Luis Potosí*

Se presentan las bases del pensamiento moderno que dieron origen al uso de los conceptos de estilo, paradigma y vanguardia, para comprender la dinámica de lo nuevo frente a la ruptura de lo tradicional y mantener la idea de progreso como modernidad.

Después se contrasta con las bases del pensamiento posmoderno que propician la multiplicación de significados como crisis de identidad, y se observa cómo emergen los conceptos de discurso y tendencias para poder observar el constante cambio sin intentar acotarlo a una sola posición o definición.

Entre el paradigma como pensamiento absoluto y la tendencia como pensamiento divergente el diseño busca su razón cultural.

#### *PALABRAS CLAVE*

*Paradigma, tendencia, diseño, modernidad, posmodernidad*

Imagen 1 / pág. izq.:

Sillón Alessandra, 1995, España

Dis. Javier Mariscal (Fuente: <http://www.moroso.it>)

Tanto en la academia como en la práctica la preocupación por definir qué es el diseño y qué hace, resulta compleja por la diversidad de campos de acción, de procesos, y de etapas en las que el diseño puede participar. ¿Es lo mismo hablar de los paradigmas del diseño, que de las vanguardias del diseño, de los estilos de diseño o de las tendencias del diseño?

Algunos de estos conceptos como los extremos entre el *modelo paradigmático* y la *ruptura de la vanguardia* surgieron para explicar las transformaciones en el arte y la ciencia desde la propia visión univocista del pensamiento moderno. Otros conceptos como la *múltiple interpretación del discurso*, o el cambiante *movimiento de las tendencias* emergen para intentar describir la divergente posmodernidad.

Sin embargo, hoy se usan indistintamente y es posible escuchar sobre la importancia de ir a la vanguardia como sinónimo de estar a la moda, o juzgar que un objeto de diseño es apropiado si sigue las tendencias.

Puede entonces resultar sumamente quisquilloso intentar diferenciar el significado de estos conceptos en un momento donde se permite un amplio y flexible uso del sentido lingüístico de estas definiciones. Pero estamos ante el sustento epistémico que nos permitiría comprender el movetizado contexto del actual diseño.

Ante este problema, el presente texto busca orientar y ubicar estos conceptos en las formas del pensamiento moderno y posmoderno para aproximarse a distintas maneras de definir el hacer del diseño en aras de comprender los cambios.

## Pensamiento moderno

La modernidad<sup>(1)</sup> ha gestado diferentes disciplinas, que comparten la forma de construir el conocimiento

y de aplicarlo para darse a la tarea de constituir un mundo sobre el cual el hombre tiene el dominio de su propia existencia.

Villoro (1994, p. 84-91) identifica el surgimiento del pensamiento moderno en la sociedad del siglo XV, que asume que la cultura y la historia son hazañas del hombre mismo. Por lo tanto no es la naturaleza el mundo propio del hombre. El mundo en torno se convierte en objeto para el hombre y puede ser moldeable, transformado en instrumento por el arte y la técnica, dos de los aspectos que fundamentaran al diseño a finales del siglo XIX. En síntesis la idea nuclear de este pensamiento es que el sentido de todas las cosas, incluido el hombre mismo proviene del hombre según modelos racionales.

El pensamiento moderno es ante todo racional. Por “*racionalidad solía entenderse el pensamiento objetivo, sin pasión, prejuicio ni superstición, y sin referencia a aseveraciones no verificables como las de la revelación religiosa*” (Outram, 2009, p.122). Esta capacidad de razonar, permitió explicar con leyes generales y descriptivas el magno mundo de la naturaleza, hasta alcanzar a predecirla. Sin embargo el sentido universal del conocimiento racional que impulsó la modernidad, sobre todo a partir del periodo de la Ilustración cuando la ciencia del siglo XVIII y sus pensadores<sup>(2)</sup> tuvieron que resolver la relación entre el hombre y la naturaleza, fue bajo una visión unilateral, “*traduciendo en forma de teorías o planes o reivindicaciones sus aspiraciones concretas de clase, que para ellos son aspiraciones universalmente humanas*”. (Sánchez, 2011, p.17)

De esta manera se observa que la universalidad del pensamiento racional son los lugares comunes donde muchas clases sociales están expuestas a las mismas ideas. Ante una expansión económica incentivada por la Revolución Industrial, la división del trabajo,

las nuevas formas de consumo, el dinámico y amplio intercambio de bienes, se generó un tipo de igualdad entre todos aquellos que pudiendo pagar los mismos libros, grabados, telas o cualquier tipo de “efectos”, compartían no sólo ideas sino gustos y costumbres, que a su vez iban homogeneizando la vida cultural, principalmente en las ciudades.

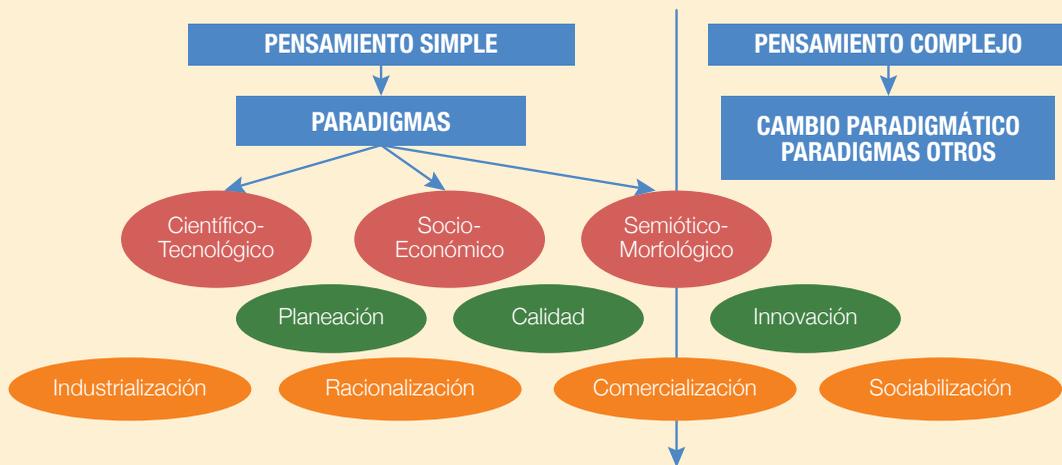
Ya sea entonces desde la ideología o desde la práctica, la modernidad encabezó principios absolutos, uniformes, que constituyeron un modelo a seguir como **estilo** o bien como **paradigma**. Siendo el diseño en su formación y en su ejercicio profesional un lenguaje estilístico o una práctica paradigmática.

### Estilos y paradigmas del diseño en el pensamiento moderno

Mientras que el estilo es un concepto que se encuentra en el área de conocimiento de la historia del arte, el paradigma lo es para explicar la evolución de las ciencias.

El **estilo** constituye una práctica moderna, que reafirma la capacidad individual y social de construir una propia imagen de lo que se pretende ser. Es el contenido y su apariencia, ambas con la misma importancia y relevancia. Esto explica que durante los siglos XVI hasta el XIX encontramos una directa asociación entre el periodo de una monarquía y la vigencia del estilo con el cual se edificaba, se fabricaba, se escribía, se pintaba, y hasta se ejercían determinados usos y costumbres.

En cada uno de estos distintos momentos estilísticos existe una fuerte conciencia de lo que se quiere reflejar.<sup>(3)</sup> El diseño tiene la capacidad de idearlos, proyectarlos, materializarlos a través de patrones que podrán ser reproducidos. La Revolución Industrial y los nuevos medios de producción y distribución en el siglo XX permitieron que los estilos normalizaran, unificaran, y estandarizaran el gusto de cada vez un mayor número de sociedades, de manera que se fueron quedando con la apariencia y no con los contenidos.



Esquema 1. De elaboración propia basada en los conceptos de Sol (2009) y de Rodríguez (1995)

El **paradigma** por otra parte, es un acuerdo de verdad, una manera específica de ver el mundo y practicar la ciencia que se generaliza para poder transmitir el conocimiento y en base al mismo, alcanzar un estado de mayor desarrollo.

Kuhn (1971, p. 53-60) define la operatividad del paradigma de la siguiente manera: lo que se debe observar y escrutar, el tipo de interrogantes que se supone hay que formular para hallar respuestas en relación al objetivo, cómo tales interrogantes deben estructurarse y cómo deben interpretarse los resultados de la investigación científica. El paradigma por lo tanto, regula, ordena, y actúa de forma lógica frente a los hallazgos. Los explica bajo una sola visión, que además responde a la fracción del mundo occidental. Equivale al paradigma del pensamiento simple que Morin (2007) define.

Los principales paradigmas científicos y tecnológicos que se presentan en el siglo XX están directamente relacionados con los cambios en las formas productivas y la economía. A su vez éstos son los que han condicionado el desarrollo del diseño en el ámbito industrial y comercial. La planeación estratégica como paradigma de organización, la sustentabilidad como paradigma del desarrollo, o bien la innovación como paradigma del conocimiento, son manifestaciones de la visión moderna que incorpora la razón instrumental de occidente a las prácticas de la creación, la producción y el consumo del diseño, obstaculizando toda posibilidad de generar un nuevo conocimiento que dé respuesta a otros fenómenos, por ejemplo el tipo de diseño que surge en países de economías emergentes como es el caso de Latinoamérica.

¿Cuántas veces se ha escuchado en los discursos del diseño o declarar en los currículos que estar a la vanguardia del diseño es reproducir un estilo de moda o conducirse de acuerdo al paradigma en boga? Es

el momento de aclarar qué se entiende por vanguardia pues es el punto de inflexión entre el pensamiento moderno y la crisis posmoderna.

## Las vanguardias del diseño

La **vanguardia** es un concepto que se acuña desde la esfera de las artes. Explica un momento de negación hacia el clasicismo cultivado hasta finales del siglo XIX, pero también es producto del pensamiento moderno que niega al pasado como condición, y al futuro como consecuencia de ese pasado. *Una superior conciencia de la historia —más exactamente, la aparición de una nueva clase de crítica de la sociedad, de una crítica histórica que la ha hecho posible* (Greenberg, 2002, p. 47). La humanidad tiene la total posibilidad de crear su destino y lo alcanza al romper con el pasado. Por lo que presupone una renovación guiada por la libertad de idear y expresar.

Las vanguardias en el arte de las primeras décadas del siglo XX representan la ruptura de los movimientos de este periodo hacia una producción artística sujeta al gusto y consumo de las élites. Había que rechazar en su totalidad esta tradición, para aspirar a la independencia y libertad de creación, a la búsqueda de otras categorías de la estética como el lenguaje de la abstracción o el de la propia expresión plástica de los materiales. Incluso se indagaban otras formas de producción del arte como el “*ready made*”<sup>(4)</sup> o la escritura automática. Las nuevas formas de conceptualizar y ejecutar el arte constituyeron un cambio radical.

De vuelta a la raíz, a la esencia de la existencia del arte se miró a la sociedad de otra manera. No fue el gran despliegue de la ciencia el que reivindicaría a la sociedad, ni la gran trayectoria de arte clásico. Fue un arte que volvió su mirada crítica a la incomprensible guerra y destrucción. En el seno del pensamiento racional de la modernidad, la irracionalidad de

la guerra no se pudo explicar. ¿Cuál era entonces la razón de ser del arte? Esta fue la nueva pregunta que le abrió otras direcciones al arte y le hizo tomar conciencia de su capacidad de ruptura. Este pensamiento de vanguardia, encuentra en el arte un compromiso con los cambios que revolucionan, como el hecho de romper con el claustro nacionalista, de permitir la espontaneidad y reconciliar la razón con la pasión. (Buen Abad, 2004). Tales vanguardias se encuentran en el expresionismo, el dadaísmo y en el surrealismo, en la primera mitad del siglo XX.

Las **vanguardias del diseño** están ubicadas en el mismo espectro temporal. Sparke (1999, p. 30-57) las identifica dentro de dos corrientes la *vanguardia moderada* y la *vanguardia progresista*. La vanguardia moderada representa un cambio dentro de una reforma que sí admite un pasado que desea revitalizar porque se apoya tanto en la tradición del uso de los objetos como de las formas constructivas, para evolucionar hacia otro estadio que son las nuevas condiciones sociales de vida. La vanguardia progresista es un cambio que revoluciona las ideas pasadas con respecto a un escenario para la producción y uso de los objetos que se reconoce como distinto porque en él prevalece la tecnología.

La conciencia de clase que da pie a las revoluciones sociales de la época también es una conciencia de la razón social del arte y en este caso de la función social del diseño. Una de las primeras rupturas que se da, es la importancia que adquiere el “colectivo” para el diseño, a diferencia de los valores individuales que representaba el arte. Reflejo de ello es adoptar una estética abstracta que le ofrece una apariencia congruente al pensamiento racional, que ve en la estandarización y seriación de la producción la posibilidad de una adquisición democrática de los productos. Esta ya no responde a la división de clases instalada

en la estética de los productos artesanales. Un ejemplo es el concepto de “vivienda mínima”<sup>(5)</sup> que de manera integral define las condiciones esenciales de igualdad que deben caracterizar no solo al espacio, sino el ahora denominado “equipamiento”<sup>(6)</sup> para la clase trabajadora. Parte de la democratización es que todos y en este caso, incluidos artistas y diseñadores son también clase trabajadora.

El fin último era contribuir a la mejora de las condiciones sociales de un colectivo que comparte una nueva visión de igualdad. Esta igualdad se constituye como “*racional, objetiva, colectiva, universal y útil*” (Sparke, 2010, p.100)

Esta reflexión de las vanguardias en el diseño se adopta como la idea dominante en el diseño prácticamente a lo largo del siglo XX. Es el diseño moderno por antonomasia y constituye la fuente de muchos más movimientos como el diseño internacional o denominaciones regionales que aparecen después de la Segunda Guerra Mundial. ¿Significa que el diseño modernista nace en la frontera con las vanguardias artísticas? o que ¿La vanguardia se constituyó en sí misma en paradigma de la modernidad?

Lo que bien puede reconocerse es que la vanguardia es ruptura con el pasado, no adopción de estilos. Se encuentra en los bordes de la modernidad, por esa razón no puede sostenerse como paradigma. Pues por el sólo hecho de tener que negar lo que le precede para existir, lleva al arte y al diseño a rechazar toda tentativa de arraigo, y pronto perderá un lugar propio donde ubicarse y los referentes para ser valorado. Este sería el umbral a una crisis de la modernidad que se expresa, crítica, y desborda en el pensamiento posmoderno.

## Pensamiento posmoderno

Las principales vanguardias se gestan en el periodo que abarca la Primera y Segunda Guerra Mundial. Fuertes revoluciones sociales y un pensamiento hermenéutico<sup>(7)</sup> que da comienzo a otras posibilidades de lectura de la realidad surgen en este momento.

Sin embargo la posguerra en Occidente vuelve su mirada a la cultura de consumo que pretende borrar la angustia del pasado con la publicidad del deseo. Hacia los años setenta y ochenta el consumo de lo que representa la imagen, más que el aspecto material o funcional que lo soporta conduce a un consumo de experiencias, más que vivencias reales. Esta es la cultura del espectáculo<sup>(8)</sup> con la que se asocia a la **posmodernidad**. Aunque en un principio el término era “...como un manto que cubre cualquier forma de escepticismo sobre creencias básicas del pensamiento moderno. Más que indicador de un pensamiento renovador parece síntoma de una ausencia: la que deja el descreimiento en una figura del mundo antes de ser reemplazada por otra.” (Villoro, 1994, p.99)

La apuesta por la creación de un hábitat cultural en contraposición con la resignación a vivir bajo las condiciones de un hábitat natural que ponía en desventaja a la humanidad con respecto a otras especies, ya mostraba huellas en un mundo degradado, en una explotación irracional de los recursos y sobre todo en un hombre que al ser objetivado perdió el sentido de su existencia, y ahora necesita volver a hacerse las preguntas esenciales.

Pero lejos de volver a plantearse las preguntas, la **condición posmoderna** (Lyotard, 1978) lleva a una actitud de incredulidad con respecto a los meta relatos de la modernidad: el sujeto ya no es el héroe que libera a la humanidad, y ya no hay verdad absoluta que abarque la comprensión de la totalidad. Se anuncia con ello la desaparición de los mismos. *Por lo tanto no*

*son necesarios los fundamentos, ni conceptos de trascendencia.* (Beuchot, 2004, p.68). El saber pierde su valor de uso y al ser reemplazado por su valor de cambio, deja de estar al servicio de la sociedad y el Estado, ahora se traslada a la empresa y los grandes mercados en su condición de tecnología.

La **actitud posmoderna** en palabras de Villoro (1994) sostenía que ni la ciencia, ni la técnica, ni la historia, ni el ejercicio del poder requieren justificación, luego entonces se acepta el escepticismo, la duda constante que en sus extremos, alcanza el conservadurismo a ultranza que no es otra cosa que la democracia liberal en el marco del neoliberalismo. En ella la **sociedad posmoderna** democratiza el hedonismo, un paso más del individualismo, lo nuevo por la novedad misma, es anti-institucional y anti-moral (Lipovetsky, 2010, p.34). Y aunque esta estructura social se desenvuelve en el espacio de la cotidianidad y de la personalidad, ni la vida diaria, ni el individuo tienen un sentido concreto, porque son parte de la cultura de consumo y rápidamente son obsoletos.

Si bien esta dinámica que intensificó las diferencias, en pos del derecho a lo privado, del disfrute de lo propio, también permitió la presencia de la **multiculturalidad**, que es uno de los principales valores de diferencia que había clausurado el pensamiento moderno, no fue considerada pues pasó casi desapercibida. *La ceguera ante los valores estaría justificada a partir de un pluralismo extremo que fundamenta la reconstrucción liberal del orden social con base en los derechos individuales. A ello coadyuva una serie de nuevos fenómenos de la sociedad posmoderna, como la exacerbación del individualismo y la creciente hegemonía de la racionalidad instrumental.* (Arriarán, 1999, p.169)

La diversificación se convierte en un acto de pulverización imposible de ser observado desde la totalidad. Se entiende entonces que el relato de las ideas que

explican la posmodernidad y las que la misma posmodernidad presenta son múltiples en el uso del lenguaje y sus significados, son **discursos** que no permiten aseveraciones porque no pretenden ser universales. El posmodernismo se contrapone a la verdad imperante del **paradigma** y también se reduce a las **tesis**, al momento flexible de lo que se declara sin necesidad de ser corroborado o incluso antes de enterarse si es verdadero o no es válido cambiarlo por otro. Este es el **momento posmoderno**.

En el momento posmoderno el diseño gira hacia la esfera de la expresión y la comercialización. El potencial de la significación de los objetos se encuentra en el mundo íntimo de las experiencias. La amplia exploración en el manejo de los significados le permitió al diseño re-encontrarse con la diversidad de lenguajes, en los nuevos materiales, en el manejo del color, la forma, la estructura y se amplió un repertorio de

códigos que antes se habían limitado a la literalidad de los resultados de la alta producción de la moderna racionalidad.

El diseño posmoderno se instaló en la ficción de la tecnología, que facilita la simulación de experiencias, la interactividad para reproducir la esfera privada, y la definición de identidades intercambiables por la movilidad del gusto. Esta otra realidad queda manifiesta de forma fragmentada, es decir se explica a través de los discursos o de las tendencias, no de un paradigma.

### Discursos y tendencias en el pensamiento posmoderno

Los estilos, paradigmas y vanguardias son a la modernidad lo que los discursos y tendencias son para la posmodernidad. En el pensamiento posmoderno es permisiva la heterogeneidad, no debería haber una idea que predomine sobre las otras, pues están



Esquema 2. De elaboración propia basada en los conceptos de Sol (2009) y de Rodríguez (1995)

en fluctuación y se espera que, dependiendo de la situación sobre la que operen, se manifiesten de una u otra manera.

En ese sentido es que son **discursos**. Incluso Rodríguez (2010) presenta los discursos y las tesis<sup>(9)</sup> como dos tipos de posturas que el diseño ha adoptado ante la crisis paradigmática. Aclara que por discurso se entenderá “*el argumento o reflexión que busca establecer enfoques proyectuales que pueden dar lugar a una nueva teoría*”. (Rodríguez, 2010, p.51). Mientras que la tesis no llega a conformar una teoría o a resolver por sí sola la crisis epistemológica en la que se encuentra el diseño en la posmodernidad.

La pertinencia de introducir el concepto de **discurso** para explicar las diversas propuestas y/o visiones del diseño ante la fragmentada realidad es después de los años ochenta y de la extensa experimentación formal a que dio pie la posmodernidad al ampliar las posibilidades de interpretación, entonces la sola forma y su función no fue el tema central de discusión, ahora se incorpora el tema de la percepción y con ello se entra a una teoría comunicativa del diseño<sup>(10)</sup> que pretende ser explicada desde los discursos y tesis. Los discursos presentan distintos enfoques proyectuales, dando lugar a un sinnúmero de publicaciones académicas que tratan de explicarlos y determinar métodos para su abordaje. Lo cual resulta relativo, ya que el método como proceso reflexivo que viene de la ciencia responde a la búsqueda de certidumbre en un limitado rango de variables y los discursos aún están en la etapa de exploración.

Siendo el cambio y la diversidad dos fuertes ingredientes del pensamiento posmoderno, conceptos como movimientos, tesis, discursos y tendencias son útiles para alejarse de las ideas hegemónicas, tanto de las que provenían del modelo neoliberal como del

modelo comunista. Algunas de ellas en su representación como estilos pueden encontrarse en las primeras repuestas regionales del diseño. *De igual forma, el desmantelamiento de la “cortina de hierro” entre Europa Oriental y Occidental en 1989 fue testigo de intentos políticos y culturales de reivindicar estilos nacionales en el otrora bloque oriental, en reacción a la experiencia histórica de la uniformidad soviética y en anticipación a la otra influencia homogeneizadora de la integración europea y el imperialismo económico estadounidense que ya se divisaba. Julier 2010 en Campi, (2010, p.119)*

La **tendencia** es un concepto que plantea el estudio del cambio, pero en muchas ocasiones se le superponen dos conceptos que no son compatibles, el de estilo y el de vanguardia. El estilo como se comenta anteriormente apoya a la construcción de identidad. Y aunque esa identidad tiene como fin diferenciarse de otras identidades, este es el caso de la marca, es en sí mismo un hecho determinado, consumado, no en movimiento. La vanguardia ha sido reducida a la idea de la “última, última de las ideas que recién surgen”, por eso se le equipara a las tendencias. Pero su valor no es que sea lo que acaba de aparecer sino su capacidad de romper y negar el pasado y como anteriormente se plantea es en sí misma un paradigma, una visión del proyecto de modernidad.

La **tendencia**, por su parte, muestra la dirección hacia donde se mueve. Se reconoce un movimiento que es incidente durante un periodo de tiempo. Esta idea asume la relatividad del cambio y la rapidez con la que se efectúa. Sin embargo si las tendencias son interpretadas desde el espectro del estilo o de la vanguardia serán como una forma tergiversada de mostrar una idea dominante vestida de matices que se venden como diferencias pero que en el fondo sólo pretenden sintonizar el gusto a lo que el mercado ofrecerá en las próximas temporadas. He aquí el gran escenario de contradicción de la posmodernidad,

aquella que elimina los meta-relatos pero se disfraza de diferencia para seguir practicando la hegemonía.

Bajo este enfoque las *mega-tendencias* para referirse al fenómeno de la globalización, señalan los comportamientos predecibles de la sociedad de consumo, sus estilos de vida y su comportamiento ante determinados estímulos.

¿Es un pronóstico del futuro o una manera de condicionarlo para que pueda existir en una efímera realidad controlada?, ¿Es un estudio del cambio para ir hacia la homologación regulada?, ¿O sólo se trata de encontrar oportunidades para hacer negocios? En un sistema neoliberal la economía se convierte en el tema central, por esa razón inclusive el concepto de tendencias se trasladó al arte como mercancía de intercambio. En este momento, explicar qué aspira un determinado grupo que es hegemónico o es homogéneo es igual de útil para establecer estrategias de diseño que tengan un mayor impacto comercial.

A finales del siglo XX y principios del XXI se observa que en lugar de paradigmas totalitarios, se diversificaron los discursos. En lugar de vanguardias fijas en el momento de la ruptura, aparecieron las tendencias que trataban de pronosticar el futuro. El pensamiento moderno se situó en los extremos. Se miró desde ahí, y lo que encontró fue rechazo, negación. De la crisis surgió entonces otra forma de conocimiento que se presentará desde dos vertientes: la que continúa en el discurso del paradigma, y la que parte de la interpretación de los discursos.

## Conclusión

La importancia de comprender las diferencias y relaciones entre los conceptos de paradigma, vanguardia y tendencia radica en la frecuencia con la que son utilizados en la actualidad para determinar el rumbo del

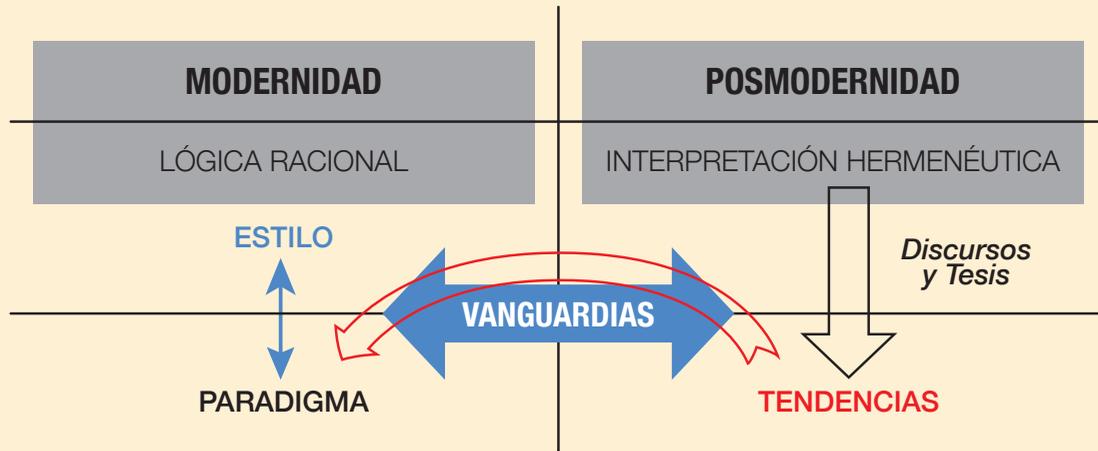
diseño, o bien porque buscan explicar la manera en la que debería actuar el diseño para ser aceptado en la sociedad, en el mercado y en la industria.

No son conceptos que pasen por la crítica de las ideas, se asumen y se suponen que constituyen parte de la formación del estudiante de diseño, que tiene como principal propósito ofrecer propuestas de innovación, sin que se cuestione ¿para qué son? o ¿por qué surgen?

Cuando estos conceptos son expuestos, no de manera aislada, sino en el marco de la tensión entre el pensamiento moderno y posmoderno, se puede entonces deliberar sobre su pertinencia epistémica en el contexto actual.

Es verdad que la univocidad de las ideas paradigmáticas y de los fundamentos ideológicos en el diseño moderno de mediados del siglo XIX a mediados del siglo XX, suprimió el conocimiento que desde otras realidades como la de Latinoamérica podrían haberse elaborado, sobre todo desde los saberes que venían de la tradición o de la cultura popular. Pero también la consigna de hacer vanguardia, romper paradigmas y seguir a las tendencias, están en el extremo equivocado de la posmodernidad, sobre todo si sólo son la reacción irreflexiva del cambio por el cambio mismo.

Mucha de la teoría del diseño que se impartía en la década de los 70 y 80 en los currículos de los programas de diseño, al no poder responder a los fenómenos del rápido cambio en la sociedad y a la complejidad de las nuevas formas de organización, después de los noventa se sustituyeron por el estudio del mercado, de la moda, y de las tendencias. Al final hemos ido a parar al mismo reducto al que los paradigmas en el pensamiento moderno nos llevaron ¿Qué es lo que dicen los países líderes del diseño? no para cuestionar-



Esquema 3. De elaboración propia basada en los conceptos de Beuchot (2004)

los, sino para ir detrás de ellos como vamos “cazando a las tendencias”.

Se puede inferir entonces que, no son la novedad de los conceptos o la tradición de los mismos lo que garantice o no tener un ejercicio y una formación de diseño madura, equilibrada entre la identidad y la diferencia. Es la capacidad de la reflexión y la crítica, y para ello es necesario comprender el sentido y significado de los términos y sus implicaciones cuando los usamos. Esto les brindaría mayor seguridad a los diseñadores cuando explican a otras disciplinas, o a otros colegas, o a otros empleadores, sus búsquedas, intenciones, posturas y propuestas.

Finalmente una propuesta para diferenciar y relacionar estos conceptos y que puedan entonces ser criticados además de utilizados por el diseño sería la siguiente:

a) La modernidad le brindó al diseño bases para poder comunicarse bajo una estructura univer-

sal del conocimiento; los paradigmas. Y estableció un código para ser expresado; los estilos. La certidumbre era la garantía del diseño, pero también la inamovilidad del mismo.

- b) Incluso validó la ruptura con la tradición, al dar paso a una nueva cultura de la vanguardia, aunque la certidumbre empezó a diluirse.
- c) La posmodernidad señaló las diferencias y enriqueció el lenguaje del diseño con los distintos discursos, pero relativizó toda propuesta, al grado que cuando todo se vale, nada se termina por creer.
- d) Hoy estamos en una realidad que se asume compleja y ante un constante cambio. En ella no es posible ejercer con paradigmas absolutos, pero sí necesitamos de algunos (aunque pocos) principios de referencia que se encuentran precisamente en los fundamentos de la modernidad, o en los rasgos distintivos de la experiencia

estilística, o en el mismo ejercicio de la continuidad, sin perder de vista que la diversidad es la que tiene la mayor presencia. De ahí la importancia de estar atentos al estudio del cambio, de lo emergente y coyuntural, a través del análisis crítico de tendencias, de un ejercicio de ida y vuelta entre la retrospectiva y la prospectiva.

- e) En el devenir de este ciclo es posible que algunas probabilidades de cambio, con mayor grado de incidencia se conviertan en un nuevo crisol paradigmático, que determine nuestra visión del mundo. Es posible también que ante un movimiento de continuidad irrumpa un acto de ruptura como las vanguardias y los nuevos cambios tengan que explicarse desde la plataforma del discurso y/o de la argumentación es decir, desde una particular postura. Pero en todos los casos el diseño es sensible al cambio, y en particular Latinoamérica ha sido insurgente pues se ha desarrollado desde la diferencia y el constante movimiento, de ahí que la apuesta para el diseño en Latinoamérica sea la de construir una visión crítica y propositiva ante los cambios.

## NOTAS

1. La modernidad es un concepto filosófico, historiográfico y sociológico. Se refiere al proyecto de cambio sobre la negación de todo pasado o tradición. En él la razón instrumental es la norma. En particular *“El concepto de modernización designa una serie de cambios que experimentan los países “subdesarrollados” bajo la influencia de las formas sociales maduras prevalecientes en los países occidentales desde el siglo pasado”*. (Cervantes, 1993, p.7)
2. Se reconocen como filósofos de la Ilustración a D’Alembert, Voltaire, Diderot, entre otros.
3. Los estilos se conforman por: una elaboración de la gramática ornamental, como signos, símbolos y deseos estéticos. Se hace participar esta gramática en la composición del objeto, de la arquitectura o de la gráfica, es decir se realiza el boceto-diseño, pasa por un proceso de realización que es la producción y de aceptación que es la comercialización.
4. El término *ready-made* (en inglés: listo para usarse) designa un producto de consumo masivo recuperado con fines creativos o provocativos por artistas del siglo XX. (Revista SABER VER. Lo contemporáneo del arte.1993, p.12)
5. *“Mientras que las ideas de Morris suponían una clase obrera que guiara su propio futuro, Gropius mantenía una perspectiva gerencial. Las poblaciones urbanas y sus necesidades eran algo que debía medirse sociológicamente para llegar así a las condiciones “mínimas de vivienda” que requerían.”* (Ewen, 1990, p.169)
6. Término con el que se suple el concepto de mobiliario que estaba asociado a las artes decorativas. Equipamiento es un paralelismo de la imagen de la máquina y la fábrica.
7. Benjamin Walter, Martin Heidegger, proponen una construcción del conocimiento desde la interpretación (hermenéutica) y no desde los paradigmas científicos.
8. La sociedad del espectáculo. Término tomado de la crítica y película con el mismo nombre de Guy Debord (1931-1994) fundador del movimiento y revista Internacional Situacionista (1957-1969).[www.kaosenlared.net/noticia/internacional-situacionista-auge-caida-critica-sociedad-espectacular](http://www.kaosenlared.net/noticia/internacional-situacionista-auge-caida-critica-sociedad-espectacular)
9. Las tesis estarían encabezadas por los siguientes temas o posturas; Diseño sustentable, Diseño universal, Diseño centrado en el usuario, Diseño para la base de la pirámide, Diseño como interface. Y los discursos serían; Diseño como signo, Diseño emocional, Gestión del diseño, Diseño estratégico.(Rodríguez, 2010)
10. *“Diez años más tarde (Oehlke,1988) abogaba por un enfoque integral de diseño, en el que propuso investigar funcionalmente el objeto del diseño en tres direcciones: Como objeto de utilidad práctica y/o instrumental, como objeto de comunicación social, como objeto de percepción sensorial”*. (Bürdek,1994, p.16).

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arriarán, S. y Beuchot, M. (1999). *Filosofía, neo-barroco y multiculturalismo*. México D.F.: Itaca
- Beuchot, M. (2004). *Historia de la filosofía en la posmodernidad*. México DF: Torres Asociados
- Buen Abad, F. (2004). *Imagen, filosofía y creación*. San Luis Potosí: Tesis
- Bürdek, Bernhard E. (1994). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Campi. Salinas. Pelta. Calvera. Julier. Nartotzky. Freixa. Bayó. (2012). *Diseño e historia. Tiempo, lugar y discurso*. Barcelona: Designio/FHD
- Cervantes, L.(1993). *Los límites de la modernidad*. México, DF: UAM Azc./ Gobierno del Edo. de Guanajuato
- Ewen, S. (1990) *Todas las imágenes del consumismo. La política del estilo en la cultura contemporánea*. México, DF: Grijalbo / Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Greenberg, C (2002). *Arte y cultura. Ensayos críticos*. Barcelona: Paidós
- Heidegger, Martin. (1994) *Construir, habitar, pensar*. Barcelona Traducción de Eustaquio Barjau, en Conferencias y Artículos, SERBAL historia-letras ©ITAM Derechos Reservados
- Kuhn, T. (1971). *La estructura de las revoluciones científicas*. México, DF: Fondo de Cultura Económica
- Lipovetsky, G. (2010). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama
- Lyotard, J.F. (1978) *La condición posmoderna. Informe sobre el saber*. Madrid: Cátedra-Teorema
- Morin, Edgar. (2007). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedis
- Outram, D. (2009). *La Ilustración*. Estado de México: Siglo XXI
- Rodríguez, Luis. (1995). *El diseño preindustrial. Una visión histórica*. México DF: UAM Azcapotzalco.
- Rodríguez, L. (2010). *El diseño en la posmodernidad: Discursos y tesis*. Edo. México: Revista Legado de Arquitectura y Diseño No. 7/Facultad de Arquitectura y Diseño/UAEMex
- Sánchez Vázquez, A. (2011). *Rousseau en México*. México, DF: Itaca
- Sparke, P. (1999). *El diseño en el siglo XX. Los pioneros del siglo*. Barcelona: Blume.
- Sparke, P. (2010). *Diseño y cultura una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad*. Barcelona: GG Diseño.
- Sol, Gabriel Simón. (2009). *La trama del diseño. Porque necesitamos métodos para diseñar*. México DF: Designio/Teoría y práctica
- Villoro, Luis (1994). *El pensamiento moderno. Filosofía del Renacimiento*. México DF: El Colegio Nacional/Fondo de Cultura Económica.
- Revista SABER VER Lo contemporáneo del arte. No. 17. Julio-Agosto 1993. México, DF: Fundación Cultural Televisa, A.C.
- [www.kaosenlared.net/noticia/internacional-situacionista-auge-caida-critica-sociedad-espectacular](http://www.kaosenlared.net/noticia/internacional-situacionista-auge-caida-critica-sociedad-espectacular)

# ENTRE EL ENSEÑAR Y EL APRENDER

GIRO EPISTEMOLÓGICO  
CONTEMPORÁNEO  
DE LA EDUCACIÓN  
UNIVERSITARIA DE LA  
TEORÍA DEL DISEÑO

Dis. Toa Tripaldi P.

*Avalado por:*

*Mgs. Guillermo Bengoa /*

*D.I. Silvia Oliva*



Seis años atrás, ante la fuerte crisis en la enseñanza de la teoría del diseño en la Facultad de Diseño de la Universidad del Azuay, se decide iniciar un proyecto con el cual, basándose en teorías contemporáneas del aprendizaje, el conocimiento y la educación, así como el pensamiento complejo, se logre dar un giro contemporáneo en la enseñanza universitaria de la teoría del diseño.

El presente artículo describe el proyecto, su implementación, y pone de manifiesto los primeros resultados obtenidos luego de cinco años de haber incluido la nueva mirada de las teorías del diseño en las mallas curriculares de las carreras de diseño de esta universidad.

*PALABRAS CLAVE*

*Enseñanza, aprendizaje, educación superior, complejidad, teoría del diseño, contemporaneidad*

Imagen 1 / pág. izq.

**Fotografía:**

Paúl Sebastián Carrión Martínez

Este trabajo empieza seis años atrás cuando en la Facultad de Diseño de la Universidad del Azuay la enseñanza de la teoría del diseño se encontraba en un momento de crisis, una situación que motivó a emprender el reto de una reestructuración del modelo de enseñanza de la asignatura de teoría del diseño.

Hasta la actualidad el sistema de enseñanza tradicional ha imperado en el modelo educativo. Este modelo se caracteriza por el absolutismo en las clases. El profesor pasa a desempeñar un rol protagónico de una enseñanza objetiva, la cual está centrada en "estructuras teóricas entendidas como modelos universales, se admite una única metodología (analítica-mecánico-lineal), dentro de una epistemología racional abstracta" (Najmanovich, 2012a, p. 2).

Basándose en las reglas de la lógica clásica y el método, este modelo concibe el conocimiento-producto como una imagen plana y estática de la representación teórica. Con la aparición de las nuevas generaciones, este tipo de pensamiento empieza a generar conflictos, ya que la vida contemporánea y el pensamiento complejo que la caracteriza, requieren de enfoques dinámicos e interactivos.

Desde hace algunos años, se hacía visible la gran desmotivación por parte de los alumnos de la Facultad de Diseño de la UDA; en especial cuando nos referíamos a las asignaturas teóricas, en las que los alumnos debían leer y razonar. Estas materias les resultaban "aburridas" ya que no lograban encontrar una aplicación o relación con las materias prácticas.

Con esta situación aparece una primera interrogante: ¿Los jóvenes tienen otro tipo de inteligencia?, y a su vez una segunda interrogante, ¿Por qué al ser tan hábiles con las tecnologías y tener tanto acceso a la información, no logran aprovechar también el aprendizaje universitario?

Ahora bien, ¿qué hacer? Lo primero era aceptar que los jóvenes no son menos inteligentes, que no existen culpables, sino más bien que se trata de un problema de métodos pedagógicos y de una mala comunicación entre las partes. Entonces, ¿la salida a éste problema debía ser la de cambiar la forma de comunicarnos y de enseñar?

En el presente artículo se describe el proyecto que se desarrolló a partir de esta problemática y donde se proponía un giro epistemológico contemporáneo dentro de la educación universitaria, más precisamente de la teoría del diseño, entendiendo a la educación universitaria desde las dos partes o actores, la del profesor y la del alumno, es decir desde la enseñanza y el aprendizaje; pero también abordaremos la manera cómo el mismo se implementó en la Facultad de Diseño, y los primeros resultados obtenidos seis años después, para de esta manera documentar, transmitir y compartir esta experiencia.

## Entre el enseñar y el aprender

Este juego de palabras ayudó a determinar todo este giro en la educación universitaria. ENSEÑAR y APRENDER describen cada uno de los pensamientos que están involucrados en este proyecto.

El ENSEÑAR teorías, ideas, conocimientos, desde una apropiación del término en nuestra cultura, ha sido el pilar fundamental de la teoría educativa tradicional. Es decir, transmitir los conocimientos de una forma lineal y absoluta por parte del profesor al alumno, llegando a tener este último un rol pasivo. Por otro lado, el APRENDER implica, desde la posición del alumno, la manera como éste asimila los conocimientos y los utiliza en el medio, teniendo un rol activo en el aprendizaje.

Para poder enfrentar este proyecto fue necesaria la revisión de teorías como punto de partida en este giro:

## Pensamiento complejo

“El pensamiento contemporáneo no admite compar-timientos estancos, separaciones absolutas, ni siste-mas aislados. En la contemporaneidad estamos ante el desafío de construir una gramática centrada en la acción y en la poiesis, mediante una dimensión in-teractiva, multidimensional y fluida”(Najmanovich, 2012a, p. 3).

La contemporaneidad elimina la dicotomía entre teoría y praxis, con lo cual se acepta la multiplicidad de métodos o caminos y de significados en el conoci-miento. Se mantiene la importancia del pensar, del producir sentido, o conocer. Sin embargo, se renuncia a “un conocimiento puro, entendido como la activi-dad de un sujeto abstracto, ahistórico e inmaterial” (Correa, 2010).

“Al abandonar la ilusión teórica, es decir, la preten-sión de una mirada totalmente independiente e in-condicionada, estamos en condiciones de explorar nuevas formas de indagación, de exploración, de pro-ducción de sentido y creación del mundo. Es preciso un cambio en el tratamiento global del conocimiento. Este cambio no implica meramente la invención de nuevos modelos y conceptos; implica una profunda transformación de los valores y de las actitudes, de la estética cognitiva, de las emociones y de los modos relacionales.”(Najmanovich, 2012a, p. 3)

## Las nuevas teorías del conocimiento y la educación

Las nuevas teorías del conocimiento, como la teoría del caos<sup>(1)</sup>, plantean una posición educativa diferente. El objetivo de la educación se convierte en “ENSE-ÑAR a APRENDER”. Esta nueva visión de la edu-cación genera cambios en los roles y en la actitud al momento de la enseñanza - aprendizaje, tanto en profesores como en alumnos.

La teoría del caos plantea una relación entre teoría y práctica. Propone que el pensamiento y la acción, la teoría y la práctica, sean consecuencia la una de la otra. Por consiguiente el conocimiento debe extraerse de la práctica, y la práctica, a su vez, debe ser fuente de conocimiento, generando “una plataforma teóri-ca hacia la construcción del conocimiento educativo (tras desmoronar y de-construir la teoría), y por otra parte una práctica educativa, cuyo objetivo se centra en la construcción del conocimiento en el alumno”(-Colom, 2002, p. 161).

## Relación sujeto-objeto: las lógicas de baudrillard

La postura de Baudrillard<sup>(2)</sup> sobre el diseño ayudó a dar un giro epistemológico en la enseñanza de la teo-ría del diseño, para convertirse en eje transversal en la carrera en general. El autor considera que los ob-jetos no solamente adquieren sentido y valor cuando el hombre se relaciona con éstos por su uso; sino que también poseen valor en una dimensión simbólica. Es decir, que el signo o lo que significa poseer dicho objeto es lo más importante para el consumidor.

Por lo tanto el valor de uso pasaría a ser una construc-ción racionalizada, para no afrontar la realidad de una sociedad materialista en la que lo más importante es el estatus y la pertenencia. Baudrillard afirma que una verdadera teoría del objeto y consumo se tiene que fundar no en una teoría de las necesidades, sino en una teoría de la prestación social y la significación.

## Teorías del aprendizaje

Existen autores que proponen nuevas miradas en la educación. Entre ellos tenemos a Vygotsky, Rogers y Piaget. Vygotsky<sup>(3)</sup> sostiene que “...interpretamos el mundo aprendiendo los significados compartidos de quienes nos rodean. En forma colectiva, los indivi-duos construyen los significados comunes de los ob-

jetos y de los acontecimientos...”(Craig, 2001, p.152). Por su parte Rogers<sup>(4)</sup> indica que las personas se definen a través de la observación y la evaluación de sus propias experiencias.

Piaget<sup>(5)</sup>, en su teoría sobre el desarrollo cognoscitivo afirma que la persona asimila la información o la experiencia si corresponde a su estructura mental, caso contrario la rechaza o la acomoda. El autor explica que la asimilación consiste en interpretar nuevas experiencias a partir de las estructuras actuales de la mente llamadas esquemas.

Los tres autores antes mencionados consideran que la base para el conocimiento en el ser humano son la observación y el análisis de sus propias experiencias. Piaget manifiesta que un niño en sus primeros años aprende y estimula su cerebro con información que permanecerá en él por el resto de su vida. Esta capacidad se debe a la llamada plasticidad cerebral<sup>(6)</sup>, la misma que es mayor en los niños y va disminuyendo a medida que la persona crece, sin desaparecer por completo.

## Desarrollo del proyecto

En este proyecto se propuso trabajar en tres instancias directamente relacionadas con la educación universitaria, y más concretamente con la enseñanza del diseño. Éstas son: en primer lugar un giro en la pedagogía universitaria; en segundo lugar los nuevos contenidos de la materia de teoría del diseño, y en tercer lugar el inicio de una reestructuración de las mallas de las escuelas de la Facultad de Diseño.

### 1.- Giro en la pedagogía universitaria

Dentro de la primera instancia se sostiene una resignificación con respecto a la interpretación de la teoría y la práctica, en mutuo condicionamiento; y, a una nueva dinámica entre pensamiento y acción, como fuente de conocimiento. “En los lejanos tiempos de

Homero aprender era una actividad comunitaria, una fiesta emocional y afectivamente comprometida. Arte y técnica no se concebían como dos dominios separados: “tekne” era el único término para designar la actividad creativa humana, nuestra natural disposición al artificio, la aplicación de nuestra potencia transformadora.(Najmanovich, 2012e, p. 1). Así, por medio de la observación de la realidad actual en la enseñanza de las disciplinas del diseño, se pretende descubrir “estructuras de conocimiento” por conexión entre factores de la subjetividad interactiva y también por conexiones interdisciplinarias.

Desde esta mirada se proponen cinco pautas para la enseñanza universitaria, que están basadas en la experiencia del alumno como generadora de conocimiento, que, como Piaget expresa en su teoría, es la manera más propicia para aprender:

- Despertar la curiosidad, ya que sólo cuando el ser humano tiene curiosidad de algo, pone todos sus esfuerzos para entender y aprender. Al mostrar imágenes, frases y pautas, destinadas a despertar la curiosidad y a guiar al alumno al descubrimiento de la relación entre éstas, para buscar conceptos.
- El juego como actividad para lograr que emerjan consideraciones teóricas.
- Descubrimiento de conceptos en la experiencia personal, con ejemplos de la vida cotidiana.
- Propuestas experimentales de objetos de diseño para que, conjuntamente con sus experiencias, aparezcan conceptos nuevos.
- Valoración global, es decir, valorar al estudiante desde varios puntos de vista, como: la capacidad de exploración, el procesamiento veloz y la posibilidad de encontrar múltiples relaciones a través de exploraciones, la jerarquización de los datos y la organización de información, la producción de sentido y su presentación estética (Najmanovich, 2012e, p. 13).

Como Najmanovich indica al transformarse los procesos educativos y los valores, cambia la educación desde una concepción basada en la adquisición de información a otra centrada en la producción. Este cambio genera una tensión entre los viejos modos de las prácticas educativas y las nuevas exigencias: “el maestro no es ni lejanamente el poseedor de un saber definitivo y completo, su rol no puede concebirse más como el del encargado de brindar la información sino que debe ayudar a organizarla, en muchos casos con menos conocimientos de la tecnología que sus propios alumnos.” (Najmanovich, 2012e, p. 13)

Por su parte Claudio Naranjo en su propuesta de una educación transformadora diferencia el ver y atre-ver-se relacionándolo con la modernidad y la contemporaneidad. El ver corresponde al ser humano moderno y “entra en la misma categoría que el no ver, porque todo queda igual, estático, sin movimiento, sin evolución. El modo de ver del ser humano en la modernidad es mirar, disecar, separar, analizar, gastar, desgastar, descomponer, deteriorar, acumular, envenenar, dividir, oponer, dominar, teorizar y dejar las cosas como están. Para el ser humano contemporáneo, ver es atre-ver-se, es una búsqueda continua, movimiento incesante, evolución sin término. Corresponde al descubrimiento de la totalidad, del holismo en cualquier fragmento de la realidad bajo el orden implicado y desplegado” (Naranjo, 2012), es una aventura apasionada. Con las pautas propuestas se pretende llegar a que el alumno deje de ver y empiece a atre-ver-se, para lograr un cambio no sólo en la educación sino también en el pensamiento.

Najmanovich engloba lo anteriormente expuesto al afirmar que:

“Hoy tenemos la oportunidad de volver a hacer una fiesta de la educación aunque muy diferente de los encuentros danzantes frente al fuego en

los bosques. Podemos abrir el espacio del aula a un ámbito comunitario mucho más amplio, estimular la participación activa de los alumnos. Hoy es preciso, incluso imperioso, explorar más que poseer o adquirir, aprender a desplazarse, a buscar y a encontrar documentos, así como a desechar, comparar y transformar la información para poder organizar creativamente los hallazgos.

El foco de atención de la educación contemporánea debería ubicarse en los procesos de producción de sentido y de estimulación de las habilidades necesarias para que los alumnos sean capaces de generar nuevos productos. Estamos ante el desafío de pasar de una educación para la reproducción y la recepción pasiva de saberes preestablecidos a encarar una educación productiva, es decir poiética, que incluya la tekne en todas sus dimensiones, para seguir recreando nuestro mundo humano. Mundo de sentido y de imaginación desbocada, de creación y desafío permanente, gracias a nuestra natural artificialidad que nos permite transformar y también transformarnos” (Najmanovich, 2012e, p. 13)

## **2.- Contenidos de la asignatura “teoría del diseño” y cambio de nombre**

Para lograr una educación integral no solamente es necesario cambiar la manera de comunicar, sino también lo que se comunica. Por lo tanto se propuso una reestructuración de los contenidos de la asignatura teoría del diseño. Para ello, y junto con la experimentación de la pedagogía, se desarrollaron programas que responden a las nuevas exigencias de la educación contemporánea.

Por las particularidades de esta época caracterizada por debates sobre los fundamentos, surgimiento de

nuevas configuraciones teóricas, desarrollo de nuevos enfoques, y el apareamiento de nuevos candidatos a paradigmas, correspondería a lo que Kuhn<sup>(7)</sup> denomina Crisis, y que Najmanovich, la llama la era de las tres “C”: Crisis, Cambio y Complejidad<sup>(8)</sup>. A partir de este contexto se propone la nueva cátedra de teoría del diseño, donde se estructuran tanto contenidos como la filosofía central de la materia.

La idea principal de la teoría del diseño -cuya base fundamental es la crisis del conocimiento-, es que se convierta en un generador de conocimientos, y por medio de ella, dotar al estudiante de herramientas que le permitan mirar al diseño desde otra perspectiva, a través del desarrollo del pensamiento complejo.

La reestructuración pretende que se entiendan los contenidos como parte de un solo aprendizaje, donde todos están íntimamente ligados e interactúan siempre en el proceso del diseño. Para ello se unifican dichos contenidos en un solo esquema heurístico que evidencie estas relaciones (Gráfico 1).

Se parte de la propuesta de nueva mirada del diseño contemporáneo, realizada por la Arq. Dora Giordano, la que propone el estudio de cuatro puntos fundamentales: posicionamiento, sujeto -diseñador, objeto y contexto; y sus interrelaciones.

En primer lugar se propone posicionar al estudiante en el pensamiento contemporáneo para que desde esta mirada comprenda los siguientes contenidos de la materia. Para ello es necesario entender esta época comparándola con las anteriores del siglo XX, es decir estudiando el pensamiento moderno, posmoderno y contemporáneo.

Una vez posicionado el estudiante se analiza el diseño, desde el sujeto -diseñador-, su actividad, su relación y responsabilidad con el mundo; y no desde el punto de vista del objeto o del acto del diseñar, como hasta ahora se ha tratado.

Otro punto fundamental a desarrollarse en la cátedra es la ética cultural, abordándola por medio del aná-

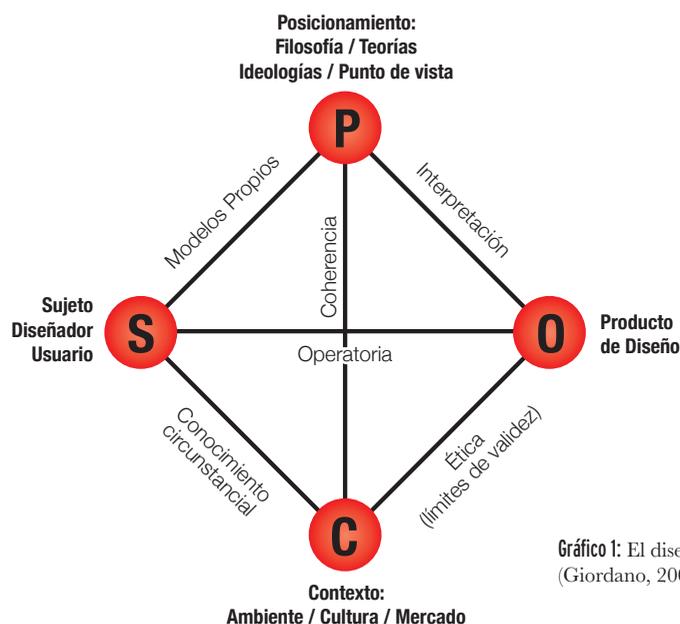


Gráfico 1: El diseño en la contemporaneidad. (Giordano, 2007)

lisis del contexto ambiental, cultural y del mercado. En la noción de ética cultural se considera al proyecto inmerso en este contexto dentro del cual, cada paso, actividad o producto afecta al medio que lo rodea.

Una vez analizados el posicionamiento, sujeto - diseñador y el contexto, se pasa al estudio de las relaciones mutuas existentes. Partiendo de los paradigmas del diseño, que corresponden a la relación que tiene el sujeto con el posicionamiento –modelos teóricos propios-.

Al igual que con el análisis del posicionamiento es necesaria una comparación de las teorías clásicas del diseño con las contemporáneas. Se inicia analizando las teorías clásicas tales como: el funcionalismo, la sacralización de la geometría, menos es más, la belle form, el retorno a la tradición, entre otras; para luego pasar al estudio de las teorías contemporáneas como el eco diseño, el diseño semántico, el diseño universal. Así se pretende lograr que cada estudiante adquiera un punto de partida teórico para su labor como diseñador.

La siguiente relación que se analiza es la que existe entre el posicionamiento y el objeto diseñado –interpretación-. A partir del posicionamiento en el pensamiento contemporáneo, emergen las dimensiones del diseño -científica, interpretativa, estética y operativa-, las cuales serán estudiadas tanto de manera independiente como en sus interrelaciones.

Pasamos entonces a la relación entre el sujeto y el contexto -conocimiento circunstancial-, donde aparece la identidad y la innovación como puntos claves para lograr un diseño acorde con el ambiente, la cultura y el mercado en el que el diseño y el diseñador están inmersos.

Definidos los contenidos se evidenció la necesidad de un cambio de nombre de la materia, el mismo que se dará, posteriormente, en la reforma de las carreras de diseño.

## Experiencia pedagógica

Las experiencias de aplicación, tanto de la propuesta pedagógica como de los contenidos de la asignatura, se basaron en las cinco pautas propuestas en la teoría junto con los nuevos contenidos propuestos para esta materia:

- La primera aplicación buscó despertar la curiosidad, para desde ella poder adquirir conocimientos, pero sobre todo la apropiación de los mismos. Esto se logró primero mostrando diferentes imágenes que representaban a cada uno de los paradigmas -modernismo, posmodernismo y contemporaneidad-. Debido a que antes de indicar las imágenes los alumnos no tenían conocimiento del tema, se les dio pautas básicas del paradigma al que pertenece cada imagen; para que ellos, asociando las imágenes, descubran estructuras relacionales existentes entre ellas y, de esta manera, emerjan conceptos y características de cada pensamiento. En una segunda etapa, estos nuevos conocimientos se presentan en una puesta en común, y se determinan conceptos generales del curso. Por medio de esta experimentación se estimuló el interés de los alumnos. Los conceptos que emergieron fueron muy ricos, y se utilizaron durante el transcurso de toda la materia.
- La siguiente aplicación que se realizó se dirigió hacia el descubrimiento. Para poder entender qué es el diseño y el papel del diseñador. Se pidió a los estudiantes que se fijarían en todo lo que tenían a su alrededor, para descubrir qué de esas cosas son diseño y con ello qué es el diseño y cuál es su fin.

- Otra herramienta que se utilizó fue el juego como actividad pedagógica, éste fue aplicado para tratar el tema de la ética del diseño. Para ello, como una introducción al mismo, se invitó a otros docentes para charlas informativas acerca del contexto ambiental y cultural del diseño. Con esta información se propuso un “juicio” de una situación polémica: las publicidades de la marca Benetton. En el juego del juicio se dividió al curso en tres grupos: los abogados defensores, los acusadores y el jurado. Además se definió un juez, un secretario y un guardia que controlaba el orden en la sala.

Para poder llegar al juicio los alumnos tuvieron que hacer una gran investigación acerca del demandado y sus actividades publicitarias, así como del tema de la ética y el diseño. El secretario tenía que tomar nota sobre todos los puntos teóricos de la ética que se usaron durante el juicio.

En esta aplicación se notó mucho interés por parte de los estudiantes y además una actitud muy profesional al momento de desempeñar su papel. Lo importante de usar este tipo de pedagogía es lograr descubrir el juego, que despierta un interés muy profundo por parte de los estudiantes.

- La última pauta que se utilizó fue la de las propuestas de diseño, con el tema de identidad e innovación. Los estudiantes debían encontrar un elemento en la cultura que se esté perdiendo y diseñar algún elemento que ayude a recuperarlo. Para concluir con una reflexión teórica acerca de la importancia del diseño para el desarrollo de la identidad y la cultura. Como resultado de la misma se realizaron diseños muy innovadores, y, lo más importante, se obtuvo un muy buen resultado en las reflexiones teóricas propuestas por los estudiantes.

Con estas aplicaciones se logró un cambio en la actitud del alumno. Los resultados fueron contundentes, pero en ciertos momentos, también elementales, debido a que la asignatura teoría del diseño se dicta en los primeros ciclos de la carrera. Sin embargo, se hizo evidente un giro en el conocimiento, con una posición más activa ante el aprendizaje y, además, una nueva manera de ver el mundo y la materia, teniendo otras apreciaciones de la cátedra como que la metodología les gustaba, que la bibliografía y los temas eran interesantes y entendibles, y muchos pedían que se dictarían más horas de clase.

Un hallazgo importante se presentó al realizar esta experiencia en la cátedra de teoría del diseño, cuando un estudiante quien, por factores personales, no cursó las teorías al inicio de la carrera y, decidió hacerlo al final. La actitud de dicho estudiante con relación a la materia fue diferente a la del resto de alumnos, tomando las clases con más madurez y seriedad, captando de mejor manera y más rápidamente la aplicabilidad de los contenidos en su actividad profesional.

Esta situación evidenció que no solamente es necesario el cambio de contenidos y de métodos pedagógicos, sino también el momento en que se debería dictar esta materia y las relaciones que debe tener con otras, para lo cual se propuso que esta cátedra fuera impartida en los últimos ciclos de la carrera, debido a que el estudiante ha adquirido previamente conocimientos y destrezas instrumentales, así como una formación profesional específica y una mayor madurez intelectual, para llegar a comprender la complejidad de los contenidos de la materia.

Pero faltaba un detalle, ¿cómo la nueva teoría del diseño debía relacionarse con las otras cátedras?, y para poder definir este punto se vio necesario enfrentar un reto mayor, y fue el de proponer una nueva mirada y

estructura de las mallas curriculares de la escuelas de la Facultad.

En ese momento la Facultad de Diseño respondía a un modelo tradicional, “El estilo cognitivo de la modernidad requiere del aislamiento disciplinario, supone contextos separados y depurados, no admite ni permite la conexión entre la ciencia y la política, la tecnología y las humanidades, el arte y el saber-hacer, la filosofía y el conocimiento pretendidamente “positivo”. El paradigma de la simplicidad exige pureza y definición absoluta; no consiente la mixtura, la irregularidad, la ambigüedad ni la transformación.” (Najmanovich, 2012d, p. 2).

Así, partía de una estructura de árbol, en la cual el tronco corresponde a los conocimientos básicos, y sus ramas -que nunca se conectaban entre sí- a las carreras de especialización.

Esta estructura era rígida e iba de lo general a lo particular en el conocimiento, donde las dicotomías se manifestaban al dividir las materias en teóricas y prácticas. De este modo se llegaba a un proceso de enseñanza parcializado y desmembrado formando profesionales incompletos y con poca formación activa y crítica.

La estructura que se propuso se basó una vez más en el pensamiento complejo, el cual parte de conocimientos particulares para alcanzar la comprensión de la complejidad en la problemática del diseño y saber operar en ella. El gráfico que lo representó respondía a la imagen de red fluvial y a la teoría de la modernidad líquida<sup>(9)</sup> que considera a los fluidos, que se adaptan con relación al contexto, que sortean obstáculos, etc, como representantes primordiales para la adquisición del conocimiento.

Fue imprescindible también el entender y caminar

por la noción de “red”<sup>(10)</sup> que hoy en día, ocupa un lugar importante y central en la producción de conocimiento en las ciencias naturales y sociales. Concordando con Najmanovich, quien afirma que “En la contemporaneidad la complejidad se enlaza con la metáfora de la red, con la idea de interacción, con la perspectiva de la auto-organización. Desde esta mirada, es posible romper con el hechizo del dualismo, con la pesadilla de un mundo en blanco y negro, un mundo de oposiciones dicotómicas. Las cosas no significan nada en sí mismas, ni por sí mismas, sino como bien lo ha mostrado Wittgenstein, adquieren sentido en la corriente de la vida.”(Najmanovich, 2012c, p. 3)

De esta manera se propuso un cambio de estructura de la Facultad, de una estructura en forma de árbol a una red fluvial, ya que esta nueva propuesta respondió y se adaptó a la realidad actual de la sociedad; esta imagen de la red fluvial, particularmente a la de la cuenca del río Paute, ayudó a descubrir nuevos componentes y relaciones en esta estructura como un proceso de ida y vuelta, y el papel de la problemática del conocimiento dentro de ella.

La investigación central se enfocaba en entender las redes fluviales, lo que se logró por medio de mapas satelitales, recorridos personales por cada uno de los ríos que forman la cuenca del río Paute, la ayuda de profesionales de biología del ambiente, quienes supieron explicarme la geografía y las características de esta red fluvial. Se realizó también un levantamiento fotográfico tanto de los ríos, como de las uniones de los mismos. Se estudiaron además los comportamientos y las características de otras redes fluviales para obtener conocimiento y datos generales de las mismas.

Con estos datos el siguiente paso fue desarrollar estructuras relacionales entre la red fluvial y las nece-

sidades de la Facultad, obteniendo así interesantes resultados:

- 1.- Al observar las redes fluviales se pudo notar que el desarrollo va de lo particular a lo general, es decir son ríos pequeños los que alimentan a ríos más grandes que después se unirá para formar el conjunto fluvial mayor. Esto en el aprendizaje es muy importante tomarlo como una de las principales características, en vista de que hasta el momento lo que se proponía como educación universitaria, era partir de los conocimientos generales de la carrera, para después llegar a conocimientos particulares independientes como en el esquema del árbol. La red fluvial propone entonces empezar desde conocimientos particulares para, con la unión e interrelación de cada uno de ellos, poder llegar a un conocimiento general, global, relacional.
- 2.- El recorrido que llevan los ríos no es lineal ni estático, y el río se abre camino ante los obstáculos, va definiendo su rumbo y recorrido según el contexto que se le presenta, pero nunca se detiene. Un punto fundamental para el aprendizaje es que las generaciones y el contexto cambian, así que los contenidos y sobre todo el proceso de enseñanza-aprendizaje que se genere en la Facultad debe responder a estos cambios, adaptándose, buscando salidas, nuevos rumbos, pero nunca estancarse.
- 3.- El siguiente punto es sobre cómo los ríos cambian y enriquecen su estructura con los recorridos que hacen. Existen ríos que nacen en páramos y que tienen su propia estructura, color, componentes, y son muy diferentes de aquellos que nacen por ejemplo en bosques. Cada una de las áreas de formación, que en este caso las estoy relacionando con los ríos que forman la red fluvial, debe tener sus características y lenguaje propio; para que, al generarse el aprendizaje global con la unión de todas ellas, se logre un conocimiento profundo y rico desde las diversas miradas.
- 4.- Al encontrar la unión de dos ríos, se pudo notar que sus aguas en principio no se mezclan completamente, sino que en el transcurso del recorrido van fusionándose, esto se da por la morfología del agua. Así al ser dos aguas con características diversas entre sí tardan en fundirse, pero cuando lo logran no se separan. Esto se relacionó en la experiencia vivencial y progresiva que debe lograr el alumno para poder entender y encontrar las interrelaciones que existen entre dos asignaturas o dos áreas de formación.
- 5.- En ciertas redes fluviales, a lo largo de su recorrido se forman los deltas, estos son acumulaciones triangulares formados en las desembocaduras de los ríos, donde existe una acumulación de sedimentos que se depositan, a medida que el flujo y la corriente del río desaparece. Estos momentos de sedimentación son imprescindibles en el aprendizaje, en los que los estudiantes refuerzan y sedimentan sus conocimientos. Se pueden generar mediante experiencias académicas que simulen la realidad.
- 6.- En el río Jadán - uno de los últimos ríos en la red fluvial de la cuenca del río Paute-: Nace en el bosque Aguarongo, en su recorrido sus aguas bañan varios bosques y páramos. Son aguas ricas en arcillas y nutrientes. Este río tiene una característica especial, cuando tiene una crecida importante, sus aguas son de coloración rojiza por las propiedades de la tierra que erosiona su cauce. Su unión con el río Cuenca es muy importante, en especial cuando el río Jadán baja con mucho caudal

éste cambia la coloración de todo el río principal, tornando sus aguas rojas. Esta característica muy particular de la cuenca del río Paute me ayuda a determinar la característica principal de la nueva materia problemática del conocimiento, es decir que haga que todos los conocimientos obtenidos en la carrera entren en CRISIS, es decir, todo se vuelva ROJO.

- 7.- La geometría del agua, y, sobre todo el momento en que se da el remolino y la ola al unirse dos superficies diferentes, se relacionó con aquella fuerza reveladora, que permita al estudiante entender, desde la experiencia, la importancia y relaciones que existen en cada uno de los aprendizajes que van adquiriendo y entrelazándolos entre sí.
- 8.- La lluvia es importante para el crecimiento y desarrollo de la red fluvial y de su caudal. En épocas de mucha lluvia existen ríos que se desbordan, cambiando su recorrido y estructura. Se debería considerar a la lluvia como la formación personal fuera del ámbito curricular, mientras mayor sea la influencia del contexto en la persona, mayor será el caudal de aprendizaje, hasta el punto de que el alumno pueda cambiar el cauce de su río.
- 9.- Entorno geográfico o ecosistema: como en todo el ambiente, ningún factor o elemento está solo, sino que pertenece a un entorno con el cual debe relacionarse en equilibrio. En la nueva estructura de la Facultad este papel lo asumiría la Universidad, tomando en cuenta que la Facultad -red fluvial- depende de la Universidad y su apoyo -entorno geográfico-, y viceversa.

Este proyecto se centró únicamente en el lugar-momento en el que la materia problemática del conocimiento (anteriormente teoría del diseño) debía apare-

cer y alimentar la malla académica de cada escuela, logrando definir que, al igual que el río Jadán en la Cuenca del río Paute, debía ser de los últimos flujos de conocimiento que obtuviera el estudiante, decidiendo llevar los dos niveles de esta cátedra al tercer año de estudio, y dejando el resto de decisiones de reestructuración de las mallas curriculares de las escuelas de la Facultad, para otro proyecto.

### Implementación de la propuesta

Después de “Las observaciones de no conformidad presentadas en la evaluación del CONESUP de abril del 2009 en lo que respecta a modelo educativo, pedagógico, diseño curricular y actualización, y la necesidad de ajustar las mallas existentes (de las escuelas de diseño) para cumplir con las nuevas exigencias del CONESUP...” (Facultad de Diseño, 2011, los paréntesis son míos), la Facultad de Diseño entra en un proceso de actualización de las mallas de sus cuatro carreras de diseño: diseño gráfico, diseño de objetos, diseño textil y moda, y diseño de interiores.

Dicha actualización buscaba, según lo establecido en el Documento de Actualización de las mallas, entre otros aspectos, que las nuevas concepciones de enseñanza-aprendizaje se den desde una visión del pensamiento complejo.

Además el trabajo se basó en un enfoque conceptual que proponía “un esquema abierto a la formación-experiencia y construcción de conocimiento que, desde la mirada del pensamiento complejo y relacional sea capaz de generar nuevos vínculos tanto internos (inter y transdisciplinarios) como externos (vinculación con la comunidad), acorde al mundo ‘Interconectado’ que vivimos” (Facultad de Diseño, 2011)

Otro factor importante en esta actualización fue la estructura de las mallas curriculares ya que como

se indica en el Documento se buscaba “una nueva construcción de conocimiento que va de lo particular hacia una visión más amplia, general, interdisciplinaria. (Visión pirámide invertida, imagen de tejidos, ríos, deltas)” (Facultad de Diseño, 2011), por lo que la estructura general de las mallas estaba tomando la imagen de las redes fluviales, muy parecidas a la propuesta del proyecto.

Es en este contexto que la implementación de la nueva materia de teoría del diseño podía volverse una realidad, ya que las bases conceptuales y filosóficas, así como la estructura de las mallas, eran las idóneas para la correcta implementación y el correcto desarrollo de la asignatura.

Es así donde, dentro del enfoque conceptual de las asignaturas, aparece un área del aprendizaje nuevo, llamado problemática de la reflexión y el conocimiento, donde está incorporada la nueva asignatura de teoría a la cual se puso como nombre problemática del conocimiento, dividida en dos materias problemática del conocimiento 1 y problemática del conocimiento 2, donde se abordaban exactamente los temas propuestos en este proyecto.

Esta asignatura tal como se indica en el documento de actualización de mallas, “se situaba en la zona de complejidad de la malla; es decir, hacia el final, que es cuando el estudiante está en capacidad de desarrollar un mayor conocimiento crítico y reflexivo” (p.6), propuesta también tomada de este proyecto.

### **Resultados: seis años después**

Nos encontramos hoy cursando el quinto año desde la reestructuración de la Facultad, y desde que se incorporó la propuesta presentada en este trabajo. Tenemos ya una promoción de estudiantes graduados bajo

esta modalidad y una segunda realizando su proyecto de graduación.

La Facultad cuenta ya con cuatro docentes que dictan la cátedra de problemática del conocimiento, y que se han capacitado tanto en los contenidos como en la manera cómo se dictan los mismos.

Pero en especial podemos decir que se evidencia el desarrollo de una sensibilidad distinta en los estudiantes, disfrutando de la teoría, integrando la misma a sus proyectos, asumiendo posturas críticas respecto al rol del diseño y el diseñador, entendiendo su profesión desde una mirada contemporánea, holística, ética, científica y significativa.

Se evidencia además que los conocimientos adquiridos en esta disciplina calan en el estudiante, permaneciendo en él y modificando la forma de enfrentar su carrera, cosa que se ha reflejado también en el examen de conocimientos específicos de la carrera, que en el 2013 la Universidad implementó como requisito para la acreditación del CEACES, donde en el área de problemática de la reflexión y el conocimiento se alcanzaron unos de los puntajes más altos.

Los estudiantes han desarrollado además nuevas capacidades en lo que se refiere a la escritura, generando ensayos críticos sobre el diseño y su papel en la contemporaneidad; ensayos que gozan de un muy buen nivel no solo comunicacional y de escritura, sino también de reflexión, crítica, análisis y propuesta.

En los proyectos de graduación al final de su carrera también se puede ver un cambio de actitud del estudiante, en especial en el momento de seleccionar la problemática y de apropiarse de la misma, evidenciándose un mayor grado de sensibilidad hacia temas

sociales, éticos, ambientales, culturales, de inclusión, etc.; y además se evidencia una reflexión teórica con un nivel mayor de profundidad.

## **Conclusiones**

Hemos realizado un recorrido a lo largo de seis años dentro del marco de la teoría del diseño dictada en la Facultad de Diseño de la Universidad del Azuay.

Partimos evidenciando la crisis que en ese momento afectaba a la materia, y la propuesta de cambio que se trabajó, para llegar a la implementación y los resultados que hoy en día podemos palpar en la aulas de clases; demostrando que es imprescindible un giro en la enseñanza universitaria, y que además este giro es posible.

Pero lamentablemente este cambio se ve limitado a unas pocas asignaturas, aún se debe trabajar en el cambio global de las carreras y la Facultad, para llegar realmente a recorrer por esta red fluvial –y sus implicaciones-, del aprendizaje del diseño.

Pero tal cambio no puede realizarse desde la particularidad, sino se debe entender que cada componente del sistema enseñanza-aprendizaje va relacionándose uno con otro, formando una red perfectamente equilibrada. Por lo que dicho cambio debe verse desde los contenidos, pero también desde la pedagogía y desde el contexto (malla) en el que se va a dar, para entender el momento en el que se dicta una u otra asignatura y cómo esta se relaciona con otras asignaturas (que a su vez han sufrido un giro también), formando así redes más amplias de aprendizaje.

## NOTAS

1. LA TEORÍA DEL CAOS (Colom, 2012).- Sostiene que la realidad es una “mezcla” de desorden y orden. Según esta teoría, el universo se caracteriza por ciclos sucesivos e indefinidos de orden y desorden. Afirma que del caos nacen nuevas estructuras, llamadas estructuras “disipativas”. Prigogine argumenta también que en el caos se producen nuevas estructuras por auto-regulación en un estado de desequilibrio –caos- y por conexión con el exterior.
2. BAUDRILLARD (Baudrillard, 2000) nos indica que el objeto no es nada más que las relaciones de significados que convergen, se anudan y salen de y sobre él. El autor también presenta cuatro posibles lógicas sociales en las que el sujeto se relaciona con el objeto: la lógica de la utilidad -se ve al objeto desde su funcionalidad-, la del mercado -el objeto es una mercancía-, la lógica del don -el objeto se convierte en un símbolo en un cambio simbólico- y la lógica del status, -el objeto es un signo-.
3. LEV VYGOTSKY (Fadiman, 2003): Científico ruso que se interesó en el desarrollo de la mente del individuo desde el estudio histórico y de la comunidad en la que este se desarrolló. Para el autor, el desarrollo del niño está ligado al contexto social y cultural en el que se desenvuelve.
4. CARL ROGERS, LA PERSPECTIVA CENTRADA EN LA PERSONA (Fadiman, 2003), afirma que las personas se definen a través de la observación y la evaluación de las experiencias propias. Nos indica que el ser humano posee una “tendencia a la autoactualización”, que implica utilizar todas las potencialidades para alcanzar metas o enfrentar las adversidades.
5. PIAGET, LA TEORÍA DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO (Fadiman, 2003), estudia el desarrollo del pensamiento, el razonamiento y la solución de problemas en los seres humanos. Manifiesta que la mente no se limita a responder a estímulos sino que crece, cambia y se adapta al mundo.
6. PLASTICIDAD CEREBRAL (Piaget, 1990): Es la adaptación funcional del sistema nervioso para minimizar los efectos de las alteraciones fisiológicas sea cual fuere la causa originaria. Existen varios tipos de plasticidad cerebral de acuerdo a la edad, enfermedad y sistemas afectados. Para este estudio se toma la clasificación por la edad, en: Plasticidad del cerebro en desarrollo, Plasticidad del cerebro en período de aprendizaje y Plasticidad del cerebro adulto.
7. EL MODELO DE DESARROLLO CIENTÍFICO de KUHN (Najmanovich, 2012b) presenta cuatro estadios, en los tres primeros, por medio de la confrontación de paradigmas anteriores, se establece un nuevo paradigma aceptado por la comunidad científica, para así llegar a una ciencia madura. En el IV período se establece un momento de CRISIS, donde pueden aparecer nuevos candidatos a paradigmas, teorías alternativas, que pueden explicar circunstancias que el anterior no lograba.
8. DENISE NAJMANOVICH (Najmanovich, 2012b), en su publicación “Metamorfosis de fin de siglo” define a esta época como la era de las TRES C: Crisis, Cambio, Complejidad. Crisis: la autora explica que en las épocas de crisis se generan grandes debates sobre fundamentos, teorías, concepción del mundo, metodologías, etc. Considera a la crisis como

una oportunidad, una época de alta proliferación creativa. Cambio: En la actualidad se está derrumbando todo lo que estaba dicho y era cierto, las personas se cuestionan sobre su vida, su lugar, sus teorías, sus paradigmas. Complejidad: trae consigo el pensamiento complejo, es el ámbito desde el cual podemos explorar caminos alternativos en la búsqueda de respuestas que pueden ayudarnos a pensar el problema del conocimiento de una manera distinta a las clásicas, pues pasa de modelos estáticos a descripciones dinámicas.

9. Modernidad Líquida (Bauman, 2000): Nos explica el ahora, la contemporaneidad con una metáfora de “la liquidez, la disolución de los sólidos es el rasgo permanente de esta época. Los sólidos que se están derritiendo en este momento, hoy en día es el momento de los vínculos entre las elecciones individuales y las acciones colectivas” (p.25).
10. “Pensar “en red” (Najmanovich, 2012d) implica la posibilidad de tener en cuenta el alto grado de interconexión de los fenómenos, y establecer itinerarios de conocimiento tomando en cuenta las diversas formas de experiencia humana y sus múltiples articulaciones. La red no tiene recorridos ni opciones predefinidas (aunque desde luego pueden definirse y también congelarse). Las redes dinámicas son fluidas, estas pueden crecer, transformarse y reconfigurarse. Son ensambles autoorganizados que se hacen “al andar”. Atraviesan fronteras, crean nuevos dominios de experiencia, perforan los estratos, proveen múltiples itinerarios, tejiendo una trama vital en continuo devenir”.(p. 2)

## FIGURAS

- Giordano, D. (2007). El diseño en la contemporaneidad. Buenos Aires: FADU-Universidad de Buenos Aires.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

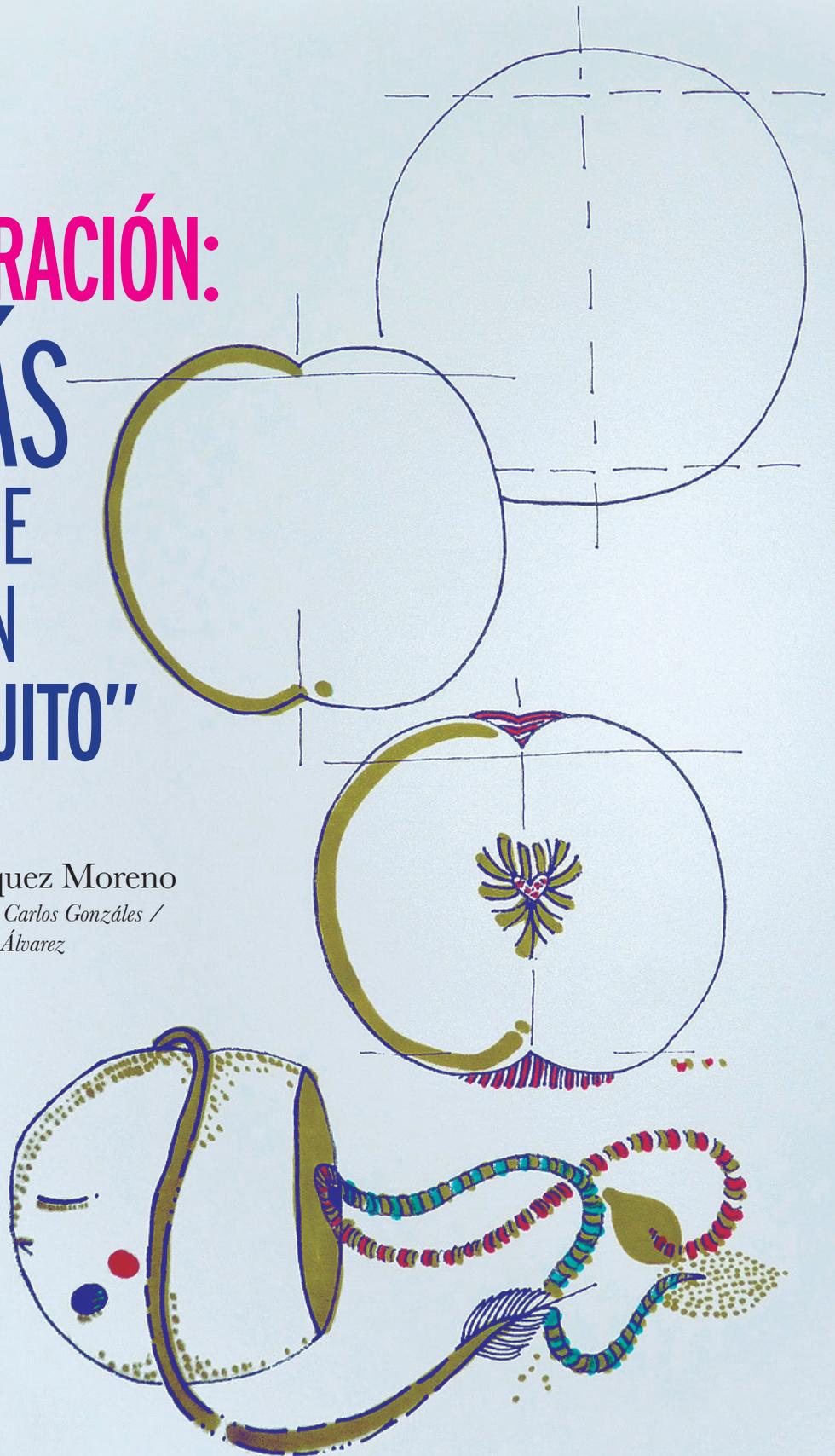
- Baudrillard Jean (2000). “Crítica de la economía política del signo”, Barcelona, Anagrama
- Bauman Zygmunt (2000), “Modernidad líquida”, Argentina, Fondo de cultura económica
- Breyer Gastón (s/a), “Heurística del Diseño: Cuaderno de cátedra”, BB AA, FADU
- Briggs John & Peat f. David (1990), “Espejo y Reflejo Del Caos al Orden”, España, Gedisa
- Colom Antoni (2002), “La (de)construcción del conocimiento pedagógico”, España , Paidós
- Correa Antonio (2014), “Boletín Trimestral de la Cátedra para el Estudio de la Complejidad”, Instituto de Filosofía, en <http://www.friendsofcomplexitytheoryincuba.org/pensandolacomplejidad/volume2.html>
- Craig Grace (2001), “Desarrollo Psicológico”, México, Prentice Hall
- Fadiman James & Frager Robert (2003), “Teorías de la personalidad”, México, Oxford
- Universidad del Azuay, Facultad de Diseño 2011, “Documento de Actualización de las mallas de las carreras de Diseño” Cuenca-Ecuador
- Najmanovich Denise (2012a), “El juego de los Vínculos”, en: [www.denisenajmanovich.com.ar](http://www.denisenajmanovich.com.ar)

- Najmanovich Denise (2012b), “Metamorfosis de fin de siglo: Crisis, Cambio y Complejidad, Conociendo el conocimiento del conocimiento”, en: [www.denisenajmanovich.com.ar](http://www.denisenajmanovich.com.ar)
- Najmanovich Denise (2012c), “Del “Cuerpo-Máquina” al “Cuerpo Entramado””, en: [www.denisenajmanovich.com.ar](http://www.denisenajmanovich.com.ar)
- Najmanovich Denise (2012d), “El desafío de la complejidad: redes, cartografías dinámicas y mundos implicados”, en: [www.denisenajmanovich.com.ar](http://www.denisenajmanovich.com.ar)
- Najmanovich Denise (2012e), “Arte-Tecnología para reinventar la fiesta del conocimiento” , en: [www.denisenajmanovich.com.ar](http://www.denisenajmanovich.com.ar)
- Naranjo Claudio (2012), “Propuesta de una Educación Transformadora”, en [http://www.claudio-naranjo.net/pdf\\_files/education/por\\_nicole%20diesbach\\_spanish.pdf](http://www.claudio-naranjo.net/pdf_files/education/por_nicole%20diesbach_spanish.pdf)
- Piaget Jean (1990), “El nacimiento de la inteligencia en el niño: Crítica a los hombres”, Barcelona, Editorial Crítica
- Vilar Sergio (1997), “La nueva racionalidad”, Barcelona, Editorial Kairós

# LA ILUSTRACIÓN: MÁS QUE UN "DIBUJITO"

Dis. Diana Vázquez Moreno

*Avalado por: Dis. Juan Carlos Gonzáles /  
Mgst. Julio Álvarez*



Cómo se valora el trabajo de un ilustrador es una cuestión que ha afectado el quehacer de muchos profesionales de la rama del diseño gráfico, y, a pesar de lo trascendente del aporte de lo visual, los espectadores no reconocen, y los colegas no visibilizan, el valor real de una ilustración.

El siguiente texto analizará esta problemática, además porpondrá algunas alternativas y estrategias que nos permitirán advertir lo complejo del proceso creativo que precede a una ilustración.

*PALABRAS CLAVE*

*Ilustración, diseño, proceso, valor*

## Conceptos iniciales. ¿Qué es la ilustración?

*«Pensar visualmente explora la importancia de las ideas, la investigación, el dibujo y la experimentación para el trabajo del ilustrador.»*  
Marg Wigam

La ilustración es una parte sustancial de nuestra cotidianidad, la encontramos no solo en medios de comunicación como revistas o periódicos, o, en libros infantiles u otras publicaciones del ámbito editorial, sino que está presente en diversos productos, desde los personajes de una caja de cereal, hasta el arte de un CD, los afiches que empapan las ciudades o en otras esferas de la cultura como el grafiti y el arte urbano. La ilustración es uno de los paratextos<sup>(1)</sup> más significativos de los discursos académicos, políticos, económicos, culturales, históricos y sociales. Ahora bien, antes de abordar el análisis que se propone este texto es necesario aproximarnos a los conceptos elementales de aquellos vocablos que definen el quehacer del ilustrador y cómo son percibidos por quienes interactúan con él.

A continuación repasamos brevemente algunas de las definiciones con el propósito de visibilizar aquellos aspectos que, gracias a su naturaleza implícita, suelen pasar desapercibidos.

### **a. Ilustración:**

1. «Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro» (Diccionario de la Real Academia Española, 2001).

### **b. Dibujo:**

1. «Delineación, figura o imagen [...]» (Diccionario de la Real Academia Española, 2001).

«~ a mano alzada. El realizado sin apoyar la mano.

~ *del natural*. El que se hace copiando directamente del modelo.

~ *lineal*. Delineación con segmentos de líneas geométricas [...].

~ *animados*. Los que se fotografían en una película sucesivamente [...] [e] imitan el movimiento de los seres vivos» (Diccionario de la Real Academia Española, 2001).

### **c. Digital:**

«Perteneiente o relativo a los dedos» (Diccionario de la Real Academia Española, 2001).

«Comp. Dic. de un sistema en el que las variables se representan mediante magnitudes discretas de amplitud fija» (Océano Uno, Diccionario Enciclopédico Ilustrado, 1995).

### **d. Manual:**

1. «Que se ejecuta con las manos» (Diccionario de la Real Academia Española, 2001).

2. «Que exige más habilidad de las manos [...]» (Diccionario de la Real Academia Española, 2001).

## La problemática de la ilustración

*«A mayor escala, es justo decir que la ilustración ha servido para registrar los logros y proezas del hombre, interpretándolos de una forma que no había sido posible antes de la invención de la fotografía».*

*Lawrence Zeegen y Crush*

Como ya se mencionó en el apartado anterior, la ilustración es una faceta ineludible de lo cotidiano, es, además, el paratexto más significativo de los diversos discursos humanos, pues, no solo materializa lo que imagina el receptor mediante diferentes técnicas, colores y estilos, sino que comunica un mensaje extra que desborda o reta desde la perspectiva alternativa de lo visual a los discursos que acompaña. Sin embargo, a pesar de lo importante del aporte que las ilustraciones hacen a gran parte del quehacer humano, muchas veces estas son percibidas como el resultado de una casualidad, como “dibujitos” que resultan de una actividad más bien infantil.

El término “dibujito” es común a la hora de referirse a una ilustración, de esto podemos deducir que quienes hacen uso de esta palabra no están conscientes o no conocen lo complejo del proceso que se requiere para idear una imagen. Por otro lado, la frase “lo necesito para ayer”, evidencia, no solo el desconocimiento del procedimiento que precede a una ilustración, sino que complica el desempeño adecuado del ilustrador, definiendo el camino entre lo fácil y rápido o lo intrincado y extenso, e incluso entre las alternativas manuales o algunas opciones digitales que suelen ser mal vistas en la comunidad del diseño, como el calco interactivo<sup>(2)</sup>.

El propósito de este texto es reivindicar lo complejo

de la labor del ilustrador al describir el proceso creativo del que resulta su trabajo. A continuación exponemos los pasos que componen dicho proceso, asimismo, analizaremos cómo influye el tiempo en la aplicación adecuada de cada fase y cómo nos permite encontrar los medios precisos para complementar los diversos discursos de los que participan estos elementos visuales.

## Proceso

Una manzana. Después una página en blanco y un lápiz. La primera idea se materializa en un dibujo de trazados rápidos y líneas imperfectas. Y finalmente la incertidumbre, después de una breve mirada el ilustrador pensará que esta reciente idea ya la realizó alguien más. Al leer ‘manzana’, pensaremos sin duda en ese apetitoso fruto rojo, reposando en un canasto, o por qué no, en la mano de la Eva de algún grabado medieval, o, de seguro recordaremos el inconfundible logo de Apple. Sin embargo, el instinto del ilustrador desea sobrepasar los límites del imaginario establecido en la mente del espectador, por lo que recurrirá a lo insólito y original.

El tiempo es, sin duda, un factor importantísimo para la generación de lo insólito y lo original. Sin embargo, la evolución que el boceto inicial experimentará hasta convertirse en un producto terminado suele ser ignorada por la mayoría de los espectadores de una ilustración, lo que a su vez invisibiliza lo complejo del proceso que la genera, no se trata de materializar nuestras ideas iniciales, sino prolongar el proceso para que este se alimente no solo de los requerimientos que proponen los discursos que los acompañarán, sino de nuestra subjetividad.

Si indagamos en lo que algunos sujetos piensan cuan-

do les sugerimos la palabra ‘manzana’, notaremos que esto será definido por elementos subjetivos, mucho dependerá de factores afectivos que se traducirán en anécdotas, por ejemplo, la palabra ‘manzana’ podría ser un apodo, el sabor artificial de un caramelo de la infancia, el aroma de un desinfectante de baño, o incluso, la manzana de la disquera de The Beatles. Considerar estos elementos es parte del proceso que se deberá seguir a la hora de idear una ilustración, pues nos permiten alejarnos de los referentes a los que aludiremos.

En su libro *Principios de la Ilustración* Lawrence Zeegen y la consultoría especializada en diseño, dirección de arte y publicidad, Crush, proponen los pasos necesarios para crear una ilustración:

1. *Punto de partida.* La incertidumbre que se presenta al momento de enfrentarse a la hoja en blanco (Zeegen/Crush, 2006, p.18).
2. *¿Por qué conceptos?* «Las grandes ilustraciones son como grandes historias o narraciones –requieren que el receptor se involucre activamente para comprender el mensaje por entero–» (p.20).
3. *El brief.* «Es el punto en el cual se reúne la información básica sobre el proyecto». Es necesario partir de un marco teórico que sustente adecuadamente nuestro trabajo (p.24).
4. *Documentación.* «Es recomendable investigar en profundidad del tema sobre el que se trata, ya sea en Internet, librerías o bibliotecas; estas nos proporcionarán mucha más información de lo que pueda cubrir el artículo en cuestión» (p.26).
5. *En busca de la inspiración.* La inspiración no se vale de la magia casual de las musas, es necesario indagar «para desarrollar un proyecto [...] un ilustrador debe buscar constantemente materiales de referencia y recursos que lo inspiren» (p.30).
6. *Desarrollo de ideas.* Zeegen y Crush reconocen que una de las tácticas más eficientes para el desarrollo y evolución de conceptos es la generación de campos semánticos a través de la *lluvia de ideas*. «La mejor forma de describir el funcionamiento de una lluvia de ideas o *brainstorming* es comparándola con un ataque masivo de ideas y pensamientos iniciales» (p.34).
7. *Descripción del boceto.* Resulta útil redactar una explicación sencilla y concisa en donde se describa la idea, detalles que se modificarán en el proceso de transformación y referencias de colores, texturas y elementos que requieren mayor trabajo (p. 38).
8. *Longevidad.* Zeegen y Crush señalan que la práctica y la persistencia son un factor decisivo a la hora de ilustrar. La práctica constante ayudará no solo a descubrir y desarrollar la identidad de una obra, sino que «una parte fundamental del juego consiste en trabajar duro creando imágenes con personalidad, que tengan algo que decir y puedan comunicar a un público determinado» (p. 44).

Las etapas propuestas por Zeegen y Crush son móviles, en otras palabras, muchos ilustradores prescindan o agregan algunos pasos al proceso. Aun así, exis-

ten etapas que no se pueden eludir, estas dependerán también de las técnicas o el estilo que el ilustrador prefiera. Todas requerirán de un tiempo determinado para desarrollarse a plenitud. Sin embargo, la cuestión a resolver es otra: ¿cómo podemos visibilizar lo arduo de este proceso?, ¿qué estrategias son necesarias para terminar con el imaginario del “dibujito”?

### El valor de la ilustración

Como ya mencionamos en apartados anteriores, el imaginario del “dibujito” o el “lo necesito para ayer” evidencian o devienen en actitudes colectivas que simplifican la labor creativa del ilustrador. Esta actitud no es gratuita y se genera como resultado de la naturaleza individual y solitaria del trabajo del ilustrador; quien suele resumir su labor en el despliegue de un producto final que oculta las fases anteriores del proceso, pues como bien señala Lino, ilustrador ecuatoriano de 27 años, «La ilustración es un fin, una aplicación de varios métodos y estudios enfocados a enviar un mensaje claro de la manera más bella posible».<sup>(\*)</sup>

Para comprender apropiadamente este fenómeno de simplificación nos entrevistamos con algunos ilustradores jóvenes, quienes insistieron en que el público no suele reconocer la labor del ilustrador como una “profesión”, es decir, como un «oficio que alguien ejerce y por el que percibe una retribución» (Diccionario de la Real Academia Española, 2001). Diego Ochoa, Diseñador Gráfico de 21 años, comentó: «quiero que llegue el día en el que la ilustración sea valorada como una profesión», asimismo, Juan Pablo Dávila de 27, mejor conocido como Cranimal, señaló que lo que más sorprendía a sus espectadores es «que uno haga las imágenes y no te descargues de Internet»\* y Ga-

briela Corral de 22, nos dijo: «siempre hay personas que piensan que hacemos “dibujitos”».<sup>(\*)</sup>

Este es el panorama común para muchos ilustradores, sin embargo no todo está perdido, pues aunque a primera vista parezca que nos enfrentemos a un panorama complejo existen diversas acciones que nos permitirán revertir estas circunstancias. A continuación sugeriremos algunas:

- 1. De la soledad al involucramiento.** Aunque es cierto que el trabajo de un ilustrador es un quehacer absolutamente individual, es posible involucrar a algunos personajes (clientes, redactores, editores, espectadores, entre otros) en ciertas etapas del proceso, sobre todo en las fases de elaboración de bocetos, desarrollo de ideas y conceptos. El involucramiento de interesados en el procedimiento creativo le ayudará al ilustrador a evidenciar no solo ciertos períodos del desarrollo creativo, sino también a exteriorizar sus planes futuros y sus experiencias previas.
- 2. Registro minucioso.** A pesar de que la ilustración «sea un fin» es necesario llevar un registro de su evolución, pues, como bien reconoció Diego Ochoa, una ilustración está precedida por «bocetos, bocetos, bocetos y más bocetos».<sup>(\*)</sup> Registrar esta evolución nos ayudará a evidenciar lo complejo del proceso y sobre todo a visibilizar cómo se logró superar los diferentes obstáculos que se presentan durante el proceso creativo. Por otro lado, este registro nos permitirá involucrar a editores o redactores en el desarrollo de la ilustración.

**3. Despliegue de bocetos.** No podemos ignorar el potencial estético o camaleónico de un boceto. La obra de grandes artistas visuales suele alimentarse de sus bocetos, los que son expuestos luego como joyas singulares, además, un boceto puede dar lugar una variación incluso más interesante de una misma idea.

### Conclusiones

Como hemos visto a lo largo de este texto, resulta imposible ignorar que una ilustración necesita de un proceso para alcanzar su máximo potencial. Asimismo, debemos comprender que a pesar de lo complejo del panorama que rodea al ilustrador y su labor, reside en nuestro poder la capacidad de reivindicar el valor de nuestro quehacer y su importancia, no solo estética o comunicativa, sino cultural, política, social e incluso histórica. Para esto es necesario hacer partícipes a espectadores, editores, redactores y más, del procedimiento que requiere la concepción de una ilustración, solo así seremos capaces de terminar con los mitos que simplifican nuestra profesión.

## NOTAS

1. Paratexto: acompañantes del texto principal, estos pueden ser epígrafes, resúmenes, dedicatorias, prólogos, anexos, organizadores gráficos, fotografías, imágenes e ilustraciones, entre otros.
  2. Calco interactivo: proceso disponible en editores gráficos digitales mediante el cual se transforma una imagen en mapa bits a vectores. Este proceso nos permitirá modificarla con facilidad.
- \*. Entrevistas personales realizadas por la autora de este texto el 12 de febrero de 2014.

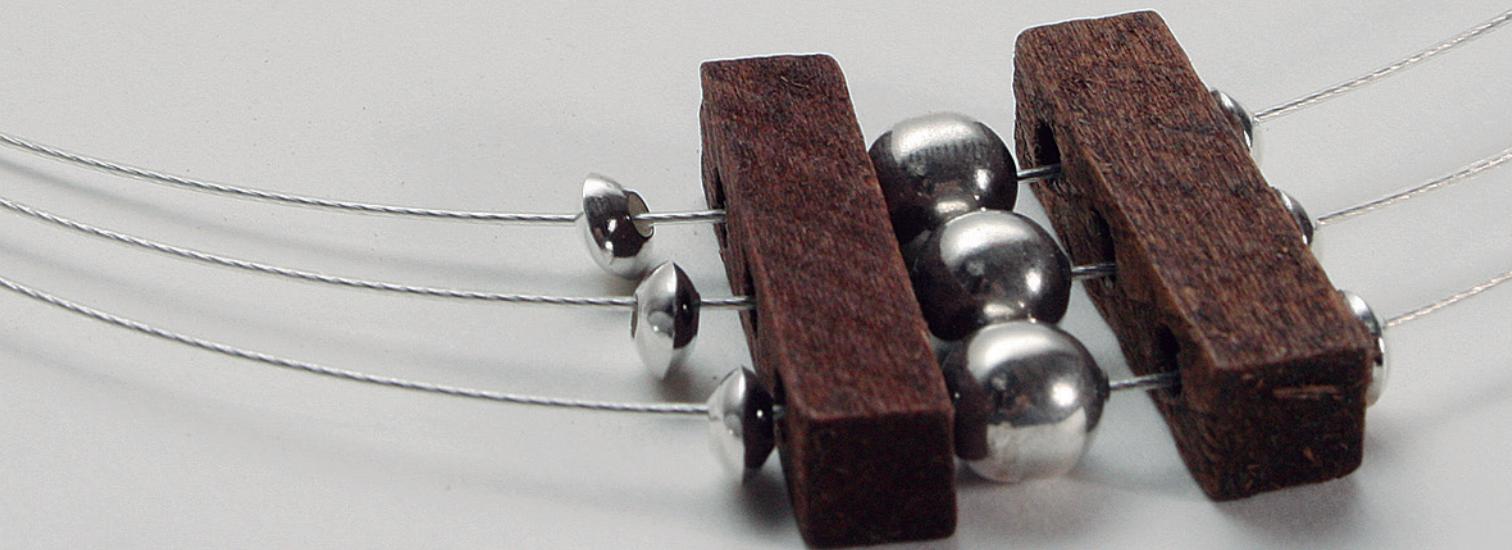
## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Zeegen Lawrence y Crush. (2006). *Principios de la Ilustración*. Barcelona: Editorial: Gustavo Gili
- Océano Grupo Editorial. *Océano Uno, Diccionario Enciclopédico Ilustrado*. Barcelona. Océano Grupo Editorial, S.A, 1995
- Real Academia Española. *Dibujo*. <<http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=9jVkMd-FHIDXX2lzx5pu6>> (27 Ene 2014)
- Real Academia Española. *Digital*. < <http://lema.rae.es/drae/?val=digital> > (27 Ene 2014)
- Real Academia Española. *Ilustración*. < <http://lema.rae.es/drae/?val=ilustraci%C3%B3n>> (27 Ene 2014)
- Real Academia Española. *Manual*. < <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=manual> > (27 Ene 2014)
- Real Academia Española. *Profesión*. < <http://lema.rae.es/drae/srv/search?key=profesi%C3%B3n> > (26 Jul 2014)

# LA JOYERÍA COMO SIGNO CULTURAL

Dis. Tania Francisca Tapia F.

*Avalado por: Ing. Fernando Martínez Agustoni / D.I. Silvia Patricia Oliva*



¿Cuál es el valor de creación, innovación y comunicación que ofrece el diseño al usuario? Por la necesidad física, psicosocial humana del usuario, este exige una carga simbólica e individualizada que, con la utilización de la tecnología y de materiales alternativos plasme el producto en un lenguaje que manifieste lo simbólico y bello en la expresión de cada joya.

Según Abraham Harold Maslow, fundador de la psicología humanística, y de la pirámide de las necesidades humanas, se situaría la joyería entre los niveles 3 y 4.

Este artículo se refiere a la joyería como signo cultural, en la Edad Media en Europa medieval, en la Revolución Francesa, en el siglo XIX con el pragmatismo y de relevancia histórica al país con la cultura La Tolita, lo referente a la orfebrería incásica y el desarrollo del diseño en la joyería, como también al diseño de autor.

*PALABRAS CLAVE*

*Joyería, investigación, análisis, morfología, diseño, cultura, significado, heurística.*

Por el creciente interés del contexto social de encontrar objetos con diseño exclusivo, contemporáneo y con identidad, con la diversificación de materiales alternativos y técnicas de producción, es necesario que, haciendo uso de la semiótica y la hermenéutica para un desarrollo creativo, técnico y científico, las universidades tomen responsabilidad de la formación de jóvenes creativos con una mirada heurística para configurar y comprender nuevas realidades con una interrelación, cobrando sentido en un contexto social con un nuevo lenguaje e interpretación que permitan fortalecer la joyería en Cuenca, en la región y en el país.

Es evidente que la formación académica de diseño en joyas podrá ser generadora de un desarrollo económico social. El diseño de joyas es parte de la cultura como creación psicosocial, es un lenguaje en el cual se manifiesta lo práctico y lo simbólico en la expresión que cada objeto tiene.

El diseño no es solo valor agregado, es un argumento permanente de innovación para diferenciarse de los competidores a través del desarrollo tecnológico, científico y de la comercialización de sus productos.

“Cuando los elementos sensibles, de por sí indiferentes, se unen de tal manera que su combinación causa placer, es un efecto misterioso y en forma específica un efecto de belleza” (Santayana, 1968, p. 273)

Como Santayana considera “cuando los elementos, por más sencillos que sean, se unen su combinación causa placer, por otro lado si analizamos el planteamiento de, Abraham Harold Maslow fundador de los principios de la psicología humanística y de la pirámide de las necesidades humanas, se situaría a la joyería entre los niveles 3 y 4, el nivel 3 es decir, el de aceptación social y pertenencia y el de auto estima”. (Santayana, 2014,p.2)

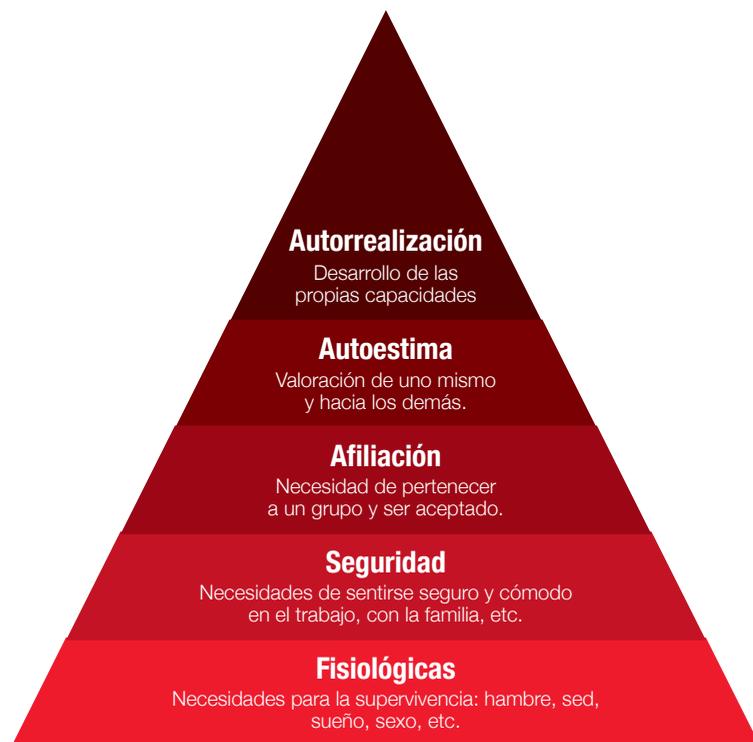


Figura 1: Pirámide de Maslow. Jerarquía de necesidades. (Santayana, 2014.2p.)

Entre las subjetividades y lo objetual, entre lo global y lo local, antes de que una joya se fabrique, es proyectada y desarrollada por un diseñador que posee los conocimientos y es cualificada, no sólo en tecnología y la relación forma-función, sino también en nuevas formas de significación, que evidencian la realidad del diseño contemporáneo como una nueva mirada global con factores en una actitud heurística.

### La joyería como signo cultural

La conducta humana es creativa, el hombre tiende permanentemente a buscar nuevos artificios que le permiten un acoplamiento más adecuado a su medio físico y a su contexto social; esta constante inquietud da lugar a “esfuerzos conscientes para establecer un orden significativo, es decir a diseñar”. (Papanek, 2014, p.1)

Con el descubrimiento de este efecto sobre el estado de ánimo del ser humano empezó la orfebrería como una manera de relacionarse con el entorno y consigo mismo.

Desde edades muy remotas de la existencia del ser humano se fabricaban utensilios muy variados como vajillas, piezas de adorno, joyas, monedas, estatuas, siguiendo el estilo, la ornamentación y el gusto propio de la época y de cada una de las culturas.

En la Europa medieval las joyas se reservaban para lo religioso, para los soberanos así como para los negociantes. Las joyas eran un símbolo de autoridad, el regalo ideal glorificando el amor cortesano; sin embargo en algunos países europeos la joya se reservaba estrictamente para los miembros de la familia real y los nobles.

Después de la Revolución Francesa la joya ya no estaba vinculada a las clases sociales, se distingue una tendencia ligada al valor intrínseco de los metales y con un valor simbólico, vinculada a concepciones metafísicas, especulaciones astronómicas, a convencionalismos sociales como ostentación de poder, de prestigio, de distinción al valor, a la belleza encerrada en cada uno de los objetos.

La joyería del siglo XIX y principios del siglo XX estaba destinada preferentemente a la mujer, pero a finales del siglo XX hay más joyería masculina, dándose una tendencia que tiene el potencial de cambiar esta actividad a una nueva moda “joyas para hombres”.

En 1920 con el pragmatismo se transforma el sentido estético del público; en lugar de fijarse solo en lo material por su valor monetario, se da más importancia a su diseño y a su resolución artística, tanto por parte de los joyeros como por la de los clientes, comprendiendo que con cualquier material se puede hacer una pieza

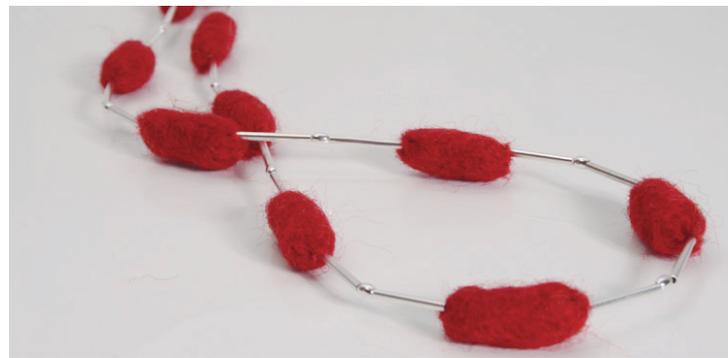
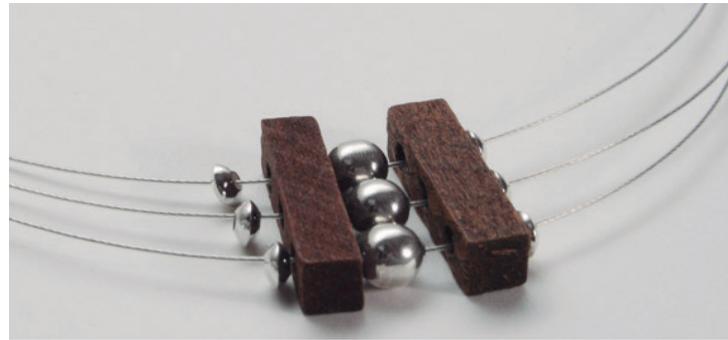


Imagen 1 y 2: Naturaleza plata, madera, lana natural  
(Autoría propia, 2014)

de alto nivel artístico, sea diamante, madera o simplemente plástico, empezando a cuestionarse la función, la forma y los materiales.

### Relevancia histórica del país

Según investigaciones realizadas por arqueólogos el trabajo con metales preciosos en el Ecuador se remonta a épocas muy antiguas, encontrándose sus primeros vestigios en la llamada cultura La Tolita perteneciente al desarrollo regional.

El arte metalúrgico de la La Tolita dominó las técnicas más diversas y complicadas como el “fundido, forjado, laminado a base de martillo, fundición, moldes de cera, suelda, trabajos de repujado, confección de hilo, filigrana, engastado de piedras.

Indudablemente la obra maestra de la La Tolita, con una representación cultural de relevancia ritual con alta carga simbólica y forma es la cara del sol, que se

conserva en el Banco Central de la ciudad de Quito, fue realizada sobre una lámina de oro de elevados quilates y muy delgada, usando un proceso de repujado y de calado, representando la cara de un hombre, quizá para ellos su Dios Sol, su máxima divinidad.

Con las primeras incursiones del inca Túpac Yupanqui a nuestra tierras comienza la llamada época incásica.

El periodo de dominación de los incas fue muy corto en nuestro territorio, sin embargo dejaron profundas huellas culturales tanto en las diferentes formas de arte, como en la arquitectura.

Las investigaciones arqueológicas han encontrado numerosos objetos de oro, la mayoría y los más valiosos, dedicados a su principal divinidad el Sol. Usaban la plata combinando con oro, y no se distinguía la clase de suelda que usaban para ello.

Los artesanos antes de la dominación de los incas, vivían formando comunidades, es por esto que los distintos trabajos en orfebrería eran realizados en forma comunitarias. Se dice que para efectuar la fundición del oro la gente se trasladaba hacia las laderas de las montañas, en donde se ubicaban los hornos, a fin de aprovechar los vientos, con la ayuda de canutos o sopladores de caña y carrizo elevaban la temperatura logrando la fundición del metal. Los incas en cambio conocían las técnicas de la explotación minera y la forma de localizar los principales yacimientos metalúrgicos existentes.

Es de importancia histórica anotar lo referente a la orfebrería incásica, que habla de la existencia de vasijas y ollas talladas a mano por los primeros habitan-



Imagen 3: Cultura La Tolita. Sol de Oro  
(Banco Central del Ecuador, 2014)

tes, hechas en combinación con barro y oro, con una complejidad significativa, estructural y jerarquización de roles.

En la época colonial o hispánica, a comienzos de la década del siglo XVI se inicia en el Ecuador la conquista de los españoles; para los conquistadores fue prioritario explotar las tierras de mayor calidad de metales, convirtiéndolos en lingotes de oro y plata, destinados especialmente para la fabricación de monedas, para lo que se utilizaba la técnica del repujado.

En esta época las diferentes las órdenes religiosas que llegaron a las diferentes partes de América pretendían tener cada una de ellas los mejores templos, y lo consiguieron a través del esfuerzo y la explotación de nuestros trabajadores. Por esta razón la arquitectura religiosa prosperó enormemente, podemos poner como ejemplo a la iglesia de la Compañía de Jesús en la ciudad de Quito, en donde se puede admirar el inmenso caudal artístico de nuestros orfebres indígenas, plasmando en la fabricación de retablos, altares y púlpitos, confeccionados todos ellos en base de pan de oro y de las combinaciones de metales y piedras preciosas, además con uso de una simbología, un mensaje al pueblo y una identidad cultural como un poder religioso social, llegando a tener una gran relevancia en la época, y a generar una red simbólica entre el hombre y el objeto, donde este último termina formando parte de un rito.

En la actualidad el orfebre subsiste en un medio cada día más duro y difícil, llegando en ocasiones a truncar su imaginación y creatividad, para dar paso a la fabricación de joyas más comerciales, por tanto creándose la necesidad de una producción más abundante y rá-



**Imagen 4:** Ecuador prehispanico. Mesa Jama- Coaque (Banco Central del Ecuador, 2014)

**Imagen 5:** Enciclopedia del Ecuador. Máscara de oro, cultura La Tolita. (Banco Central del Ecuador, 2014)

vida por lo que la producción industrial no le permite ser competitivo, ni ha podido satisfacer necesidades que requieren una adaptación inmediata a una moda nueva, a un bienestar superior, a una calidad de vida más personalizada.

La compra actual de una joya está ligada al propio placer, responde a la estética y al impacto de los detalles de diseño que a lo costoso del material.

En un mundo que se renueva día a día, el desarrollo del diseño en la joyería nos permite nuevas posibilidades de innovación, produciendo joyas únicas; lo que genera el deleite de una percepción que lee e interpreta las señales dándoles sentido y valores cultu-



Imagen 6,7,8: Naturaleza. plata, esmalte al horno, lana natural (Autoría propia, 2014)

rales. De acuerdo como cada persona percibe y mira los componentes se dan formas de relación con un diseño de joyas contemporáneas, creando pertenencia entre los miembros de un colectivo, marcando una estética, identificándonos con las joyas, consumiendo lo bello como una necesidad del hombre.

A las connotaciones formales y técnicas se añaden valores relevantes como el estatus, el adjetivo del objeto. Cada joya interioriza su función y se reviste de dignidad en una dimensión real en la que vive, y a la cual debe comunicar gusto, mística y estilo, cambiando al mismo tiempo el punto de vista pragmático de las relaciones del individuo en la sociedad, teniendo la libertad de funcionar con un valor absoluto, comunicando una coherencia, constituida por su simplificación como elemento de código, estableciendo un



Imagen 9 y 10: Renacer. plata, cobre reciclado, perlas, esmalte al horno (Autoría propia, 2014)

discurso estructural acompañado de una crítica de la ideología práctica del sistema. Así se vuelve importante cómo la lengua de los objetos es hablada y cómo es leído el mensaje.

En esta relación profunda del ser humano con los objetos en la cual se resume la integración del mismo al mundo y a las estructuras sociales, la joyería da estatus y entra en un sistema de signos cobrando un valor simbólico por ser diseños únicos.

Los objetos de la moda obligan a reexaminar permanentemente los códigos en juego, indiferentes a cualquier orden social, siendo importante la re-significación cultural de materiales y técnicas tradicionales con conceptos contemporáneos, para producir en un grupo respuestas de arraigo y pertenencia. La innovación permitirá entonces ampliar las posibilidades comerciales de los productos haciéndolos competitivos en el mercado local, nacional e internacional.

**DISEÑO DE AUTOR** (contemporaneidad) La expectativa emergente empieza a trascender y generar otro significado, teniendo su propia génesis cultural, expresada en códigos contemporáneos. Las expresiones del contexto, que distinguen y diferencian a la ciudad o a las manifestaciones de un proceso social o global permiten disponer de un recurso de reconocimiento de su identidad y proveer de ideas para la generación de una perspectiva de microempresa, práctica e innovadora que genere empleo y aumente el capital económico con productos modernos, competitivos por su calidad, identidad y un valor agregado de acuerdo con las clases sociales al que es dirigido.

Al tener un estatus simbólico que las hace portadoras de significado y que las promueve como elementos de pertenencia las joyas logran inducir en el usuario la necesidad de adquirirlas; puesto que debido a la relación de la forma con el diseño, les dan características que las hacen susceptibles de adquisición.

Imagen 11 y 12: Identidad en plata. técnica repujado, cincelado (Autoría propia, 2014)





Imagen 13 y 14: Naturaleza. plata, esmalte al horno, lana (Autoría propia, 2014)

Imagen 15 y 16: Naturaleza. plata, lana de alpaca, fibras naturales (Autoría propia, 2014)

La cultura “traducida en la expresión material hace que el usuario se identifique con esta, la convierta en símbolo y efectúe un juicio de valor cumpliendo su expectativa”. (Sanchez, 2014.p.9)

Esta relación profunda del hombre con los objetos en la cual se resume la integración del hombre al mundo y a las estructuras sociales, es la que va dando estatus y permite a la joya entrar en un sistema de signos y cobrar un valor simbólico por ser diseño único.

Su función se ve materializada a través de la combinación de materiales y se beneficia de un mutualismo con el usuario, debido a que la joya tiene un significado y un valor conceptual. Se genera un diálogo entre ella y el usuario, a través de mensajes específicos que son legibles únicamente en ese contexto determinado, en donde la materialidad y la innovación desde el material, en el desarrollo morfológico y constructivo se tornan como un elemento clave.

## **Conclusión**

Es importante el diseño de joyas en el mundo para satisfacer la expectativa de los usuarios. Para conseguirlo hay que potenciar la capacidad creativa, innovadora de los diseñadores, con una producción sustentable, respetando y conservando los recursos del medio, fortaleciendo los valores de la cultura con una clara identificación y pertenencia, para competir en un contexto universal globalizado, con cambios constantes, humanizando el querer de la gente, sus fantasías, su modo de vivir, sus costumbres y valores.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, L. (1988). *Joyería del Azuay*. Cuenca: CIDAP Ed. Cuenca.
- Arroyo, A. (2000). *Artesanías de América*. CIDAP, Ed.
- Banco Central del Ecuador. Recuperado en *Ecuador Prehispánico* de Banco Central del Ecuador.
- Baudrillard, J. (1984). *Las Estrategias Fatales*. Barcelona, España: Anagrama.
- Breyer, G. *Heurística del Diseño*: Facultad de arquitectura Ed.
- Burbano, A. (2014). Recuperado en *Módulo Diseño y Sena*. De <http://modisena.blogspot.com/2007/08/introduccion-al-diseo.html>
- Burdel, B. *Diseño, Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. G.GILI, S.A. de C.V: México Ed.
- Campos, C. (1984). *Antes de la Idea, Pasos hacia una metodología proyectual*. Buenos Aires: Bismán Ed.
- CIDAP. (1990). *Diseño y artesanías*. Cuenca.
- CIDAP. (1991). *Memorias de la reunión técnica iberoamericana sobre diseño y artesanías*. Cuenca: CIDAP Ed.
- Craft Rivival, T. (2005). *Encuentro entre artesanos y diseñadores*. UNESCO. Nueva Delhi, India.
- Dewes, A. (1991). *hacia una posmodernidad propia*. Bogotá: Silvia Arango Ed.
- López, J. (2014) Recuperado en *Joyería ¿necesidad o lujo?*. De <http://foralfa.org/articulos/joyeria-necesidad-o-lujo>.
- Giordano, D. (2002). *Una interpretación de la Morfología*.
- Giordano, D. (2007) *La noción de la forma*.
- Jaramillo, G. (2007). *Técnica en Promoción Socio Cultural*. Cuenca.
- J, V. (1991). *Desarrollo y medio ambiente - Hacia un enfoque integrador*. Chile: Cieplan Ed.
- Maldonado, T. (2004). *Proyectar Hoy*. La Plata, Argentina: Nodal Ed.
- Manzini, E. (1992). *Artefactos, hacia una nueva ecología del ambiente artificial*. Madrid: Celeste y Experimenta Ediciones de Diseño Ed.
- Maslow, A. H. (2014). Recuperado en *Necesidad-o-lujo*. De <http://foroalfa.org/articulos/joyeria-necesidad-o-lujo>.

- Museos Ecuatorianos. Recuperado en *La rica herencia cultural del Ecuador Banco Central*. De. [www.google.com.ec](http://www.google.com.ec). (La joyería y sus orígenes)
- Nuevas Tendencias en joyería. (2014). Recuperado en *Nuevas Tendencias en joyería*. De. <http://www.mujeresdeempresa.com/lifestyle/040401-nuevas-tendencias>
- Papanek, V. Recuperado en *Cita para diseñadores*. De. [www.ateneupopular.com](http://www.ateneupopular.com). <http://www.ateneupopular.com/disenio/citas-para-disenadores-victor-papanek/>
- Papanek, V. (2014). Recuperado en *Diseñadores*. De <http://www.ateneupopular.com/disenio/citas-para-disenadores-victor-papanek/> .
- PUIG, J. (2000). *La Crisis de la representación en la era posmoderna. El caso de Jean Baudrillard*. Quito, Ecuador: Abya-Yala Ed.
- Sánchez, M. (2005). *Morfogénesis del objeto de uso*. Bogotá D.C: Segunda Edición.
- Santayana; 1968. Disponible en *Necesidad-o-lujo*. De <http://foroalfa.org/articulos/joyeria-necesidad-o-lujo>.
- Vidal, J. (2001). *Mirar al pasado para diseñar el futuro. Joyas sin corona*. Barcelona, España: Diario El País Ed.
- Vilen, F. *Filosofía del diseño*. España: Síntesis Ed.
- Wagensberg, J. (2005). *La rebelión de las formas, o como perseverar cuando la incertidumbre aprieta, Una original visión de la naturaleza y el arte*: Tusquets Ed.
- Wiener, N. (1995). *Inventa, sobre la gestación y el cultivo de la ideas*

TEXTILES

DESAFÍOS DEL DISEÑO

DE INDUMENTARIA EN LA

INDUSTRIA CONFECCIONISTA ECUATORIANA

Dis. María del Carmen Trelles Muñoz

*Avalado por: D.I. Beatriz Martínez / Mst. Ana Avila*



El presente texto permite la reflexión en torno a la intervención del diseño de indumentaria dentro del proceso serial masivo en la industria confeccionista ecuatoriana.

Un abordaje que persigue el análisis del diseño como disciplina proyectual dentro de una producción en masa.

Plantea temas relevantes dentro de los desafíos que enfrenta la disciplina para desarrollarse a plenitud en las empresas de confección de indumentaria en el Ecuador.

*PALABRAS CLAVE*

*Industria confeccionista, diseño de indumentaria, industria, diseño, Ecuador, proceso, producción.*

La práctica del diseño como disciplina proyectual es relativamente joven en relación con otras expresiones. Sin embargo, su auge parece evidente en cada vitrina que vemos, en cada producto que compramos, en cada ciudad que visitamos. Desde los estadios de fútbol, las autopistas, los teléfonos móviles; hasta las redes de las telarañas, las hojas, los árboles. Todo, incluyendo los zapatos, los textiles, la indumentaria, los hilos son susceptibles de un proceso de diseño. Se busca la funcionalidad y la estética como respuesta a necesidades o deseos de un grupo humano determinado en un tiempo específico.

Ahora bien, si vemos diseño por donde vamos; desde el mundo natural al artificial, ¿De dónde surge éste?, ¿Cómo logra insertarse en las sociedades de consumo actuales?, ¿Quiénes lo hacen posible?, ¿Está en verdad en todas partes?, ¿Hay diseño en el Ecuador?, ¿Los ecuatorianos reconocemos el diseño como disciplina proyectual?, ¿Nuestros productos tienen un proceso proyectual o son meros aciertos al azar? Las preguntas en torno al diseño en el Ecuador podrían ser infinitas, sin embargo, como diseñadora de indumentaria parece que las interrogantes que se plantean, adquieren la necesaria especificidad, por ejemplo; ¿Los hilos, textiles, ropas que salen de nuestras fábricas son diseñadas?, ¿Los ecuatorianos distinguen el producto nacional de confección por su diseño?, ¿Las fábricas invierten en procesos de innovación, como el diseño, para crear ventajas competitivas?, ¿Es realmente posible el desarrollo de la disciplina dentro de los complejos industriales confeccionistas en el Ecuador?

La integración del diseño dentro de las producciones seriales masivas en el Ecuador no es un tema de discusión novedoso dentro de las aulas de pregrado y posgrado o en las conversaciones entre colegas profesionales, sin embargo, las reflexiones formales al respec-

to son escasas. La disciplina y su aprovechamiento en la empresa pública y privada, tanto en el rubro de la indumentaria como de cualquier otro, parece ser aún descartado como tema de investigación, logrando así que nadie reconozca el aporte de la disciplina en los diferentes sectores y los retos a los que se enfrenta la profesión.

La información vertida en este ensayo proviene de una investigación previa propia que supuso la recopilación exhaustiva de datos y un trabajo de campo elaborados en el año 2011. Sin embargo, más allá de algunos datos específicos, el abordaje que se plantea en este texto, busca principalmente reflexionar acerca de algunos de los limitantes con los que se enfrenta el diseño de indumentaria para su desarrollo en la industria de la confección en el Ecuador. En este sentido, en primer lugar se abordará el tema de la indumentaria, su importancia y re significación en la sociedad actual y el proceso serial. En resumen serán consideraciones generales que se deben tener en cuenta. Posteriormente se reconocerá la importancia del diseño como herramienta generadora de innovación y ésta como ventaja competitiva para las industrias nacionales. Finalmente se tratarán dos de los principales limitantes a los que se enfrenta la profesión: dentro de la misma empresa, como el poco reconocimiento e importancia a la práctica profesional, la actitud empresarial en torno al rápido movimiento del sector indumentaria-moda a nivel internacional; y su capacidad en cuanto a tiempos y costes como desafío para surgir en un rubro tan competitivo. La finalidad es presentar al lector una exploración del sector confeccionista ecuatoriano y las principales condicionantes del diseño dentro de éste.

## Consideraciones generales

La indumentaria en la sociedad industrial muestra transformaciones formales-estéticas como rasgo primario en su composición. Los atributos esenciales como su funcionalidad y practicidad, que suponía el vestido en épocas preindustriales, quedaron relegados a un segundo plano. En la actualidad estos atributos son satisfechos fácilmente gracias a la maquinización que existe, por tanto las características funcionales y prácticas han pasado a considerarse como cualidades básicas e inherentes de la ropa. Con el pasar de los años la indumentaria ha dejado de ser meros materiales textiles para cubrir el cuerpo por abrigo. Las necesidades de hoy en día se han transformado en amplias distorsiones de lo que alguna vez fue el vestir. El satisfacer la necesidad de consumo o deseo de uso, más allá de la de proteger el cuerpo de inclemencias climáticas, es algo que hoy por hoy resulta muy evidente en la industria de la moda y de la fabricación de indumentaria.

En la actualidad, los términos *indumentaria* y *moda* parecen inseparables uno de otro. Al parecer, no se concibe el acto de comprar ropa, si no ha pasado antes por el ojo de la moda. Se reconoce a la ropa/indumentaria/vestido/vestimenta como aquello que se utiliza para cubrir y/o adornar el cuerpo y a la moda como el sistema en el que se usa la ropa/indumentaria/vestido/vestimenta que está en boga por determinado tiempo. El diseño de indumentaria y moda, por su parte, como la disciplina proyectual que concibe ese objeto: ropa/indumentaria/vestido/vestimenta; para ese sistema: moda, sin olvidar los atributos esenciales de funcionalidad y estética que supone el diseño.

Ahora bien, es cierto que las grandes pasarelas de alta costura y la moda son algo que parece alejarse de las fábricas confeccionistas y de los procesos téc-

nicos-seriales-masivos. Sabemos que las industrias de gran tamaño buscan siempre aumentar la producción y a su vez el consumo. Por su parte, el diseño de moda a través de la generación de tendencias ha permitido visualizar al vestido como un objeto de deseo, ayudando a generar ese consumo que requiere la industria, con múltiples variaciones y capaz de producirse en grandes cantidades para grandes masas. Sin embargo, Saulquín (2010) señala que es necesaria una transformación (aplicable a las industrias en el Ecuador), en las concepciones del diseño actual dentro de los complejos industriales, a las expresadas por ejemplo hace décadas con la Revolución Industrial. Hace referencia a que hoy en día ya no es factible masificar, ya que existe una forma cultural basada en la información, que muestra cada vez más interés en la interactividad con los productos, en la creatividad y personalización, en una conciencia ecológica, etc. Si estos criterios se aplican a la producción serial de indumentaria, permitirían a las empresas nacionales repensar la forma en la que se conciben sus productos a nivel industrial.

Como afirma Saulquín (2010), el proceso de diseño en la sociedad industrializada, consistía en que el profesional dé pautas y pasos a seguir en un proceso que se orientaba básicamente a la resolución de problemas del mercado. Estos problemas, amasados de acuerdo a la autora, por la publicidad, el entorno, el consumo, el mercado, entre otros. A su vez, el proceso industrial también ha cambiado desde el auge de la Revolución Industrial, su ritmo estaba basado en la disciplina, la eficiencia y la medida, llegando a un punto en el que frustraba el trabajo creativo que el diseño podía pretender. En este sentido, Selle en 1975, sostenía que “la concepción que la industria se hace del diseño es ostensible: ella no exige más que una adaptación conciliadora a las necesidades de la producción” (p.

28), dejando en evidencia que lo que la industria de hace algunos años, más necesitaba era la integración del diseño a sus procesos. Actualmente se puede ver una realidad diferente en las industrias fabricantes de indumentaria. En las grandes marcas comerciales de ropa existe una alianza productiva que ha creado el diseño, la moda y la industria y que resulta innegable al momento de comprender el profundo éxito del que gozan hoy en día.

Las industrias confeccionistas toman lo que las grandes pasarelas de alta costura muestran y lo trasladan a piezas que pueden ser fabricadas de manera serial, reduciendo tiempos y costes. En las colecciones o líneas de indumentaria que lanzan las empresas bajo marcas comerciales, se ven cambios en forma, material, tonalidades de color, y diseño cada cierto tiempo, generalmente por estaciones. Esto provoca que las industrias estén pendientes de las últimas propuestas de derecho de autor en textiles, estampados, conceptos, inspiraciones, tendencias etc., dinamizando así aún más el sector. Con la ayuda de los medios de comunicación y el branding como herramienta, la industria de la moda: alta costura/pasarela y las conocidas marcas comerciales se perfilan como uno de los rubros más interesantes y cambiantes de los últimos tiempos.

Ahora bien, resulta interesante cuestionarse quién manda en la relación moda/diseño/industria. ¿La industria está condicionada por lo que dicta la moda/diseño o es ésta la que debe ajustarse a los lineamientos de los procesos industriales? Braham (1997) señala por su parte que el código de la moda debe pasar por el filtro de la industria, y no sólo viceversa, como suele suponerse. Ya que lo que se muestra en pasarelas de París, Nueva York, Londres, además de ser criticado, adoptado o rechazado por publicistas, críticos, medios, etc., deberá también inevitablemente pasar

por la aprobación de los fabricantes de prendas de vestir y compradores de tiendas. Por ejemplo, si las propuestas de diseño de alta costura implican para la industria un riesgo en cuanto a costes o tiempos, ésta pasará por alto esos criterios y tomará sólo aquello que crea 'producible' bajo sus estándares.

Fine & Leopold (1993) concuerdan con Braham (1997), al considerar que la moda/diseño no es sólo cultura, sino industria, y que no se trata sólo de consumo sino de producción también. Entonces, tanto la moda/diseño de pasarela, como el diseño en grandes fábricas se encuentran dependientes uno de otro en un ir y venir de las demandas y competencias presentes en la actualidad. Inclusive, hoy por hoy para entender la moda, es necesario ir más allá de una discusión puramente estética, ya que lo que se define y trata de ser reconocido como *moda* es el producto de una cadena de actividades que son tanto económicas, culturales e industriales, así como estéticas; o sea de un proceso proyectual, tal como lo supone el diseño (Entwistle, 2000).

### Importancia del diseño

La 'necesidad' de vestir se ha convertido en la actualidad en el 'deseo' de qué vestir. Considerando que el cubrir el cuerpo es algo inherente a nuestra condición de seres humanos-sociales, esta condición ha permitido que en la actualidad la industria confeccionista sea una de las mejor posicionadas a nivel mundial, puesto que la demanda se encuentra garantizada para el sector. La producción de prendas de vestir se constituye hoy por hoy como uno de los rubros más rentables en el mundo y de mayor atractivo para inversionistas, emprendedores, empresarios, entre otros, provocando así gran competencia en el sector. En respuesta, muchas industrias han optado por consolidar al diseño como pilar fundamental dentro de la organización

empresarial, con miras a lograr ventaja competitiva y lograr así, diferenciarse.

Con la producción masiva de productos en la Revolución Industrial, resultaba fundamental crear una cultura de consumo. Esta tarea logró ciertamente dinamizar el mundo de la moda y del diseño con transformaciones en la indumentaria, que años atrás parecían exclusividad de ciertas clases elitistas. A través de la eficacia de la máquina y la producción serial fue posible llegar a grandes mercados con indumentaria más variada. En efecto, “la economía de la hipermercancia coincide con la carrera desenfrenada por la renovación acelerada de productos y modelos” (Lipovetsky, 2007, p. 80), siendo la variación e innovación, una característica propia del mundo industrializado de hoy.

Gracias al manejo de temporadas estacionales, a la propia sociedad de consumo, a la dinámica del mercado, etc., el rol del diseño de indumentaria ha ido transformándose y tomando cada vez más protagonismo dentro de las empresas dedicadas a la fabricación/confección de prendas de vestir a nivel mundial. Su éxito podría deberse a que, como mencionaba Saulquín (2010), cada vez es más común identificar diversas apropiaciones y significaciones que se han dado a la indumentaria, a partir de variaciones de color, tamaño, forma, material, y que han sido tomadas por las sociedades actuales para ser cambiadas a un ritmo cada vez más acelerado, permitiendo así el desarrollo y máximo aprovechamiento de la profesión.

Si bien es cierto, hace algunos años, la competitividad en las empresas se basaba en la productividad del trabajo y la reducción de costes y tiempos. Hoy en los mercados mundiales actuales, esto ya no es suficiente. Ahora mismo, la ventaja competitiva actual de las

multinacionales se encuentra en la innovación, en el lanzamiento de productos nuevos y en la renovación constante y actualizada de su oferta. Como señala Lipovetsky (2007), las grandes empresas mundiales de hoy, no sacrifican los presupuestos destinados a investigación y desarrollo por ejemplo; ya que “cuanto más innova una empresa, y más productos nuevos pone en circulación, más aumenta su cifra de negocios, su productividad y su valor en bolsa” (p. 79). Precisamente, los sectores que muestran mayor crecimiento son aquellos en los que hay un constante ritmo de innovación y renovación de sus productos, tal es el caso del sector de telecomunicaciones, por mencionar uno.

Con la gran demanda de innovación, cambio y diferenciación por parte del mercado, es de reconocer la necesidad de una aplicación de uno o de varios de estos atributos en indumentaria producida de manera serial, teniendo en cuenta así también, los requerimientos de la industria. El diseño constituye una herramienta fundamental para la incorporación de la innovación y diferenciación dentro de las empresas. Por esto varias industrias han asumido la disciplina como pilar principal dentro de sus políticas; sin embargo, a nivel nacional la mayoría de directivos/ dueños de empresa continúan pensando que su aplicación dentro de los procesos productivos supone un gasto, más no una inversión y que constituye un riesgo o complicación para las compañías que lo asumen.

Como expresa Grewal (2011), debería pensarse que “el producto y el proceso de diseño son el corazón de toda actividad de negocio y la integración con los costos permite la mejor toma de decisiones y ayuda a reducir los riesgos de éste” (p. 12). El manejar de forma coherente los aspectos técnicos y formales requeridos será decisivo para que la aplicación de diseño no resulte tan comprometedor para la compañía y que

el desarrollo del proceso de diseño y la integración de todos los aspectos que se ven involucrados permitan la combinación correcta de las variables y un lanzamiento exitoso de productos.

Ahora bien, no solamente el desconocimiento en la aplicación efectiva y ordenada de la disciplina dentro de los procesos productivos puede ser lo que juegue en contra de una exitosa incorporación. Por ejemplo, Renfrew & Renfrew (2010) reconocen que es fundamental que en una organización todos los departamentos tengan “una noción bien definida de las necesidades de sus clientes, así como de su propia situación dentro de un mercado altamente competitivo” (p. 13), por lo tanto, no será suficiente incorporar correctamente el diseño, si no se sabe exactamente cuáles son los requerimientos del mercado en torno a éste. ¿Nuestro mercado quiere diseño?, ¿Busca indumentaria experimental, tradicional, clásica, etc.? En este sentido, podríamos decir que en la industria de la moda e indumentaria; “cualquier colección de éxito o económicamente viable requiere de investigación, estudio y planificación” (Id.), sin éstos, resulta en un ir y venir sin información que marque pautas que permitan a las empresas tomar acciones efectivas.

El Ministerio de Comercio Exterior, Industrialización, Pesca y Competitividad, ahora constituido como Ministerio de Industrias y Productividad en el año 2001, en su estudio de Competitividad del Sector “Textil y Confecciones”, evidencia claramente que uno de los grandes problemas del sector es la poca investigación y el gran desconocimiento por parte de las industrias confeccionistas ecuatorianas del mercado nacional al que ofertan sus productos. Es tal el caso que muchas empresas han tomado la decisión de exportar a mercados bien definidos en lugar de desarrollar un conocimiento exhaustivo de la demanda nacional.

## Desafíos para el desarrollo del diseño

La integración del diseño como disciplina proyectual dentro de los complejos industriales confeccionistas en el Ecuador resulta todavía limitante. El aprovechamiento del diseño como proceso creativo y de producción que genera una ventaja competitiva para las empresas es hasta cierto punto cuestionado en el país. Más allá de lo necesaria que resulta la innovación en los productos de hoy, y del diseño como herramienta para lograrlo, si se reconoce a la indumentaria como uno de los objetos que más estrechamente se encuentran ligados a la vida de los seres humanos, es importante cuestionarse ¿por qué en las industrias confeccionistas nacionales, el diseño como generador de propuestas originales y nuevas no ha adquirido el carácter de indispensable, como lo es en otros países?

## Los modos de pensar

En la actualidad resulta necesario reconocer al diseño como un instrumento cada vez más importante en la conquista de mercados. Bürdek (1994) por ejemplo, señala que basta con ver el “creciente número de pequeñas y medianas empresas que, en el curso de sus estrategias de ventas, emplean el diseño como una finalidad” (p. 10). El incorporar la disciplina dentro de las políticas empresariales resulta no solamente del compromiso de ofrecer un producto de calidad, con criterios de funcionalidad y estéticos, sino como una decisión estratégica importante para las compañías. En tanto la disciplina contribuya al aumento de la productividad, incrementa la calidad de uso de los productos y apoya el desarrollo de nuevos productos –innovación- dentro de las empresas.

En 1988, en el marco del III Seminario Nacional de Diseño organizado por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Cuenca, se analiza el tema: *El diseño como profesión en el Ecuador* y se menciona la

importancia de la contratación de profesionales en el sector. Se reconoce que debido a la informalidad presente en las empresas durante muchos años “ya no es suficiente el buen gusto o el chispazo genial” (p. 14) para llevar a cabo un proceso de diseño y elevar los niveles de competitividad. Sin embargo, parecería que hasta hoy esas ideas se mantienen en la mente de muchos empresarios. En una entrevista realizada en el año 2011 a la Jefa del Departamento de Diseño de la Empresa Pinto S.A, se pone en evidencia que algunos empresarios no contratan un profesional “porque creen que su hija tiene buen gusto y puede comprar muestras y hacerlo”. En este sentido la entrevistada recalca que estas posturas retrógradas lo único que lo gran es impedir el propio crecimiento de la empresa.

Ahora bien, la práctica del diseño dentro de la producción seriada y masiva, en muchas de las formas de pensar de empresarios ecuatorianos, aparece solamente como la conceptualización/ideación/boceación de un sinfín de productos. Por eso no resulta extraño encontrarse con directivos de empresas que justifiquen su desinterés por contratar un profesional del diseño, debido a que ‘sólo hacen dibujitos que no se pueden producir’ a nivel de fábrica. Sin embargo, desconocen que el diseño en su carácter de disciplina proyectual también se involucra en la planificación, construcción, comercialización o comunicación, entre muchos otros aspectos en el desarrollo del producto.

En este sentido se puede entender que el diseño está integrado a un sistema mucho más amplio y complejo, que abarca desde procesos de producción, elección de materiales, acción creativa, resolución de problemas, formas, funcionalidad, entre otros y que no son de conocimiento o entendimiento de empresarios. Entendemos entonces que la práctica profesional del diseño no puede delegarse a cualquier persona,

ya que requiere de conocimientos específicos, amplia preparación y capacidades especiales. En el mejor de los casos, quienes llevan a cabo esas tareas son un grupo de profesionales que conforman uno o más de los niveles en la organización empresarial y que generalmente se conoce como el departamento de diseño. Sin embargo en las industrias nacionales, muy pocas son las empresas que han consolidado estos departamentos con el profesionalismo que se requiere.

Debido al desconocimiento por parte del sector industrial en torno a lo que el profesional del diseño y la disciplina en sí tienen para ofrecer, los diseñadores ven con preocupación el futuro de la profesión. En entrevistas realizadas a diseñadores en el medio se puede detectar que las acepciones erradas acerca de lo que implica el diseño frustran el trabajo de los profesionales, no sólo en el aspecto creativo sino también productivo. La valoración de las capacidades de la disciplina para contribuir al mejoramiento de la calidad, generación de innovación y desarrollo de procesos productivos más eficiente es escasa, por lo que en muchos de los casos las empresas prefieren prescindir de los profesionales dentro de sus equipos de trabajo.

Ahora bien, cabe preguntarse si el modo de pensar de algunos empresarios se debe a un desconocimiento de lo que implica la disciplina. En este sentido, Selle (1975) señala que al ser tan variadas las definiciones en torno al diseño y al tener gran cantidad de abordajes distintos, es de esperarse que no sólo los empresarios, sino todos aquellos que no conocen la disciplina, terminen confundidos al tratar de definirla, reconocerla o aplicarla. Las variadas interpretaciones de tipo técnico-artísticas, económico-comerciales y/o normativo-culturales pueden ser ciertamente responsables de que la disciplina no sea entendida y aprovechada por los diferentes sectores en donde puede

aportar. En el Ecuador por ejemplo, la práctica del diseño es tan joven en relación con otras profesiones, que su desarrollo y conocimiento tanto en el sector empresarial, como en el mercado mismo, están aún en un primer momento.

### Competir en tiempos y costes

Para las industrias nacionales constituye un reto lograr un equilibrio entre lo que la moda tiene para ofrecer y lo efímero de ésta, con la capacidad de la industria y sus procesos productivos, de seguirle el paso. Se hace referencia a que para las empresas ecuatorianas es, en muchos de los casos, desafiante recibir las tendencias y alcanzar a producir con la misma rapidez y con precio competitivo, como lo hacen las industrias extranjeras, como es el caso de China, Colombia o Perú.

Ahora bien, resulta importante reconocer que cualquier empresa dedicada a la fabricación y comercialización de indumentaria no puede dejar de manejar un mínimo de tendencia, puesto que gracias a las nuevas tecnologías y los avanzados sistemas de información, el mercado ve lo que pasa en el mundo en cuanto a la moda, haciendo para las marcas/fábricas imprescindible el uso de tendencias, que por cierto son importadas.

Siendo las necesidades del mercado actual tan fluctuantes, las tendencias pasan a ser un buen referente para las empresas que, en su defecto, no invierten en investigación y desarrollo, por ejemplo. En este sentido sería para las industrias nacionales de gran ayuda servirse de las tendencias como referentes conceptuales y creativos para crear propuestas de diseño de indumentaria. Sin embargo, el alto coste que éstas representan es un factor común por el que la mayoría de empresas no las adquieran y opten por búsquedas en Internet, lo que inevitablemente ocasiona un re-

trazo en el lanzamiento de nuevas colecciones, puesto que los tiempos de producción también son un poco más largos que en otros países.

Algunas industrias confeccionistas ecuatorianas y específicamente los diseñadores de indumentaria dentro de éstas, han tratado de adoptar las tendencias de acuerdo con las capacidades productivas de cada empresa; para así proponer indumentaria pensada para el contexto nacional debido al interés que muestra el mercado por estar “a la moda”. Sin embargo ya se mencionó que uno de los principales desafíos que encuentran es el aplicarlas a sus productos con la rapidez con que logran hacerlo empresas extranjeras. Por lo tanto su tiempo de respuesta a las demandas del mercado suponen una clara desventaja para el sector ante competidores internacionales que están a la vanguardia en tendencias.

Otro tema importante a abordar es que si bien es cierto que a través de los tiempos en que se ha ido formando el sistema de la moda, los diseñadores en las grandes fábricas han logrado combinar de alguna manera las tendencias de Oriente y Occidente. Para el mercado ecuatoriano éstas siguen siendo propuestas extrañas a nuestra identidad y contexto, puesto que los diseñadores nacionales no son generadores de tendencias propias, por tanto deben apropiarse de las tendencias extranjeras. Sin embargo esta concepción está por extinguirse, puesto que con el casi agotamiento de la masificación en los modos de vestir, empieza a ser cada vez más evidente la búsqueda y defensa de identidades nacionales a través de la indumentaria, como medio de expresión de determinada cultura, realidad, condición, ideología, modo de vida, personalidad, entre otros, abriendo así una oportunidad para los diseñadores.

En este sentido el diseño de indumentaria cada vez más busca nutrir de manera creativa las tendencias globales y su aplicación a tendencias locales, a través del uso e interpretación de las raíces culturales propias de cada país o región. Como explica Saulquín (2010), los modos en que una sociedad se imagina y piensa de sí misma tienen una correlación directa y estrecha con la indumentaria que produce y las formas de vestido que ésta desarrolla. Está conformada así por un núcleo de valores propios de una cultura o región, que a su vez se convierten en una tendencia rectora en los modos de vestirse de los individuos pertenecientes.

Sin embargo respecto de este tema las Memorias del III Seminario Nacional de Diseño (1988) dejan sentadas las preocupaciones de que en el Ecuador la introducción de elementos foráneos como las tendencias internacionales, pasa por alto las posibles formas tradicionales de expresión, con las que puedan contar los diseñadores ecuatorianos para concebir productos como la indumentaria. Advierten una discriminación de piezas, elementos, tradiciones, costumbres nacionales a museos o galerías en donde no son realmente apreciadas y aprovechadas por disciplinas como el diseño. Es importante tomar conciencia acerca de diseñar para una sociedad en concreto, en este caso, adoptar tendencias internacionales y rasgos que estén 'de moda', pero bajo criterios de diseño local.

En otro tema las grandes industrias a nivel mundial fabrican a muy bajo coste, ocasionando que los productos ecuatorianos no sean competitivos por el precio. Uno de los principales factores que influyen sobre el manejo del diseño que tiene una colección, ya sea a nivel semi industrial o industrial, son los costes de producción, por lo tanto, es importante para las empresas mantenerse en un nivel de precios estándar que exis-

ten en el mercado. Este estándar está condicionado a la capacidad de adquisición que tiene el medio y a la cantidad de oferta que existe en el rubro.

En el Ecuador la mayoría de la población es de nivel socioeconómico C- (49,3%) y C+ (22,8%) (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, 2011) que podría corresponder a nivel medio bajo y medio respectivamente. Esta condición permite entender que el mercado nacional se rige en la mayoría de los casos, por el precio de los productos que compra. Para todos los sectores esta situación ha significado que la competencia siempre esté en torno al coste. Para la industria confeccionista la competencia no sólo está medida por la cantidad de empresas ecuatorianas que actúan en el sector, sino también por aquellas que sin estar en el país, venden gran cantidad de sus productos, gracias a las importaciones que en algunos de los casos, principalmente de países vecinos como Colombia y Perú, son ilegales.

La competencia en torno al precio dificulta el surgimiento del producto nacional, puesto que en tiempo y forma, el producto extranjero parece responder mejor a las demandas de los ecuatorianos. En los últimos años, en el Ecuador se ha evidenciado que gran cantidad de personas prefieren comprar ropa por Internet. Por ejemplo, mientras en 2011 se importaron cerca de \$39 millones en ropa, en 2013 la cifra aumentó a \$62 millones (SENAE, 2013). En este sentido cabe preguntarse qué sucede con la producción de ropa nacional, para que el mercado ecuatoriano la esté reemplazando y prefiera lo de afuera.

En conversaciones informales con compañeros, amigos, alumnos se puede evidenciar que las principales razones por las que se reemplaza fácilmente al producto nacional es porque aquello que viene del

extranjero está 'más a la moda', es 'de marca' y es mucho más barato. Y si se pide una descripción de la indumentaria producida en Ecuador, las concepciones de 'tradicional, cara, fea, aburrida y sin gracia' salen a relucir. En este sentido, se podría resumir que la industria nacional no está en la capacidad de seguir tendencias o adaptarlas con la rapidez con que lo hacen las marcas extranjeras, quizás debido a su capacidad productiva o a su incapacidad para asumir el reto. Además muchas empresas encuentran dificultad en crear una imagen de marca que permita su consolidación en nichos de mercado y finalmente no puede producir a un coste igual o menor al de la competencia, lo cual la ubica muy por debajo de las principales preferencias del mercado ecuatoriano.

En definitiva la realidad que se ha podido evidenciar afecta directamente al desarrollo del diseño dentro de las industrias confeccionistas. Sin embargo las causas anteriormente nombradas son pocas en relación con la gran cantidad de factores que pueden influir directa o indirectamente en el desarrollo de la disciplina. El reto está para todos los actores, tanto para diseñadores, empresarios y mercado. La pregunta es: ¿Qué quiere el mercado ecuatoriano cuando de indumentaria se trata? El papel del empresario está en incorporar las herramientas que sean necesarias y sostenerlas en el tiempo, con el fin de responder a las demandas del mercado. Y finalmente el rol del diseñador está en lograr una retroalimentación efectiva con el mundo real/usuario para mejorar en su práctica y satisfacer mejor las necesidades.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Braham, P. (1997). *Fashion: Unpacking a Culture Production*. Londres: Sage.
- Bürdek, B. (1994). *Diseño. Historia, teoría y práctica del Diseño Industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Ecuador, E. d. (1988). *III Seminario Nacional de Diseño: El diseño como profesión en el Ecuador*. Cuenca: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Entwistle, J. (2000). *The fashioned body: fashion, dress, and modern social theory*. Cambridge: Blackwell Publishers Ltd.
- Fine, B.; Leopold, E. (1993). *The world of Consumption*. New York: Routledge.
- Grewal, S. (2011). *Manufacturing Process Design and Costing: An Integrated Approach*. New York: Springer-Verlag London Limited.
- INEC. Recuperado el 12 de Enero de 2014, de [http://www.inec.gob.ec/estadisticas/?option=com\\_content&view=article&id=112&Itemid=90&](http://www.inec.gob.ec/estadisticas/?option=com_content&view=article&id=112&Itemid=90&)
- Lipovetsky, G. (2007). *La felicidad paradójica*. Barcelona: Anagrama.
- Ministerio de Comercio Exterior, Industrialización, Pesca y Competitividad. (2001). *Estudio de Competitividad del Sector "Textil y Confecciones"*. Quito: MICIP.
- Renfrew, E., & Renfrew, C. (2010). *Creación de una colección de moda*. Barcelona: Gili.
- Saulquín, S. (2010). *El sistema de la moda*. Buenos Aires: Paidós.
- Selle, G. (1975). *Ideología y utopía del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Servicio Nacional de Aduana del Ecuador. Recuperado el 20 de Enero de 2014, de <http://www.aduana.gob.ec/index.action>
- Trelles, M. Recuperado el 17 de Enero de 2014, de [http://www.palermo.edu/dyc/maestria\\_diseno/pdf/tesis.completas/82-Trelles-Munoz-Maria.pdf](http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/82-Trelles-Munoz-Maria.pdf)

# VIGORIZANDO COMUNIDADES DE DISEÑO INDUSTRIAL DESDE LA ACADEMIA

Msc. Alfredo Gutiérrez Borrero  
*Universidad Jorge Tadeo Lozano, Colombia*



*Versión inédita de la ponencia del mismo nombre presentada por el autor en el 5 SID (Seminario Internacional de Investigación en Diseño) realizado en la ciudad de Bogotá, Colombia el 8 y 9 de octubre de 2013. por Taller 11 Grupo de Investigación en Diseño de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Seccional Duitama con el tema “Investigación e Innovación con Impacto social”.*

En este artículo reseño algunos aspectos de la construcción de comunidad en la academia de diseño industrial tadeísta entre 2009-2012. Para ello, presento antecedentes históricos del Programa de Diseño Industrial en la Universidad de Jorge Tadeo Lozano. También registro algo del escenario, en 2013 de la enseñanza del diseño industrial tadeísta, como espacio donde agentes con diferentes enfoques comparten posiciones diversas sobre la práctica del diseño industrial. Luego señalo algunas estrategias empleadas para fortalecer la comunidad de diseño industrial Tadeísta. Después, exploro el concepto de comunidad según Boaventura de Sousa Santos, Jean-Luc Nancy, y Klaus Krippendorff (quien visitó la Tadeo Lozano en 2011). Al final, teorizo la “compluridad” como escenario de socialización e interacción entre múltiples personas con diferentes posiciones, ya concertando, ya ignorándose o luchando entre sí, en una aproximación caracterizada como Diseño del Sur en la senda de Sousa Santos e Ivan Illich.

*PALABRAS CLAVE*

*Comunidad, ‘compluridad’, pedagogía de diseño comunal, espacio abierto de diseño, diseño del Sur*

En este artículo consigno algunas reflexiones que me suscitó el trabajo documental que actualmente adelantamos con el profesor Camilo Angulo Valenzuela al revisar los textos de proyecto de grado de diseño industrial que, como requisito, dejan los estudiantes en la Biblioteca de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, para comprender lo que en ese espacio académico han sido los proyectos de diseño industrial tadeísta sobre una muestra de lo producido entre 2009 y 2011. Así, buscamos recoger algo de lo que el modelo vigente en la materia, institucionalizado en 2008, dentro de la Universidad Jorge Tadeo Lozano por un equipo liderado por el profesor Santiago Forero Lloreda, ha significado, para establecer la ubicación de dichos ejercicios proyectuales ante algunos enfoques cartográficos de diseño contemporáneo.

En dicho contexto el concepto de ‘comunidad’ está presente dentro del acervo documental revisado en trabajos de estudiantes interesados en diseño participativo, diseño social, codiseño, cocreación, etc. Como los de ‘gremio’ o ‘profesión’, el concepto de comunidad aparece, valga la ironía, como un lugar común, poco teorizado y problematizado, tan nombrado como poco caracterizado a la hora de diseñar.

Hace unos años, pensaba yo en la posibilidad de diseñar la comunidad, hoy me parece más sensato pensar en espacios abiertos de diseño donde pueda ser puesta en práctica una pedagogía de diseño comunal, que de ninguna manera implica que todos los involucrados piensen o sientan lo mismo.

Precisar mi punto, requiere que sitúe mi disertación en el contexto de diseño industrial colombiano, primero, y del diseño industrial tadeísta después. Para ello entablo intertextualidad entre este artículo y la obra *Creatividad social: la profesionalización del diseño in-*

*dustrial en Colombia* (2012), escrita por Juan Camilo Buitrago, diseñador industrial tadeísta, magíster en sociología e interesado en la evolución sociológica del diseño industrial como profesión en nuestro país, a quien además me cupo el honor hace unos años de acompañar, en el aula, como profesor.

Para Buitrago, el diseño industrial colombiano es producto de un proceso relativamente diferenciado de profesionalización en esta nación de lo que, desde su óptica, puede ser considerado una disciplina liberal, creada tras la Revolución Industrial durante la metamorfosis experimentada por los sistemas sociales en el siglo XX. El modo como fue organizada en Colombia esa carrera tiene matices específicos, y comparte asimismo algunas particularidades con el transcurso de los hechos en Estados Unidos y Europa en el marco de los cuales la práctica de diversos oficios (ebanistería, carpintería, metalmecánica y artesanía tradicional) fue mutando hasta constituirse en base de una dinámica con cierta juridicidad propia de algún modo consolidada por una labor académica de invención-creación jurisdiccional en torno a ciertos sectores económicos afectados por el proceso de industrialización en Colombia (*cf.* Buitrago, 1997:54).

Buitrago, en el ejercicio investigativo para alcanzar el grado de Magíster en Sociología de la Universidad del Valle, objetó algunas ideas de la profesora argentina Silvia Fernández (2006:3-19) para quien el diseño industrial colombiano recibió influencias germinales de la ‘Hochschule für Gestaltung’ (2012) en la ciudad de Ulm: “una escuela alemana de diseño importante para el reajuste de la disciplina” (Buitrago, 2012:51, npp. 1) la cual operó entre 1953 y 1968 (*cf.* Gutiérrez, 2012:29).

A partir de las ideas que el sociólogo estadounidense

Andrew Abbott consignó en su obra *The System of professions: An essay on the division of labor* (1988), Buitrago anota que “...el discurso del diseño colombiano en sus inicios, está más amarrado a la idea de autonomía cultural que circulaba en la Universidad Nacional en los años sesenta que a la inspiración alemana de las escuelas de diseño” (2012:27). En razón de ello, Buitrago examina algunos preceptos de la arquitectura moderna, y su incidencia en el contexto universitario colombiano donde estudiaron quienes fundarían la naciente profesión, como escenario adecuado para la emergencia del diseño industrial como nueva carrera profesional en Colombia (cf. 2012:31).

La generación de los referidos fundadores del diseño industrial colombiano, mayoritariamente miembros de la clase media bogotana y estudiantes de arquitectura en la Universidad Nacional de Colombia entre 1954 y 1974, recibió a su vez el influjo de la generación de los precursores, entre quienes Buitrago reporta (v., 2012:60) varios de los primeros arquitectos colombianos graduados comenzando por Hernando Vargas (en 1941), incluidos Rogelio Salmona (quien estudió en la Universidad Nacional hasta 1948 pero sin concluir sus estudios en Colombia) y Dicken Castro (también 1948), hasta Arturo Robledo (en 1954). De esta suerte, el establecimiento de todo límite incluye su propia transgresión, pues los precursores del diseño industrial resultan ser los propios fundadores de la arquitectura local. Así, la configuración y reconfiguración de campos académicos propició que los alumnos de la generación de precursores, fungieran como una suerte de arquitectos ‘disidentes’ e instituyeran del diseño industrial en Colombia; es preciso recordar que, a su vez y en un proceso que podría revestir matices similares, el Programa de Arquitectura de la Universidad Nacional inició su existencia autónoma una vez fue desagregado en 1936 de la Fa-

cultad de Ingeniería (cf. Buitrago, 2012:59 en Gutiérrez, 2012:30).

Por otra parte, en 1974, simultáneamente con el advenimiento del gobierno del “Mandato Claro” como fue conocida la administración del presidente Alfonso López Michelsen, empezó su trasegar la Facultad de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Ese mismo año Jaime Uribe Urdinola fue sucedido en la rectoría de la Jorge Tadeo Lozano por el fundador Jaime Forero Valdés, quien desempeñaría dicho cargo hasta 1981; el arquitecto Giulio Vinaccia, luego socio fundador de Intégral Studio Vinaccia, fue nombrado primer decano de diseño industrial, y coordinó labores con el apoyo como secretaria académica de Elizabeth Gaitskell. Las primeras sesiones académicas con docentes seleccionados del magíster relacionado acontecieron en 1975 (cf. Gutiérrez & Angulo, 2013:6).

Un año después, en 1976, el ICFES (Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior), mediante resolución 057 otorga licencia al funcionamiento de la Facultad. Por esa época un grupo de notables, integrado por los arquitectos Guillermo Sicard Montejo, el propio Giulio Vinaccia, con el diseñador Jaime Gutiérrez Lega y por el ingeniero Fernando Pineda, realizó una de las primeras revisiones del programa (cf. Gutiérrez & Angulo, 2013:6).

Por conducto del Comité Internacional para las Migraciones Europeas: C.I.M.E. fueron contratados los profesores alemanes Gerd Schussler e Ingo Werk quienes provenían de la Escuela Superior de Diseño de Offenbach, la cual seguía los lineamientos de la Escuela de Ulm, algo que para Fernández (2006), según comenté, favoreció que las enseñanzas de dicha institución alemana permearan la academia del diseño

en Colombia aunque, reitero, la hipótesis de Buitrago (2012) es diferente (cf. Gutiérrez & Angulo, 2013:6).

Aquí hago un salto en el tiempo hasta este 2013, cuando el Programa de diseño industrial tadeísta durante su trigésimo noveno año de existencia, suma casi 4.000 egresados que inciden en diversos espacios académicos e industriales y experimenta una gran transformación en la educación, la investigación, el discurso y la promoción del diseño. Hoy es patente el modo como la Escuela de pensamiento Tadeísta de diseño industrial ha participado en el desarrollo de la educación en diseño en otros programas y academias colombianas. A la sazón es quizás el Programa que ha surtido un mayor número de profesores egresados a otras de las principales universidades que enseñan diseño industrial en Bogotá (Nacional, Javeriana, Andes, Bosque) y otras ciudades colombianas (Pereira, Manizales, Pamplona).

Adicionalmente varios diseñadores industriales tadeístas han dirigido otros programas de diseño (industrial, o de otras especificidades), es el caso de Carlos Luna, en la Universidad de Pamplona; de Mauricio Gutiérrez, en la Universidad Piloto de Colombia; de Freddy Zapata, en la Universidad de Los Andes y de Juan Camilo Buitrago en la Universidad del Valle (cf. Gutiérrez & Angulo, 2013:6).

En el presente del Programa de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, nominalmente la idea de la configuración de una comunidad académica vigorosa permea el día a día el acontecer operativo. De eso da cuenta el crecimiento sostenido de la planta profesoral que comenzó en 2007 con la contratación de los primeros profesores y en 2013 alcanzó 26 integrantes.

Como espacio de formación académica, el diseño industrial tadeísta es una arena donde convergen profesores, estudiantes y administrativos con diversas maneras de vivir y valorar la profesión. Entre otras estrategias para fortalecer la comunidad tadeísta de diseño industrial se han llevado a cabo iniciativas como el proyecto *Formación para Formadores* mediante el cual estudiantes con habilidades y aptitudes educativas las consolidan bajo la guía de profesores experimentados en una práctica que incluye seminarios para estudiantes destacados y egresados meritorios, y seminarios de actualización para docentes (cf. Forero et al., 2010: IX).

Resaltan también la organización de una estructura de publicaciones, y la adopción, entre 2012 y 2013, de una estructura curricular flexible donde el camino histórico del programa denominado “ruta objeto” fue complementado con las nuevas rutas, de *contexto e interacción* que amplían los horizontes de exploración en respuesta a la complejidad y dinamismo que la profesión del diseño industrial experimenta en Colombia y el mundo. De esta suerte, queda cubierto el espectro ocupacional, tanto al proyectar artefactos de carácter material, reproducibles en las diversas industrias del sistema productivo, como al previsualizar la interdependencia del encuentro vivaz en el uso entre los artefactos y sus usuarios, o al generar respuestas que apartándose de la materialidad hacen hincapié en la construcción de proyecto y discurso en torno al devenir de los integrantes de los grupos socioculturales involucrados.

Las tres rutas entrecruzadas con seis componentes transversales de *docencia, investigación, proyección social, gestión académica, internacionalización y publicaciones*, han derivado en el surgimiento de manifestaciones particulares de la vida académica, como la Bienal Interna-

cional Tadeísta de Diseño Industrial 2012 organizada como primera versión de un evento nuclear periódico para observar en retrospectiva, tanto la producción del programa (trayecto), en el encuentro entre practicantes del diseño y otros campos procedentes de disímiles contextos ocupacionales y académicos, como el pensamiento de estudiantes y egresados en torno al avance de la profesión (proyecto), (cf. Gutiérrez & Angulo, 2013:31).

Todo esto ha favorecido una mayor producción y publicación documental de diseño industrial tadeísta en medios académicos y de difusión de pensamiento en diseño, nacionales (Nexus, Expedio, MasD, Sistemas y telemática, Arquetipo, Ensayos, Calle 14, proyectodiseño, Diseño y Educación); e internacionales: Cuadernos y Actas de Palermo, y Foroalfa (Argentina), Grafitat (Ecuador) y Diconexiones (Venezuela). Asimismo ha incrementado la interacción con otras comunidades académicas y sociales mediante la participación continua de profesores del Programa en diversos eventos en Colombia, como el Seminario Internacional de Investigación en Diseño que organizan la Uptc y Taller 11; Diseño+ convocado por Icesi; el Foro académico y festival de la imagen de la Universidad de Caldas; o Diseño en sociedad de Univalle; y, en el exterior: el CiDI de la U. de Córdoba, la Bienal de Diseño de la UBA y el Encuentro latinoamericano de diseño y Congreso de enseñanza, de Palermo, todos en Argentina; Diseño Forma en Cuba y el Salón de diseño de la Puce en Ecuador.

Lo anterior ha sobrevenido paralelamente a visitas de expertos internacionales (Krippendorff, 2011; Jaraúta, 2011; Mabogunje, 2012; Berdichevsky, 2012; Gill López, 2012; Windelov-litzélius, 2012; Maffesoli, 2013; Manzini, 2013) y la implementación de una Plataforma de Investigación, Creación e Innovación

(ICI) del Programa de Diseño Industrial, como conglomerado de espacios de aplicación tanto de los conocimientos de los estudiantes, fruto del Plan de Estudios como de los intereses y experiencias profesionales y académicas de los profesores y egresados como producto de su saber hacer (cf. Castelblanco, 2013:3).

De igual modo fue concretada la figura del Taller Vertical como espacio estratégico de nexo entre los procesos teórico-prácticos del contexto académico, y las necesidades y expectativas de organizaciones y dependencias externas al Programa de diseño industrial, resueltos mediante la puesta en práctica de ejercicios y proyectos encaminados a satisfacer problemáticas, sociales, económicas, ambientales, políticas y culturales de los sectores, comunidades y demás beneficiarios de las interacciones promovidas mediante diseño.

El imperativo de actuación de lo hasta aquí señalado es el siguiente: los diseñadores industriales tadeístas se deben caracterizar por crear, proponer e innovar, en aras de aplicar su pensamiento a la construcción técnica y social de los contextos en que se desempeñen. En tal contexto, y ante al auge de las dinámicas colaborativas en el campo del diseño mundial era de esperarse que en los documentos de proyecto de grado, que estudiamos con el profesor Camilo Angulo, los estudiantes empleasen a discreción el concepto de ‘comunidad’, bien en relación con el grupo humano del Programa (comunidad académica), como en referencias a los grupos humanos estudiados o vinculados con sus proyectos (para los cuáles queda el vago nombre de ‘comunidades’).

## Discusión / Reflexión

No obstante, y aunque la ausencia de evidencia, no es evidencia de ausencia, el concepto de comunidad aún

ha sido manejado de modo incipiente, y en el contexto del Programa, y acaso del diseño nacional, requiere algo más que simplemente ser empleado para designar grupos humanos, más o menos homogéneos en la perspectiva de quien designa.

El entendimiento del asunto es un logro autorreflexivo que nunca termina. Por lo mismo la aproximación a la comunidad tiene que ser creativa y constructiva y permitir la invención de nuevos vocabularios, el uso de nuevas prácticas que contribuyan al diseño de artefactos significativos, y la expansión de lo que el concepto de comunidad significa para todos los participantes involucrados en el discurso vinculado (*cf.* Krippendorff, 2009:181).

Uno de los aspectos más cuestionables es precisamente el ya referido de la homogeneidad de la comunidad, ello por cuanto asumir la comunidad como el resultado de un trabajo o una percepción uniforme, presupone que hay un ser común susceptible de ser objetivado y producido (en sitios, personas, edificios, discursos, instituciones, símbolos, en definitiva en sujetos), (*cf.* Nancy 1991:31).

Aquí hay que estar atento a la particularidad que designa el concepto en cada contexto dentro del cual sea aplicado, y tener presente que nos aproximamos a él desde el diseño como “forma radicalmente diferente de mover el pensamiento conceptual en acciones concretas, en contraste con las tradiciones científicas o artísticas que están diseñadas principalmente para describir o explicar el mundo natural o fenomenal” (Nelson, 1994:s.p.).

Iván Illich, desde los años 1970 animó a las personas con vocación de cambio a “trabajar por el surgimiento de nuevas comunidades con nuevas formas

interpretativas inesperadas” (Illich, 1978, s.p.), sobre el estado actual de las cosas. Dicho empeño parece ser el cometido de muchos estudiantes y profesores del Programa de Diseño Industrial tadeísta e infiero que de otras universidades colombianas también.

Pero, pese a ello la comunidad, es un concepto esquivo y en permanente construcción y escenificación, a tal punto que, dentro de los grupos humanos en los que laboramos, autodefinirnos como comunidad, o miembros de comunidad, no implica lo mismo para todos ni en todo momento.

Sobre el particular refiere Boaventura de Sousa Santos, que la comunidad es una representación abierta, esquiva y siempre incompleta, en buen grado difícil, —o escasamente representable cuyos elementos constitutivos, también abiertos e inconclusos desbordan cualquier enumeración exhaustiva. Dichos elementos comparten un rasgo vinculante: tal cual es la resistencia a la especialización y a la diferenciación técnico-científica mediante las cuales la racionalidad cognitivo-instrumental de la ciencia moderna colonizó los otros dos principios modernos de regulación social el estado y el mercado (*cf.* Santos, 2003:82-83).

Dentro del pensamiento emancipador de Santos, el Estado y el mercado hablan la misma lengua conservadora del capital y son, como se quiera más predecibles, en su actuar contemporáneo, que la comunidad aparentemente sencilla, y en la cual como principio de emancipación, finca él buena parte de las esperanzas de mejor futuro para la humanidad.

A resultas de la advertencia de Sousa Santos la vigorización de la comunidad desde la academia (comenzando, por supuesto, por la propia comunidad académica) requiere adoptar lo que Klaus Krippendorff

denominó el *imperativo ético* en la investigación social: tengamos presente aquí, por discutible que pueda ser (no tanto por lo de ‘aplicada’ como por lo de ‘ciencia’) la frecuente categorización del diseño como ciencia social aplicada. Tratar el asunto de la comunidad, éticamente y conforme a lo postulado por Krippendorff, demanda asumir el proyecto y la comunicación como diálogo, dejando que los otros teorizados por nosotros involucren y aporten su propio entendimiento a medida que avanza el proceso. Esto significa teorizar las comunidades involucradas en los proyectos “con respeto y empatía por las relaciones sociales en las cuáles uno participa, no como una variable independiente que se correlaciona con variables dependientes de intereses particulares, sino como un fenómeno en el que se puede producir el diálogo” (Krippendorff, 2009:30).

Somos seres frágiles, parafraseando a Illich (*cf.* 1978:s.p.), nacemos en el lenguaje (que nos permite articular nuestras comprensiones del mundo), vivimos en el derecho (como facultad de juzgar nuestra circunstancia en términos normativos, comprensibles para otros, que han especializado los abogados, pero que está a la base de la conducta de todo ser humano, en tanto razone la coordinación de su actuación con los demás), y morimos en el mito (ello por cuanto de algún modo lo que quiera que seamos acaba por diluirse en las ficciones que los demás o nosotros mismos construimos respecto a nuestro ser).

El mismo Illich (1978) advertía contra la obsesión por la novedad e invitaba a resistir, como Santos (2003), la especialización que nos desposee del propio lenguaje para juzgar la historia conforme al precedente de nuestras tradiciones y destruye el mito y el ritual.

Pensemos aquí en la censura al uso del sujeto concre-

to en el texto académico, y en el estatus de segunda que se da a la subjetividad imbuida por la emoción en la construcción del conocimiento. Aunque no llegaría a afirmar que el diseño sea todo subjetividad, desposeído de la agencia de los seres humanos (sujetos) que lo llevan a cabo, el diseño deja de ser tal y se convierte en una ficción impersonal, tanto más enfermiza por cuanto posa de no serlo (a decir verdad, otros posan por ella, ‘la ficción’, o por él, ‘el diseño’; por cuanto, como se quiera, ni la ficción, ni el diseño tienen vida propia como supone el uso impersonal del lenguaje, sino que viven conforme a quienes los creemos o creamos, en ambos casos, el de la ficción y el del diseño, y de quienes los practicamos, o estudiamos, o vivimos de algún modo inmersos en ellos).

Illich en su texto *La convivencialidad*, que permea como “música de fondo” este artículo hizo una crítica de la concepción industrial de nuestra civilización que conviene examinar para vigorizar la noción de comunidad y el modo de pedagogía comunal en el que podríamos participar en ella como diseñadores.

La aproximación industrial presume que nuestro saber en tanto individuos es algo inferior, sesgo de opinión, manifestación de una subjetividad apartada del progreso. Sólo el saber de la ciencia es objetivo (aunque ‘ella’ no tenga saber, sino quienes hablan en su nombre), autorizado por la sanción de sus voceros expertos; es un género que puede ser almacenado y mejorado, y por ende comprado y vendido (*cf.* Illich, 1978, s.p.).

Un acercamiento comunal al tema de la comunidad, supondría advertir que al respecto el experto no es el único competente (e incluso que tratándose de las necesidades o anhelos de las personas que integran tal comunidad es, al menos al principio de su abordaje el

único incompetente). En resumidas cuentas el juicio del diseñador no es impersonal ni puramente técnico.

Por lo mismo, espero más de los diseñadores que diseñen para contribuir no sólo a que los ciudadanos no deleguen toda su capacidad creativa en los expertos como únicos capaces de aplicar tal cosa, sino a que aporten para que cada quien haga el mejor uso posible de la suya desde su experiencia (*cf.* Illich, 1978, s.p.).

El encuentro con la comunidad (con la cual juzgo mucho más políticamente correcto en diseño hablar de *interacción* que de *intervención*), en el marco de un proyecto de diseño, basado en juicios de diseño, del diseñador profesional, o de los diseñadores cotidianos (potencialmente todas las otras personas que se involucren prefigurando un estado futuro del entorno artefactual), es sinérgico, no corresponde a una suma de monólogos independientes.

Hay mucho de negociación, deliberación y política en ese contacto, sólo se puede diseñar con una comunidad, haciendo parte transitoria de ella, en una suerte de comunidad del proyecto. Esa calidad sinérgica sería la sabiduría en espacio abierto de diseño, donde puede expresarse la pedagogía comunal, para que sea escenificado el encuentro comunal en pleno. No es mera suma de datos o parámetros técnicos informativos de los que emerge conocimiento y después sabiduría, sino el resultado de un acuerdo formal y emergente que se instaura a luz de la interacción entre los humanos en la dinámica (fruto de una conversación, de un “versar en compañía”), en torno a las necesidades, anhelos y deseos compartidos en el marco del diseño y los equipos de diseño (*cf.* Nelson, 1994:s.p.).

Aquí es donde aprecio el aspecto más sutil del engaño

conceptual de objetivar la comunidad, pues la comunidad no es una sola cosa; de hecho aquellas comunidades que son colectivizadas bajo un sólo cuerpo, mente, patria, jefe, caudillo, por fuerza pierden el ‘en’ de estar-‘en’-común. O bien, se alejan de la condición de estar con el ‘con’ o el conjunto humano que las precisa. Cuando ese “ser-junto-a” otros, es transformado en “ser unidad”, todo se desvirtúa, pues la comunidad, muy al contrario “reside en la retirada de tal ser. La comunidad es hecha de lo que se aleja de eso: de la hipóstasis de lo ‘común’, y de su trabajo. Tal retirada abre, y mantiene continuamente abierto, este extraño estar-el-uno-con-el-otro al cual estamos expuestos” (Nancy, 1991: xxxix).

Para hacer proyecto de diseño con comunidad, o en comunidad, acaso proceda ser menos racional, toda vez que ser “racional” a menudo “corresponde a hablar en la voz de la comunidad de uno, una voz asumida y sancionada como común a todos. Esta racionalidad remite su voz a una autoridad ficticia” (Krippendorff, 2009:105).

Hay que darle valor a la solidaridad como forma de saber creativo en diseño; tal es la forma de saber que evita el colonialismo, mediante el cual el experto titulado (como puede ser el diseñador que ignora que la comunidad no es un ser común, sino ese ser-en-común, ese coordinar acciones, entre personas acaso con muy diferentes impresiones) se siente con derecho a usurpar la experiencia de las otras/otros involucrados.

El colonialismo tiende a ignorar la reciprocidad (mientras estudias la comunidad quienes la integran te estudian a ti) y eso se torna en la incapacidad de concebir al otro como algo más que un objeto. Esto, no sólo acontece entre un aprendiz de diseñador industrial y un grupo de campesinos, sino entre un

profesor de diseño y sus estudiantes. La pedagogía comunal que torna los salones en espacios abiertos de diseño supone que es posible aumentar la solidaridad, entre todos los ‘interactores’ presentes en el proyecto: es el conocimiento obtenido en el proceso siempre inacabado de volvernos más sensibles y expresar mayor “reciprocidad a través de la construcción y del reconocimiento de la intersubjevidad, el énfasis en la solidaridad convierte a la comunidad en el campo privilegiado del conocimiento emancipador” (cf. Santos, 2003:89-90).

Ciertamente pertenecemos no a una comunidad, sino a muchas, y vigorizarlas desde la academia, requiere superar las metáforas de control mediante las cuáles la comunicación, en un proyecto de diseño es reducida, a la “comunicación exitosa” definida según quien tiene más poder o dinero involucrado en él. Cuando un profesor le dice a un estudiante “tú no lo has comprendido”, revela usualmente una discrepancia de uniformidad, y también una ausencia de conformidad del alumno valorado con la intención del profesor hablante.

En una presentación de un proyecto cuando el evaluador comenta: “el proyecto no comunicó” afirma que “no tuvo los efectos deseados” (para el evaluador). No podemos éticamente como diseñadores subordinar cuanto piensan todos los grupos humanos implicados a nuestras intenciones de control (cf. Krippendorff, 2009: 57).

### Conclusiones y ¿continuaciones?

El concepto de comunidad, dada la incidencia de los enfoques participativos del diseño, y su proliferación en el lenguaje académico, se ha convertido en un lugar común nominal, en el discurso de los profesores y en los proyectos de los estudiantes, pero la proyec-

ción social del mismo requiere un análisis que integre sus múltiples significados y trascienda la ligereza de la mera repetición

La comunidad no es objetivable, el diseño parece no poder ser ‘de’ comunidad, sino ‘con’ o ‘en’ comunidad. A riesgo de abusar de los neologismos, o mejor con explícita intención política de hacerlo y teniendo en cuenta que la comunicación humana siempre vincula multiplicidad de interpretaciones, “es una exposición: existencia finita expuesta ante existencia finita co-apareciendo ante ella y con ella” (Nancy 1991: xl). Con lo anterior en mente propongo el término “compluridad” como encuentro permanente de comunidades y para evitar la confusión que suscita la objetivación de comunidades: estar en común no tiene nada que ver con la comunión, con la fusión en un cuerpo, en una identidad única y definitiva que no se expone. Estar en común significa, por el contrario, no estar más, en cualquier forma en cualquier lugar empírico o ideal de una identidad sustancial y compartir juntos esa (narcisista) ausencia de identidad. (cf. Nancy 1991: xxxviii).

El concepto de ‘compluridad’ sirve para hacer manifiesto que estamos “con varios, como varios” y no “como una sola entidad”, aunque transitoriamente diseñemos como un solo equipo, y la aceptación de eso, es mi hipótesis, amplificaría la incidencia social y la innovación generadas desde la investigación.

Reconocer el componente político como un inevitable correlato de lo técnico, y asumirlo en consecuencia reviste suma importancia para los proyectos que tengan un componente comunal o, puesto que virtualmente todos lo son, para lo que sería oportuno llamar el componente comunal de los proyectos.

En mi marco crítico al impersonalismo, a la objetivación, al nominalismo, y al control que cae en los abordajes irresponsables, planteo por último el *Diseño del sur*, sobre aplicaciones al campo del diseño de lo postulado por Boaventura de Sousa Santos (2009) y entendido el sur como metáfora de crear artefactos a partir aquello que aunque se da por sentado y parece obvio (como la ‘comunidad’ en esta reflexión), continúa silenciado y colmado de experiencia desperdiciada; en ese rumbo infero una ruta convivencial para superar lo industrial, y considero que hay que buscar desde el diseño alternativas donde la pedagogía comunal pueda ser aplicada en espacios abiertos de diseño (aquellos donde vale más la experiencia de los implicados que el criterio de los expertos) para vigorizar la construcción comunal en aras de superar los inconvenientes generados por la modernidad, la industrialización ilimitada, la opresión estatal, el dinero como fuente de acumulación y el trabajo asalariado, en un camino que no necesariamente implica volver al ayer primitivo o caer en el espejismo de la utopías irrealizables (cf. Mattié, 2013: s.p.).

El asunto, presumo es más de humanizar y flexibilizar la investigación (vigor epistemológico) que de intentar controlarla y predecirla (rigor epistemológico) y, tras hacerlo manifiesto, espero el parecer al respecto de aquellos que de algún modo se sientan involucrados en, o aludidos por, mi texto.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Buitrago, J. C. (2012). *Creatividad social: La profesionalización del diseño industrial en Colombia*, Univalle.
- Castelblanco, D. (2012). *Documento interno inédito de trabajo* reunión general de profesores de tiempo completo, mayo 22, PDI – UJTL.
- Fernández, S. (2006). “The Origins of Design Education in Latin America: From the hfg in Ulm to Globalization”, en *Design Issues* 22, no. 1 (January 1); pp. 3-19.
- Forero, S. et al (2010). *Diseño y Educación* (Cuadernos de diseño industrial), Universidad Jorge Tadeo Lozano 2010.
- Gutiérrez, A. (2012) *Las situaciones diseñadas*, Tesis de Maestría, Escuela de estudios de género, Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Luz Gabriela Arango directora versión digital en <http://www.bdigital.unal.edu.co/9013/1/489178.2012.pdf>
- Gutiérrez, A. & Angulo, C. (2013), *Cuatro décadas de diseño industrial tadeísta*. Documento de trabajo inédito, Programa de Diseño Industrial Universidad Jorge Tadeo Lozano.
- Illich, I. (1978). *La convivencialidad*. en <http://habitat.aq.upm.es/boletin/n26/aiill.html>
- Krippendorff, K. (2009). *On communicating otherness, meaning, and information*. Fernando Bermejo (editor) New York, NY: Routledge.
- Mattié, M (2013). “La persona convivencial” en *Instituto Simone Weil*, publicado por Sylvia María Valls texto en línea sin paginación. [http://www.institutosimoneweil.net/index.php?option=com\\_content&view=article&id=423:la-persona-convivencial&catid=48:mailer-mattie&Itemid=68](http://www.institutosimoneweil.net/index.php?option=com_content&view=article&id=423:la-persona-convivencial&catid=48:mailer-mattie&Itemid=68)
- Nancy, J.-L. (1991). *The inoperative community*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Nelson, H. G. (January 01, 1994). The Necessity of Being “Un-Disciplined” and “Out-of-Control” Design Action and Systems Thinking. *Performance Improvement Quarterly*, 7, 3, 22-29. versión en línea, con paginación independiente en <http://www.advanceddesign.org/necessity.html>
- Santos, B. S. (2003). *Crítica de la razón indolente Para un nuevo sentido común: la ciencia, el derecho y la política en la transición paradigmática*. Palimpsesto, 18. Bilbao, Desclée de Brouwer.
- \_\_\_\_\_ (2009). *Una epistemología del sur: La reinención del conocimiento y la emancipación social*. México: Siglo Veintiuno.
- Warat, L. A. (2010). “Cuestiones dogmáticas y cetéticas más allá de Tercio Sampaio” en *Seqüência: estudos jurídicos e políticos*; V. 01 n. 01 (originalmente 1980); 109-113; Fundação José Arthur Boiteux disponible en <http://periodicos.ufsc.br/index.php/sequencia/article/view/17342>

# EL DISPOSITIVO MURO-VENTANA

Una aproximación a  
dos obras residenciales  
de Le Corbusier

Arq. Santiago Carvajal

*Avalado por: Mst. José Sotelo / Lcda. Carmen Rodríguez*



El siguiente texto nace de la inquietud generada a partir de la revisión entrometida a dos proyectos de Le Corbusier: La pequeña casa en Corseaux-Vevey de 1923 y la célebre villa Savoye de 1928. Me he preguntado por el por qué de la colocación de muros y ventanas en donde aparentemente no hace falta, la una en la terraza de la villa Savoye y la otra en el jardín sur de la casa Corseaux-Vevey. Algo que me resulta extraño es que en ambos proyectos se construye un muro frente a unas magníficas vistas. Esto es algo que a través del siguiente texto trataré de responder. Pienso que hallando respuesta a estas preguntas es posible encontrar valores que, aparentemente insignificantes, sirvan para proyectar; intuyo que es posible encontrar estas respuestas en el origen mismo de la arquitectura, y es justamente por ahí donde inicio. Para ello me pregunto, ¿qué es arquitectura?, ¿cuál es su cometido?, ¿cuál es su origen?

*PALABRAS CLAVE*

*Le Corbusier, villa Savoye, Monasterio de La Tourette, Unité d'habitation de Marsella, Arquitectura moderna*

Pienso en los orígenes de la arquitectura, mucho antes de los cánones clásicos de belleza, de sus órdenes, de Vitruvio. Algunos autores sostienen que el origen de la arquitectura se encuentra en la cabaña primitiva, conformada por troncos de árboles y pieles de animales, dispuestos de alguna manera para que, bajo ella, pueda albergarse una o un grupo de personas. El gesto primigenio de disponer de una cubierta que los proteja de la intemperie y de la inmensidad del planeta en esa remota época. Si vamos más atrás en el tiempo, se dice que la primera arquitectura son las cavernas, esa concavidad de superficie rocosa, húmeda y oscura, invadida y domesticada por el hombre para asegurarse un refugio.

Pienso que la arquitectura existe incluso antes de las cavernas y las cabañas, que la arquitectura, a más de proporcionar un refugio, orienta, establece relaciones con el mundo en el que el hombre habita.

El menhir, construcción prehistórica (por construcción nos referimos a diversas formas y combinaciones ordenadas de elementos que establecen una relación entre ellos), consiste en una piedra alargada de gran tamaño, colocada verticalmente. Su principal función era la de rendir culto al sol, su trayectoria en el transcurso del día proyectaba unas sombras en el piso de tal manera que era posible saber cuánto restaba para la puesta del sol, a medida que la sombra proyectada crecía, más cerca estaba de terminar el día, hasta que finalmente se produce el ocaso con sus rayos rasantes. Así comprobar día tras día, estación tras estación, como este simple dispositivo permite ver y trazar calendarios, años, estaciones. Así los antiguos sabían donde está el Norte, Sur, Oriente y Occidente. No es casualidad que la palabra Oriente tenga relación con la palabra Orientarse, esto es, situarse con respecto a.

El menhir vertical era para los hombres de esa época un hito característico en el vasto espacio indefinido y desconocido, de esta manera permite al hombre orientarse, saber que uno se encuentra cerca o lejos de él, sabían que si se alejaban demasiado corrían el riesgo de perderse y nunca volver. Es así que el menhir ESTABLECE UNA RELACIÓN con respecto al mundo, esto es, al sol y su recorrido en el día, la noche, las montañas, las estaciones, los años.

Así, uno de los gestos primigenios de la arquitectura es el de establecer relaciones con el mundo, permitir al hombre, orientarse con respecto a la geografía que le rodea, a las montañas, el alba, el ocaso. Bajo esta reflexión revisemos entonces los proyectos de Le Corbusier.

La residencia Corseaux-Vevey (latitud 46°28' N, longitud 6°49' E), organiza sus espacios a lo largo de una ventana horizontal, orientada hacia el Sur, aprovechando así, en esta latitud norte, la necesaria luz solar austral y en especial la escasa luz rasante de invierno. Por el contrario su fachada norte es un muro ciego con moderadas aberturas, que protege la casa de los vientos fríos del Norte. En la esquina sur-este se dispone de un patio conformado por un muro, una mesa y un árbol que acompaña el espacio a manera de una sombrilla. El muro agujereado a manera de una ventana, orientado hacia el Sur, encuadra sus vistas hacia el lago Léman, sobre él, de tanto en tanto aparece un bote, al fondo el espectáculo de las montañas de los Alpes.

*“El problema planteado: una casa para dos personas solas, sin servicio doméstico. Región: el extremo este del lago Léman; a orillas del lago en la ladera dominante; vista frontal al Sur. Se procedió de forma contraria a lo acostumbrado: se estableció el*

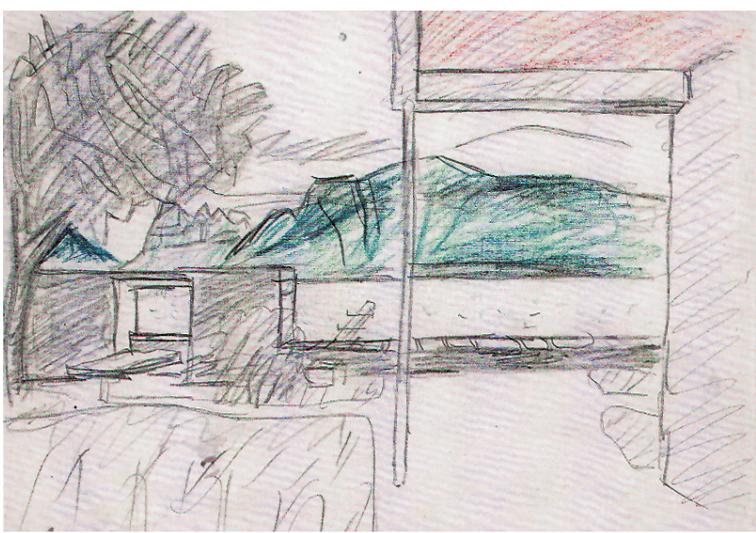


Imagen 2: Boceto casa en Corseaux-Vevey (Le Corbusier, 2008. p.150)

Imagen 3: Fotografía casa en Corseaux-Vevey, hacia los Alpes.  
(Fuente desconocida)



*plan riguroso de la casa, funcional, respondiendo exactamente al programa, verdadera pequeña máquina para vivir. Luego, con el plano en el bolsillo, se buscó el terreno que podría convenir.” (Baltanás, 2005, p.37) “... haciendo entrar en la casa la grandeza de un lugar magnífico: el lago, con su movimiento, los Alpes, con el milagro de la luz.” (Ibidem, p.38).*

Este recurso de encuadrar el paisaje lo encontramos en la villa Savoye, (latitud 48°55` N, longitud 2°01` E), cuando al final de la rampa y de toda la promenade se dispone de un muro agujereado a manera de una ventana. En la terraza a través de este muro horadado, se aprecia la naturaleza desde un punto más elevado, esto es al nivel de las copas de los árboles.

Alguien podría pensar que la colocación de estas ventanas es un caso fortuito o aislado; pues así lo hice, pero al inspeccionar los carnés de viajes de Le Corbusier vemos que este recurso es vislumbrado por Jeanneret ya en 1911, antes siquiera de que hubiera construido sus célebres obras. Esto lo atestiguan sus dibujos de viaje a Oriente, travesía en donde el joven Jeanneret explora el mundo observándolo de una manera atenta y aguda. Durante cuatro años se dedicó a estudiar edificios y lugares, tomando nota, dibujando, midiendo, y cuestionándose cosas.

Específicamente en el croquis de la Cartuja de Ema, ubicada en las cercanías de Florencia, al final del pasillo en las celdas de los monjes, una ventana enmarca el paisaje de toscana. Este hecho es registrado y valorizado por el joven Jeanneret a través del dibujo. Nótese como el horizonte de las montañas y su vertical, la columna del pasillo, forman un ángulo de 90 grados. Este croquis es acompañado por otro que consiste en una planta de una de las celdas de la Cartuja donde traza una flecha con la palabra vue, esto es, la vista

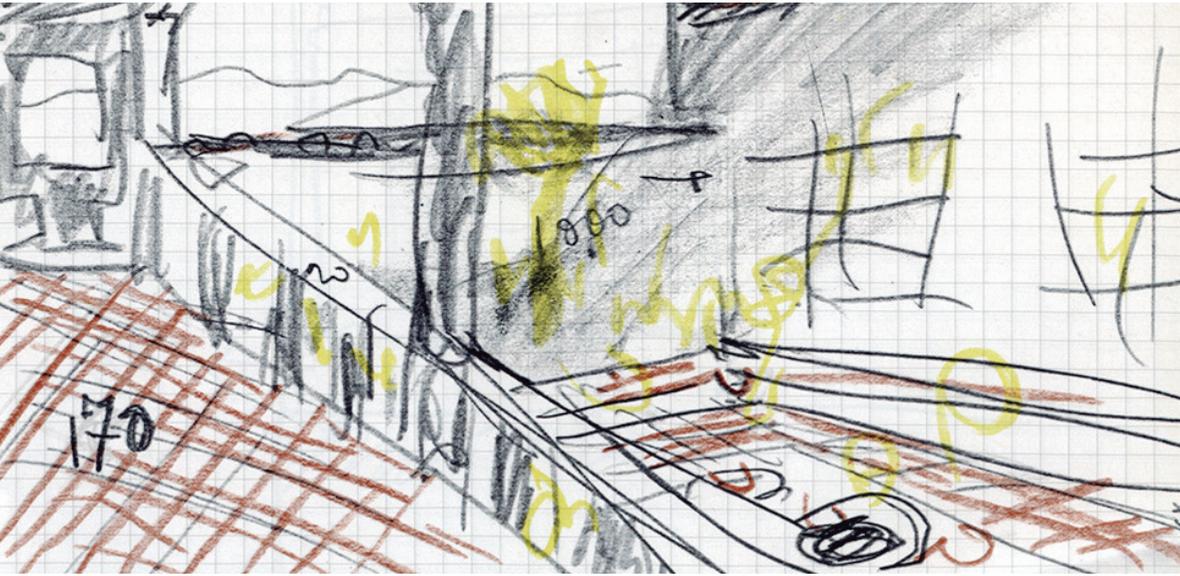
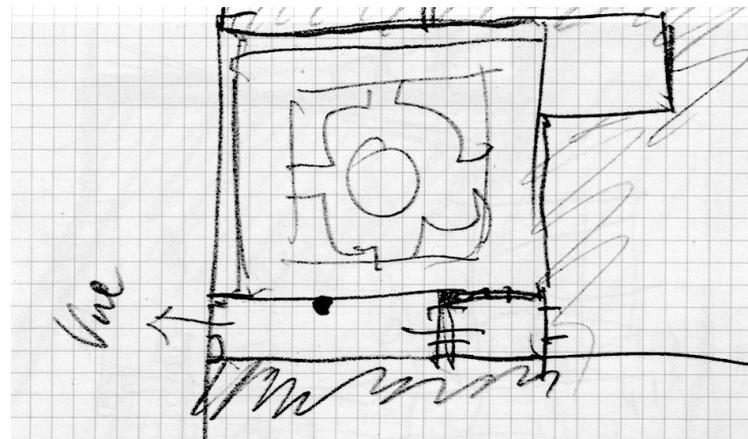


Imagen 4: Perspectiva de la Cartuja hacia el horizonte (Jeanneret, 2002. p. 15)

desde el alto pasillo de la célula, hacia el tenue reflejo de la luz del valle, junto con el sinuoso perfil del horizonte italiano. Nótese que el punto de la columna en planta, está fuertemente trazada. Otro de sus bocetos registra esta manera de apreciar la naturaleza, boceto realizado en su visita al monte Athos desde su habitación del hotel Karyes en la sagrada montaña dibuja, a la derecha de su composición el monte, una pirámide vertical, vegetación en sus faldas; y a la izquierda vista infinita hacia el mar horizontal en reposo. Desde su habitación, Jeanneret dibuja, piensa **“poseo lo que veo”**.

Esta sensibilidad no solamente se observa en sus dibujos, sino también se lee en sus apuntes registrados en su libro *Le Voyage d’Orient*. El texto registra las agudas impresiones de su visita al Athos. *“Los cipreses eran negros, el convento del gris más delicado, los olivares de plata verdosa y el cielo de un verde crudo invadido por un violeta venido del mar y de las blancas estrellas del zénit, que entraron en escena en ese decorado móvil cuya rampa luminosa se iba apagando...”* (Jeanneret, 1984, p.145)

Imagen 5: Boceto de la planta de la Cartuja de Ema (Jeanneret, 2002. p. 13)



El monasterio de La Tourette de 1953 (latitud 45°49` N, longitud 4°37` E), está conformado por tres bloques de celdas que giran en torno a un claustro, orientadas cada una hacia el Este, Sur y Oeste. El conjunto está delimitado en su fachada norte por la iglesia, esta cierra todo el conjunto como un gran muro ciego

que protege al claustro de los vientos fríos del Norte. Con respecto a la disposición de estos bloques hay algo que siempre me ha llamado la atención, que es la separación que existe entre los bloques de celdas y la iglesia, es algo que hasta hace poco no conseguía entender plenamente la razón definitiva de esta operación. Existen varios motivos para esta separación, el que considero más potente es dejar este vacío para que la misma arquitectura encuadre el paisaje. El monasterio de La Tourette, un dispositivo que incentiva al hombre a tener una aproximación contemplativa hacia la naturaleza y el paisaje, de una manera silenciosa, de meditación; es precisamente lo que impulsa a los monjes a reflexionar sobre el lugar en el que habitan.

El primer trazo de arquitectura comienza con el hombre y su actitud con respecto a la situación geográfica en la que habita. Como decía Le Corbusier, eligiendo el lugar se comete el acto criminal o valedero de la arquitectura. Tomando conciencia de cómo es su topografía, el horizonte, el cíclico recorrido del sol en



Imagen 7: Monasterio de La Tourette  
Recuperado de: [www.fondationlecorbusier.fr](http://www.fondationlecorbusier.fr)

Imagen 6: Boceto de monte Athos desde el hotel Karyes (Jeanneret, 2002. p. 53)



el transcurso del día, Le Corbusier toma decisiones de proyecto. Horizonte, orientación solar y topografía son factores del lugar que esperan ser proyectados y vivenciados. En este caso Le Corbusier toma estos elementos del lugar para trazarlos como parte del proyecto.

Si repasamos el libro *Acerca del Purismo* de Ozenfant y Jeanneret, encontraremos que en la página sesenta y ocho, reconocían como un valor del arte el ser capaz de percibir el orden de la naturaleza “Uno de

*los mayores deleites del espíritu humano es percibir el orden de la naturaleza y medir su propia participación en el orden de las cosas; la obra de arte nos parece que es un trabajo de ordenación, una obra maestra de orden humano.*” (Ozenfant, Jeanneret, 1993, p.68) Así el Monasterio de La Tourette toma posición con respecto al mundo, su arquitectura se convierte en la medida que hace mensurable y por lo tanto apreciable la geografía, y el paisaje; permite a su habitante reconocer el orden de la naturaleza y medir su participación en ese orden. Todo empieza a cobrar sentido al inspeccionar otras obras de Le Corbusier.

¿La clave de su arquitectura? Un dispositivo, hacer al paisaje conmensurable, apreciable, ya que “... *el paisaje omnipresente sobre todos los frentes, omnipotente, acaba cansando...* ¿Habéis observado que en tales condiciones no se le mira más? Para que el paisaje sea tenido en cuenta es preciso limitarlo...” (Baltanás, 2005, p.37) y así lo hace, en el pabellón l’Esprit Nouveau de 1924, el departamento Beistegui de 1929, en la Unité d’habitation de Marse-

lla de 1945, en el Monasterio de la Tourette de 1953, **su arquitectura intensifica la experiencia del espectador hacia el paisaje.** La clave, un muro alto, tras él se oculta la ciudad, a la vez que este muro hace de base para el espectáculo del horizonte lejano, las montañas, las nubes, la luminosidad del cielo desde el amanecer hasta el atardecer con todos sus colores. Estar en la terraza de la Unité d’habitation de Marsella es estar en la cubierta de un transatlántico varado a orillas de Marsella, entre el mar y las montañas.

*“Creo que al menos una vez en la vida el hombre debería concentrar su mente en el recuerdo de la tierra. Debería entregarse a un paisaje de su vida. En particular, mirarlo desde tantos ángulos como pueda, preguntarse acerca de éste, morar en él... Me interesa la manera en que un hombre mira un determinado paisaje y toma posesión de éste en su cuerpo y en su mente”* (Momaday, 1998, p.45)



Imagen 8: Terraza Monasterio de la Tourette (Copans, 2012) / Imagen tomada de video. Recuperado de: [www.artetv](http://www.artetv)



Imagen 9: Terraza de la Unité d'habitation de Marsella. Recuperado de: [www.panoramio.com/user/176316/tags/Marseille](http://www.panoramio.com/user/176316/tags/Marseille)

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baltanás, José. (2005) *Le corbusier, Promenades*, Barcelona. Gustavo Gili.
- Jeanneret, Charles Edouard. (1984) *Le Voyage d'Orient*, Colegio oficial de aparejadores y arquitectos técnicos de Madrid.
- Ozenfant, Amédée, Jeanneret, Charles Edouard, (1993) *Acerca del Purismo escritos 1918-1926*, Madrid, El croquis editorial.
- Baltanás, José, (2005) *Le Corbusier, Promenades*, Barcelona. Gustavo Gili.
- Momaday, N.Scott. (1998) "And American Land Ethic", en *The Man Made of Words*. Nueva York. St. Martin's Griffin.

# EL MESTIZAJE DE LOS JARDINES EN CUENCA DE LOS ANDES

Arq. Gina Lobato Cordero

*Avalado por: Mgst. Guillermo Cordero / Ph.D. Rosita De Lisi*

“Paraíso prometido...” ¿Existe una representación de un lugar perfecto, un paraíso en la Tierra, del que la humanidad pueda deleitarse? El jardín ha sido considerado como el lugar anhelado, la promesa mágica de una vida perfecta en diferentes culturas del planeta.

Esta investigación pretende conceptualizar la existencia de un mestizaje en los jardines de las edificaciones del centro histórico de Cuenca de los Andes, a través de un análisis de la historia, diseño y uso de los jardines, tanto de la cultura inka como de los colonizadores que la habitaron.

*PALABRAS CLAVE*

*Jardín, inka, huerta, chacra, huerto, andino, patio, centro histórico*

Imagen 1 / pág. izq.:

Camineras en las ruinas arqueológicas de Pumapungo en Cuenca de los Andes. (Autor Felipe Lobato, 20013)

El presente estudio busca identificar la existencia de una tipología de jardín, que responde a características de una mezcla de la cultura *inka* y europea, que se hace presente en los patios, huertos y jardines de las edificaciones del centro histórico de la ciudad de Cuenca de los Andes, a través de la utilización de la vegetación, su disposición e importancia en la vida diaria.

Esta tipología de jardín por identificar no ha sido aún categorizada y haciendo referencia al artículo 5 de la Carta de Florencia (UNESCO), al jardín histórico se le define como: “Expresión de lazos estrechos entre la civilización y la naturaleza, lugar de deleite, propicio a la meditación o al ensueño, el jardín adquiere el sentido cósmico de una imagen idealizada del mundo, un “paraíso” en el sentido etimológico del término, pero que da testimonio de una cultura, de un sentido, de una época y en ocasiones, de la originalidad de un creador artístico”. Se puede ver que aquí no se menciona a la huerta y sus características para la producción de alimentos y medicinas como parte de la composición de un jardín, que en cambio para el caso del jardín que se busca identificar, tiene una importancia fundamental.

La definición antes citada se ajusta parcialmente a la conceptualización de este tipo de jardín, ya que este es el resultado de una mezcla a la que se la denominará como el “jardín mestizo”, siendo este conocido como: huerta, huerto, patio o chacra. Es este el motivo que lleva a un replanteamiento de su nombre, debido a que su función y mantenimiento son muy diversos de los establecidos, además de tener una vegetación de usos específicos para alimentación, tradiciones, rituales, medicina y, quizás en algunos casos, de carácter ornamental.

Históricamente la concepción de los espacios verdes tuvo importancia durante el dominio del imperio *inka*, ya que según los primeros cronistas coinciden con una relevante estructura urbana, organización política y religiosa, que pone en evidencia un ordenamiento territorial preciso y adecuado a la topografía de las ciudades del imperio del *Tawantinsuyu*. Además de puntualizar que esta cultura se dedicaba principalmente a la agricultura, construcción y expansión territorial, también se incrementaron las áreas agrícolas mediante andenes y por ende la infraestructura urbana sumada a una depurada arquitectura (Puelles Escalante, 2005, pp. 41-42).

Con la identificación de esta tipología de “jardín mestizo” se podrá establecer su influencia en los jardines actuales de la ciudad, características particulares, valor e importancia, como resultado de un mestizaje que continúa manifestándose inconscientemente y ya forma parte de la cultura de Cuenca de los Andes.

### Definición de jardín o similares

El término *jardín* está definido según el diccionario de la Real Academia Española como: *un terreno en donde se cultivan plantas con un fin ornamental, pero también botánico*. Si se analiza el significado de la palabra *huerto*, este se define como: *una pequeña superficie de terreno para el cultivo de verduras, legumbres y en algunos casos árboles frutales*, siendo el área de terreno la diferencia entre huerto y huerta, ya que ésta tiene una mayor extensión.

Por otro lado el diccionario *kichwa* no especifica un significado diferente entre huerto, huerta o jardín; hace referencia a la chacra, que es un espacio de cultivo de plantas de varias especies, unas ornamentales y otras para consumo. Su nombre no marca diferen-

cias, sino el diseño, tipo de cultivo y uso. Estos responden a necesidades y rituales de sus habitantes para con la tierra.

Se diferencian también por el acceso de los habitantes a estos lugares: unos son para el pueblo y otros de uso exclusivo de la clase noble y del *Inka*. “El carácter espacial de la arquitectura *Inka*, hizo que se ordenaran los espacios en función de los factores geográficos, climatológicos, geológicos, religiosos y sociales.” (Puelles Escalante, 2005, p. 63).

### Áreas de cultivo de los inkas

Lajo señala en su libro “*Qhapaqñan La ruta inka de la sabiduría*”, que la sociedad *inka* y la cultura andina en general, buscaban reequilibrar al ser humano con la naturaleza, valiéndose de la presencia del hacedor y creador del mundo *Tunupa Wiracocha*, quien tiene el poder y mando de todo lo existente. “(...) sugiere la pre-existencia en el mundo andino de una vincularidad cosmos-hombre, o pacha-runas, o lo que es lo mismo: el *Yanan-Tinkuy intin-pacha-runas*, (o *Wiracocha-Pacha-Runa*, en Riva, 2000:I) alcanzado en la sociedad *inka*, les habría permitido a nuestros antepasados, entre otras cosas, intentar el control sobre el equilibrio del eje terrestre en su ángulo óptimo de rotación, y con ello el mantenimiento del ‘orden del mundo’; dado que la inclinación mayor, sucesiva, genera un conjunto de desórdenes climáticos que se empeoran cada año.” (Lajo, 2006, p. 110).

Juan Chacón en su libro “*Guacha opari pampa*”, señala que en el ámbito del mito haciendo referencia a las mujeres guacamayas en el cultivo del maíz y disfrute de los productos obtenidos, la participación de ellas fue favorecida por *Wiracocha*, con la capacidad de producir alimentos y bebidas que obsequiaban a los

varones, aclarando además, que este mito atribuye a dios el beneficio de la agricultura (Chacón Zhapán, 2005, p. 88).

Una conexión importante para los *inkas* fue también la existente entre el cielo y la tierra, por lo que las transformaciones cíclicas de la naturaleza, como solsticios y equinoccios fueron motivo de grandes festejos que se celebraban en todo el *Inkarío*, viendo materializadas las bendiciones que la madre naturaleza derramaba en la siembra, cosecha y vida para el hombre.

La armónica comunión de la cultura *inka* con la naturaleza, permitió la conservación de la tierra y la construcción de terrazas agrícolas que generaban una variedad de microclimas propicios para cultivar especies vegetales que complementaban sus necesidades alimenticias. Entre estos alimentos se pueden mencionar la achira, el ají, el fréjol, el maíz, el melloco, la oca, la papa, el poroto, la quinua y la cabuya en la sierra, así como el camote, la yuca y el zapallo en otras regiones del país (Banco Central, 1997, p. 12).

Otra clave importante en su producción agrícola fue el excelente sistema de riego que garantizaba la fecundidad de los terrenos. Este sistema utilizaba canales y terrazas, que recorrían las zonas de cultivo, proveyéndolas de agua para producir una gran variedad de plantas con diversos fines (Banco Central, 1997, p. 14).

Las terrazas y la forma de trabajarlas han sido comparadas con los jardines colgantes de Babilonia históricamente nombrados (Gade, 1975, pp. 30-31). En el caso de las ruinas arqueológicas de *Pumapungo* en Cuenca las terrazas conectan visualmente, como se puede ver en la imagen 2, el *Qurikancha*, ubicado en la



Imagen 2. Terrazas en las ruinas arqueológicas de Pumapungo en Cuenca de los Andes. (Autoría propia, 2014)

parte alta, con la zona de producción que se encuentra en la parte baja junto al río Tomebamba.

En las ruinas de *Pumapungo* “Un análisis del sistema de terracería implementado por los *inkas* en Tomebamba, permite conocer por lo menos dos modelos diferentes, tanto por su disposición como por su funcionalidad: aquel destinado a cultivos de tipo ceremonial o netamente agrícola, con estructuras diseñadas para acondicionar áreas de cultivo que superen los problemas de abastecimiento de agua, erosión de los suelos y la inestabilidad climática; y, el sistema de terrazas, cuya funcionalidad histórica empata con la existencia de un recorrido iniciático de realización espiritual a partir de un ascenso por cinco niveles diferentes, representados por igual número de terrazas, que culmina en el *Qurikancha*. En *Pumapungo*, las *terrazas*, o *andenerías*, descienden por el barranco en siete hileras contiguas, protegiendo el suelo y El Túnel, ubicado hacia el cuarto andén.” (Banco Central, 1997, p. 29).

“El estilo y calidad constructiva expresada en los restos de las construcciones de los diferentes grupos arqueológicos de la cultura *Inka* son la evidencia de que existió una “Ingeniería Milenaria Andina”, y que en la etapa final se desarrolló abarcando el territorio del *Tawantinsuyu*, (...) Los integrantes del grupo ante-

rior al siglo XX, han desarrollado temas de los grupos arqueológicos, incluido el *Qurikancha*, desde una perspectiva referida al uso y destino de su infraestructura, la diarquía de los gobernantes *Inkas*, la organización política, militar, religiosa y social del imperio, las costumbres, ritos sagrados asociados a ellos.” (Puelles Escalante, 2005, p. 25).

Para la cosmovisión *inka* existieron tres mundos: el de arriba, el del medio y el de abajo, que han sido atribuidos a animales sagrados como el cóndor, el jaguar y la serpiente. Ver figura 1. De los que Lajo explica su origen en los círculos concéntricos, que para el caso son tres, y que se generan cuando una piedra cae en un cristalino estanque, mostrando el símbolo dinámico y natural (como la dinámica del cosmos) que expresa la ley general del movimiento y del tiempo, en donde el círculo exterior representa *Hanan Pacha* o el mundo que ya pasó, que ya fue, pero sigue siendo y que traduce el tercer principio del saber o sabiduría. El segundo círculo interior o *Kay Pacha*, representa el mundo del aquí y ahora y traduce el segundo principio de hacer o laborar. Finalmente el *Ukhu Pacha* es el mundo que no se puede ver, el que está por realizarse o realizándose siempre, correspondiente al principio del querer, del amar o de la voluntad constante (Lajo, 2006, p. 100).

Tomando de referencia al Cusco como ciudad principal y modelo para la construcción de otras ciudades del imperio, se indica que la zona urbana del imperio del *Tawantinsuyu* en Cusco, contaba con varios castillos rituales, templos y como edificación principal el *Qurikancha*, que en *kichwa* significa literalmente, recinto de oro, como uno de los templos más importantes y lujosos del imperio *Inka* su uso estaba reservado para el *Inka* y la clase dirigente. Alrededor del *Qurikancha* se cree que existieron jardines *inkásicos*, (así como también en la parte posterior de otras edificaciones) y particularmente un jardín de oro en el que estaban representados flores, animales y estatuas humanas; en este material, sin embargo no se especifican las especies vegetales (Ramos Santibañez, 2007, p. 110).

“Lo arquitectónico y lo religioso son dos puntos principales de interés en el análisis del *Qurikancha*, o

recinto de oro. Ninguna otra edificación en todo el *Tawantinsuyu* alcanzó tanta reputación por lo sagrado y tanta fama por las riquezas que encerraba. (...) El jardín contiguo mostraba un vergel de: plantas, árboles, animales, insectos, caracolas, de tamaño natural vaciados en oro y plata” (Banco Central, 1997, p. 27).

Sobre los jardines del *Qurikancha* Cieza de León indica “A la redonda deste templo (...). Tenía un jardín que los terrones eran pedazos de oro fino, y estaba artificioosamente sembrado de maizales, los cuales eran (de) oro, así las cañas dello como las hojas y mazorcas; y estaban tan bien plantados, que aunque hiciesen reacios vientos no se arrancaban. Sin todo esto tenían hechas más de veinte ovejas de oro con sus corderos, y los pastores con sus hondas y cayados, que las guardaban, hechos deste metal. Había mucha cantidad de tinajas de oro y de plata y esmeraldas, vasos, ollas

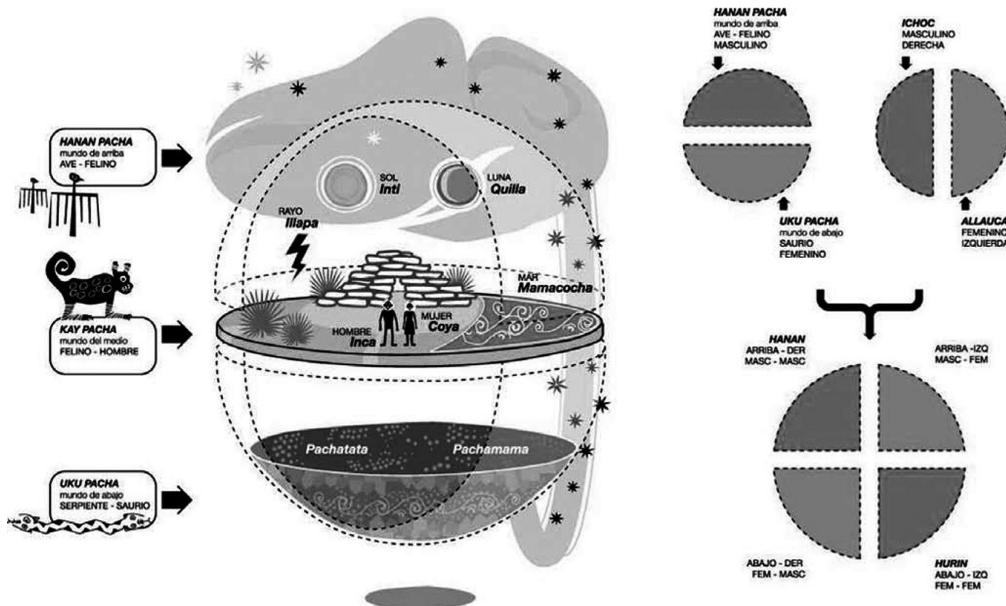


Figura 1. Los tres planos del cosmos andino y el sistema de particiones. Esquema tomado de Llamazares y Martínez Sarasola, 2006., p. 70. Dibujo Constanza Rodríguez (Llamazares, 2006, p. 461).

y todo género de vasijas, todo de oro fino. Por otras paredes tenían esculpidas y pintadas otras mayores cosas.” (Cieza de León, 2011, p. 75).

Se afirma que “Tras su fabulosa obra de ingeniería, en Machu Picchu se guardan los emblemas fundamentales del *Tawantinsuyu* milenario. Elementos arquitectónicos como *Huancas*, *Ushnus*, *Suqanqas*... o animales simbólicos como el Cóndor, la Alpaqa, el Jaguar, la Serpiente, el Picaflor, el Sapo... íconos geométricos como el Escalonado, los Tres Mundos, el Cuadrado y la Diagonal... entre otros presentes en todos los rincones de la Tierra de las Cuatro Regiones del Sol, el *Tawantinsuyu*.” (Milla Euribe, 2011).

En el caso de Cuenca se da una posible ubicación de jardines imperiales en *Paucarbamba*, como se cita a continuación: “(...) Por eso, eligese la parte occidental contigua, denominada *Paucarbamba*, lindo nombre que en lengua quichua significa llanura florida, en donde quizás estuvieron situados los jardines imperiales de *Huayna Capac*.” (Albornoz, 1957, p. 37 en Chacón Zhapán, 2005, pp. 137-138).

Se afirma también que “El asiento de Tomebamba se identifica con el sector de *Pumapungo* que se extendía hasta el actual barrio de Todos Santos, donde se había instalado espontáneamente “... muchas personas españolas” (Cab.I 9), construyendo sus moradas y huertas, (...)” (Chacón Zhapán, 2005, p. 135).

Además, López de Gómara (citado en la obra *Guacha opari pampa* de Juan Chacón), afirma que los templos siempre están acompañados de *chakras* y que la vegetación, flores, yerbas, frutas, pan, vino y humo de estos espacios, eran utilizados como ofrendas para los dioses (Chacón Zhapán, 2005, p. 155).

La producción de plantas está ligada a dos principales usos: plantas para la alimentación y plantas para rituales. Esta diferenciación condiciona las necesidades de los cultivos cercanos a las edificaciones y espacios públicos en los asentamientos urbanos de esta cultura.

### El jardín del paraíso

Relatos de religiosos, conquistadores, historiadores y demás (como los citados arriba), dan testimonio de la existencia de un espacio verde en los lugares conquistados por los españoles. Pero en dichos escritos, no se los cataloga como jardines, debido a que los relatores tienen ya una definición bastante puntual de cómo son y cómo se representan estos espacios en el antiguo continente.

El jardín del paraíso tiene relación con la promesa divina: un lugar en donde todo es perfecto. Esto conecta directamente con los relatos que se encuentran en el libro del Génesis en la Biblia, en donde se habla de un huerto “2:8 Y Jehová Dios plantó un huerto en Edén, al oriente; y puso allí al hombre que había formado. 2:9 Y Jehová Dios hizo nacer de la tierra todo árbol delicioso a la vista, y bueno para comer; también el árbol de vida en medio del huerto, y el árbol de la ciencia del bien y del mal.” (La Biblia, 2005), aquí se especifica que fue un huerto y menciona también un árbol, dispuestos con el objetivo de alimentar, dar conocimiento y vida en la tierra. Ver imagen 3 (izquierda) y 4 (derecha).

Sin embargo en otras ediciones del antiguo testamento se habla de un jardín, en lugar de un huerto, en el Edén, en el mismo libro del Génesis, capítulo 2, versículos del 8 al 9 “ Después Dios el Señor plantó un jardín en la región de Edén, en el oriente, y puso

allí al hombre que había formado. Hizo crecer también toda clase de árboles hermosos que daban fruto bueno para comer. En medio del jardín puso también el árbol de la vida y el árbol del conocimiento del bien y del mal (La Biblia, 1984)". Se podría afirmar que el nombre de jardín fue el más conocido, relacionándolo con el jardín del paraíso, "(...) esa imagen se pinta y se forma en la Tierra para que jamás se olvide el paraje anhelado: se trata de la Edad Dorada, de los campos Elíseos, de Arcadia y, finalmente, del *locus amoenus*, término en latín, que es definido literariamente en el renacimiento como el lugar idílico, en el que se pueden ver reflejadas características del jardín ideal de recreo. El concepto de jardín o paraíso es común a las imágenes más antiguas de la "dicha suprema" perdida por el hombre, pero prometida (Kluckert, 2007, p. 8).

La concordancia de estos conceptos responde a un lugar limitado o cercado, separado y oculto, al que tienen acceso personas especiales y elegidas como un lugar de recreo, en donde se pueden encontrar placeres y delicias inimaginables.

Posteriormente los jardines en Europa, con más de 2000 años de historia, se han desarrollado como una expresión artística autónoma, que durante el Renacimiento y Barroco alcanzaron su máximo esplendor (Kluckert, 2007, p. 6). Un gran número de jardines han logrado mantenerse en el tiempo, siendo también restaurados gracias a un estudio y catalogación importante, es por esto que existen organismos como el Consejo Internacional de Monumentos y Sitios (ICOMOS), que trabajan arduamente en generar



Imagen 3. El jardincito del paraíso, Maestro del Alto Rin (hacia 1410) madera, 26,3 x 33,4 cm. Fráncfort del Meno, Städelches Kunstinstitut (Kluckert, 2007, p. 21).

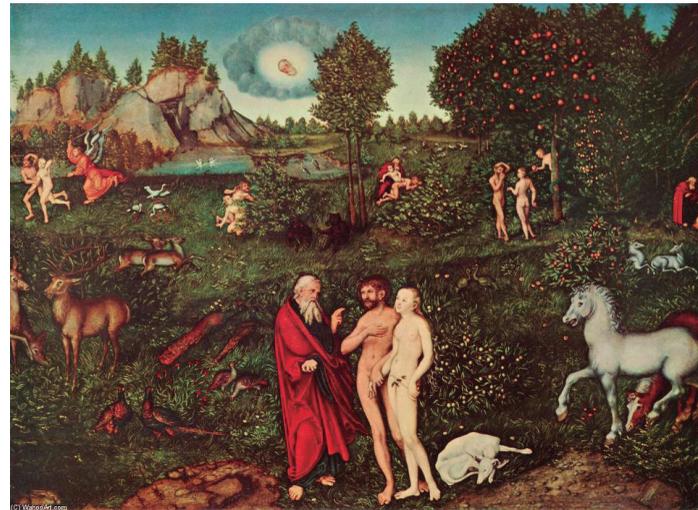


Imagen 4. Adán y Eva en el Jardín del Edén, óleo sobre panel de Lucas Cranach The Elder, 1472-1553. Germany. Recuperado de: <http://es.wahooart.com>.

documentos legales que permitan mantener, restaurar y rescatar jardines, así como también monumentos históricos de gran importancia.

Los jardines en las edificaciones del centro histórico de la ciudad de Cuenca de los Andes no responden plenamente a las definiciones de jardín conocidas en Europa, pues su ubicación geográfica y condición cultural en su origen mestizo, son características principales que los validan como una posible nueva clasificación de jardines.

### La influencia europea en Cuenca de los Andes

Cuenca también experimentó la influencia de los conquistadores en su agresivo proceso de adaptación cultural, religiosa, social y urbana. El nombre de la ciudad fue impuesto por Gil Ramírez Dávalos quien fue originario de la región de la Sierra de Cuenca de España, fundándola el día 12 de abril de 1557.

Para el trazado se aplicaron criterios ya utilizados en las ciudades europeas como el trazado en damero, colocando además los poderes políticos, religiosos alrededor de la plaza principal, actualmente conocida como Parque Calderón, se ubicaron alrededor de esta también las familias de los conquistadores. “Los fundadores vigilaban que la cuadrícula de la ciudad correspondiera a la que tenía la ciudad de Los Reyes (Cab. I, 5). Primero se estableció la plaza central “... tan grande como la mitad de la ciudad de Los Reyes” (Cab. I, 5). Después, se señalaron los espacios destinados a los edificios públicos y a las iglesias. Por último se distribuyeron las cuadras y solares a los vecinos, según la calidad de sus personas. Siempre verificaban que las calles reales y los pasajes tuviesen el ancho suficiente para el servicio peatonal o de carruajes de

los transeúntes (Cobo I, 8).” (Chacón Zhapán, 2005, p. 143).

La construcción de las edificaciones también fue organizada en orden jerárquico y segregativo, ya que destinaron las zonas de las afueras de la ciudad en ese momento. Las iglesias que fueron de carácter monumental, utilizando variados estilos europeos, como los materiales que en algunos casos fueron traídos y otros utilizados los del medio tanto así la mano de obra indígena (Espinoza Abad & Calle Medina , 2002, p. 5).

“Dentro de la arquitectura civil se puede mencionar que era de carácter modesto y de escasa decoración, se utilizaron las tipologías arquitectónicas tradicionales, se implantó el modelo de la casa andaluza, es decir una casa con patio, traspatio y huerta para el cultivo de legumbres y hortalizas, el mismo que se transforma en el centro ordenador de las circulaciones, de los recintos y de la vida cotidiana en familia” (Espinoza Abad & Calle Medina , 2002, p. 5).

Es a partir del siglo XIX que Cuenca, debido a un nuevo sistema económico basado en las exportacio-

Imagen 5. Vista aérea de Cuenca de los Andes (Ilustre Municipalidad de Cuenca, 2010, p. 14).



nes mejora su condición económica y se implanta un nuevo modelo arquitectónico republicano en el que se pueden ver influencias principalmente en la arquitectura de sus fachadas, apareciendo el neoclasicismo francés. La estructura interior de la vivienda sin embargo permaneció la misma (Espinoza Abad & Calle Medina , 2002, p. 9).

Esta influencia arquitectónica puede constatarse actualmente en el centro histórico de Cuenca de los Andes y sin embargo dentro de la misma existen elementos que fueron adaptados en sus jardines como la vegetación principalmente, ya que la huerta y su concepto como tal se vio reinterpretado por los habitantes originarios de la ciudad, porque de acuerdo con su cultura este no hace una distinción marcada entre jardín y huerto como en el caso del jardín europeo.

### El jardín mestizo

En un estudio realizado por el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC), desde una perspectiva etnobotánica del patrimonio cultural inmaterial, indica los usos, memorias y saberes vinculados a los huertos, intentando además puntualizar el concepto de huerto-jardín, en el que se utilizan las entrevistas a los dueños de casas patrimoniales, como método para obtener información, llegando a definir al jardín, al huerto y a la chacra como espacios de rasgos comunes, pero de concepciones diferentes. Siendo los términos huerto y jardín, los utilizados en la zona urbana del centro histórico de Cuenca, diferenciándolos por el tipo de plantas que se encontraron en estos. En los huertos estaban sembradas hortalizas, plantas frutales, medicinales y ornamentales; en cambio en los considerados jardines se cultivaban plantas ornamentales, algunos frutales y raramente medicinales (Contento Minga, 2012, pp. 15-16).

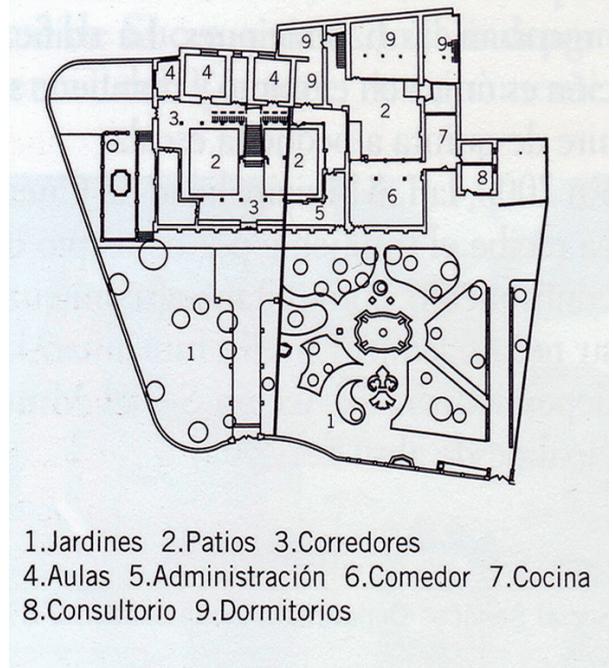
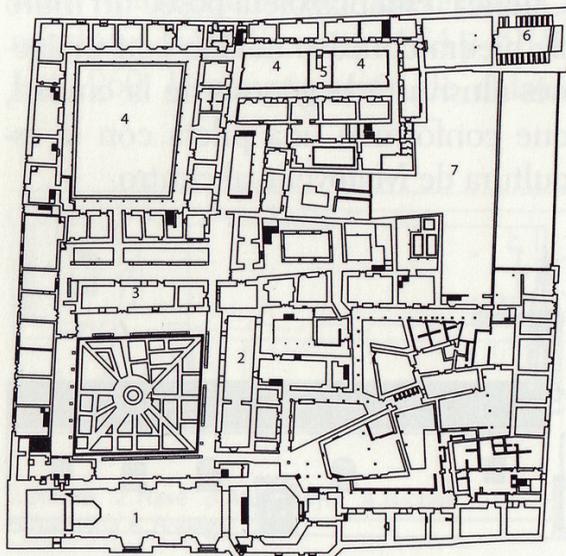


Imagen 6. Quinta Guadalupe actualmente Hogar de Ancianos Santa Ana (Junta de Andalucía, 2007, p. 226).

“Hace tres décadas, aproximadamente, en Cuenca había una clara diferencia entre un huerto y un jardín, como cuenta Margarita Coronel: El jardín era un espacio exclusivo para la siembra de plantas ornamentales. Se ubicaba en el primero o segundo patio de



1. Iglesia 2. Refectorio 3. Sala abadesal  
4. Claustro 5. Capilla miserere 6. Antiguo  
cementerio, auditorio 7. Huerta

Imagen 7. Monasterio de Nuestra señora de la Concepción (Junta de Andalucía, 2007, pp. 188-189).

las casas antiguas y se complementaba en el cultivo de plantas en macetas. En las huertas se cultivaba plantas frutales, maíz, habas, fréjol, zambo, plantas medicinales, forraje para los animales (alfalfa) y uno que otro árbol ornamental. Se ubica en el patio trasero, junto

a los espacios asociados como el gallinero y cuyero. Solamente en el caso del convento de la comunidad de Madres Oblatas encontramos referencia a chancheras y caballerizas” (Contento Minga, 2012, p. 16).

Los testimonios analizados por el INPC para la investigación, permiten clasificar al huerto en cuatro criterios: aprovechamiento del espacio, destino de la producción agrícola, protección del terreno de cultivo y uso ornamental. De acuerdo con éstos en las casas patrimoniales de Cuenca, se encontraron dos tipos de huertos en los patios interiores: un huerto en donde se cultivan árboles frutales, plantas medicinales y ornamentales y otra tipología de huerto en donde se cultivan árboles frutales y plantas ornamentales (Contento Minga, 2012, p. 17).

El tamaño y características de las plantas encontradas en estos espacios responden también a necesidades de sombra, aprovechamiento del espacio de cultivo, la herencia sociocultural de saberes, técnicas, relatos y sentidos sobre el cuidado de los huertos. Por esto muchas plantas cumplen funciones como: la ruda, que protege de las envidias y malas energías; la sábila para la buena suerte; el botoncillo, que de acuerdo a usos cañaris, blanquea los dientes; el higo que, afirman, florece el viernes santo a media noche (Contento Minga, 2012, pp. 27-29). Aquí se puede notar que existe una mezcla en cuanto a las costumbres y religión en diversos tiempos al momento de la concepción del huerto y del jardín. Las diferentes culturas que han ocupado la ciudad dejaron su huella en estos espacios, valiosa razón, para respetar y difundir su conocimiento.

Con estos antecedentes se pueden establecer como puntos de análisis tres características que se encuen-

tran en los jardines mestizos. La primera es el diseño y trazado, que responde a un criterio de concepción y construcción europeo, al encontrarse encerrado en el patio de una vivienda y que para su diseño utiliza líneas y formas características aplicadas en la historia de sus jardines y arquitectura. La segunda es el tipo de vegetación asociada a necesidades medicinales, de alimento, rituales y finalmente de ornamento, en donde se aprecia una participación de la cultura *inka* y europea. Por último la tercera característica ligada a la segunda, en el uso de estos espacios no solo como áreas de recreo, sino como espacios de trabajo, cultivo y beneficio para el hombre y las personas que habitan en las edificaciones.

En la imagen 8 se puede ver un jardín en el patio interior de una vivienda patrimonial del centro histórico de Cuenca, en el que se aplicó un concepto que genera una asociación parcial entre las personas y el jardín, utilizando las características de un posible jardín mestizo.

Al vacío cultural existente con respecto de los jardines se suma una gran movilidad poblacional, a nivel nacional e internacional, que ha favorecido la adopción de nuevos criterios en la intervención de estos espacios, generando confusión sobre su sustentada existencia mestiza. Son estas intromisiones al medio, por lo que no se debe continuar ignorando la existencia de ciertas plantas propias y su ubicación en los jardines, o acabarán por eliminar el patrimonio inmaterial que escoden estos lugares anhelados.

### Conclusiones

Los espacios verdes, su diseño y usos en el imperio *inka*, sí cumplieron funciones específicas y que vagamente se han mantenido, a manera de tradición oral pasada de generación en generación, pero que se muestran sin un respaldo objetivo por la falta de investigación.

La existencia de una tipología de jardín mestizo responde a un análisis del paisaje, materiales y recursos, con su interrelación entre el espacio habitado y una



Imagen 8. Jardín de una edificación patrimonial del centro histórico de Cuenca. (Autoría propia, 2012)

cosmovisión en donde el hombre es un elemento más del planeta, que busca armonía con su entorno, viéndose reflejado en este hecho rasgos de la cultura de los *inkas*, quienes asentaban sus ciudades previo un análisis de factibilidad natural y ritual, durante la planificación de su imperio.

Si puntualizamos el jardín como un espacio verde dispuesto dentro de la planificación urbana en las diferentes culturas y etapas transcurridas en la ciudad, este cumple un papel importante al ser la principal conexión entre la tierra y el cielo, además de tener un diseño, una disposición de la vegetación, que en algunos casos va acompañado con la representación física y escultórica, relacionándose directamente con sus tradiciones, costumbres y rituales, que revelan la importancia de estos espacios, y que al mezclarse pudieron verse afectados por una falta de conocimiento en su disposición.

En la mezcla de culturas propias y conquistadoras en Cuenca, intervino no solo en su distribución como

ciudad, sino también en la concepción de los jardines de las viviendas, debido a una clara definición del espacio jardín en Europa, en donde sus influencias marcaron una historia y la evolución del mismo. Estas proyecciones se pueden reconocer en parques y jardines del centro histórico, en donde el diseño y trazado de los parterres o jardineras, ubicación de mobiliario y fuentes se alejan del concepto de los jardines, huertos o espacios verdes aplicado por las culturas antes asentadas en la ciudad, como es el caso de la del imperio de los *inkas*, pero que en cambio a través de su vegetación y usos se alinean a estas y se alejan del concepto europeo ya presente en su arquitectura y urbanismo. Ver imagen 9.

El mestizaje que nos identifica, nos conecta con el pasado y el presente, por lo tanto podemos establecer que existe una tipología de jardín mestizo que mezcla plantas para la salud corporal, espiritual, ritual, ornamentación y alimento para el hombre, por ende también para la fauna. El porcentaje de participación de estos grupos de plantas, se deberá establecer en



Imagen 9. Jardines de El Museo de la Conceptas, en Cuenca de los Andes. (Autoría propia, 2014)

futuras ampliaciones de este estudio, para lograr una intervención efectiva en estos espacios y proponer jardines mestizos en Cuenca.

¿Existe? Sí, existe un lugar anhelado, prometido y caracterizado al que podemos acudir para conseguir alivio, salud, alimento y gozo. El jardín mestizo está escondido en los espacios en donde la tierra y las plantas conviven, en los patios de las edificaciones del centro histórico de la ciudad de Cuenca. Estos deben ser aceptados para ser defendidos y reconocidos como parte importante en la vida de sus habitantes.

### **Futuras acciones**

Como futuras acciones se plantea ampliar la investigación sobre los elementos y su relación con el jardín mestizo a fin de identificar puntualmente sus características particulares, las mismas que permitirán integrarlo como una tipología de jardín a ser considerado a nivel nacional e internacional.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Banco Central. (1997). *Educación en torno a Pumañungo*. Cuenca: Banco Central.
- Chacón Zhapán, J. (2005). *Guacha opari pampa*. Cuenca, Azuay, Ecuador: Editorial de la Casa de la Cultura Núcleo del Azuay.
- Cieza de León, P. (2011). *El señorío de los incas* (Enero 2011 ed.). (M. R. M., Ed.) Cusco, Perú: PIKI.
- Contenido Minga, L. (2012). *Memorias, saberes y usos sociales de los huertos en las edificaciones patrimoniales del Azuay*. Cuenca, Ecuador: Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC).
- Espinoza Abad, P., & Calle Medina, M. (2002). *La cité cuencana: el afrancesamiento de Cuenca en la época republicana (1860-1940)*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Gade, D. W. (30 de junio de 1975). *Plants, Man and the Land in the Vilcanota Valley of Peru*.
- Ilustre Municipalidad de Cuenca. (2010). *Ordenanza para la gestión y conservación de las áreas históricas y patrimoniales del cantón Cuenca*. Cuenca.
- Junta de Andalucía. (2007). *Cuenca guía de arquitectura*. Cuenca Sevilla: Junta de Andalucía.

- Kluckert, E. (2007). *Grandes jardines de Europa*. Barcelona: h.f.ullmann.
- *La Biblia*. (1984). Miami: SBU.
- *La Biblia*. (23 de noviembre de 2005). Recuperado el 7 de febrero de 2013, de iglesia.net: <http://iglesia.net/biblia/libros/genesis.html>
- Lajo, J. (2006). *Qhapaqñan La ruta inka de sabiduría* (2a. ed.). Quito: ABYA - YALA.
- Llamazares, A. M. (2006). *Metáforas de la dualidad en los Andes: cosmovisión, arte, brillo y chamanismo*. Sevilla.
- Milla Euribe, Z. (24 de 06 de 2011). *Codigodemachupicchu*. Recuperado el 10 de 02 de 2014, de blogspot.com: <http://codigodemachupicchu.blogspot.com/>
- Puelles Escalante, J. (2005). *Qorikancha construcción inka* Cusco. (J. Puelles Escalante, Ed.) Lima, Perú.
- Ramos Santibañez, L. (2007). *Naturaleza y ciudad en épocas prehispanicas. El caso de las culturas nucleares sudamericanas*. URBANO (16), 107-112.
- UNESCO, I.-I. (1981). *Jardines Históricos (Carta de Florencia - 1981)*. Carta de Florencia. Florencia: UNESCO - ICOMOS.

EL CASO CUENCA-ECUADOR, SUDAMÉRICA

HACINAMIENTO,

**DISPERSIÓN,**

AUSENCIA

de lugar  
arquitectónico  
y posibilidades  
de recuperación

Arq. Alejandro Vanegas Ramos

*Avalado por: Mgs. Guillermo Bengoa / Ing. Fernando Martínez*



A mediados de los años cincuenta, la ciudad de Cuenca-Ecuador tenía una población de aproximadamente 40 000 habitantes y una superficie de 800ha (Albornoz Vintimilla, 2007); en la actualidad existe una población de unos 330 000 habitantes y una superficie mayor a 7250ha (INEC, 2010). Estas reflexiones pretenden confrontar el crecimiento de superficie en la ciudad de Cuenca, frente al crecimiento poblacional, a la vez evidenciar problemas de densidad y habitabilidad; finalmente, plantear una serie de ideas sobre posibles soluciones que puedan neutralizarlos a la luz de una mejor calidad de vida.

*PALABRAS CLAVE*

*Hacinamiento, dispersión, densidad poblacional, lugar arquitectónico, habitabilidad*

**Imagen 1:**

Catedral de la Inmaculada,  
Cuenca-Ecuador.  
Fotografía: Luis Barrera

De súbito se detuvieron cientos de vehículos en aquel cruce de Beijing, estaban todos los motores encendidos, las gesticulaciones y los gritos alterados; los conductores se miraban absortos preguntándose cómo era posible detenerse en medio de tanto frenético movimiento. ¿A dónde moverse cuando el espacio se encuentra saturado? La estática parece el anuncio que precede a la inesperada muerte, cuando se detiene la sangre, o cuando la ciudad en su desbocado alarido, calla.

Por fortuna no nos encontramos tan lejos, ni tan comprimidos, ni tan abrumados por las cantidades desordenadas de vehículos y habitantes, y esperamos asumir esa realidad como una ventaja para poder anticiparnos a daños mayores. Estamos en otro continente, en un país más pequeño a la espera de mejores decisiones.

De todas formas, tenemos problemas, y se lo puede notar desde las agrupaciones organizadas de ciudadanos. Cuando se habita en la ciudad, es frecuente pensar que la manipulación irracional de la materia es un acto normal y que su desarrollo se mide por la consolidación urbana respecto al uso del suelo. Abocados a la acelerada velocidad del tiempo vigente, los habitantes no suelen cuestionarse con agudeza si su modo de vivir es aceptable, si el funcionamiento de su territorio pudiera ser mejor o acaso enferman sus organizaciones por falta de un cuidado tan consciente como esmerado. Lamentablemente la ciudad de Cuenca, en este caso, no es una excepción.

Estas reflexiones buscan evidenciar problemas referentes a la saturación inconsciente del espacio, el abandono progresivo de importantes zonas, la desaparición del lugar arquitectónico, la posibilidad de su reparación y con ella, una vital continuidad en la evolución de la ciudad, en múltiples sentidos, dígame

territorial o en las relaciones existentes entre espacios y habitantes. En mayor o menor escala ocurren situaciones similares en diferentes latitudes. Esta urbe también se encuentra afectada y hasta se vuelve un tanto absurdo seguir preguntando si en algún momento pudiera colapsar.

Previo a cualquier análisis, sería pertinente identificar los lineamientos argumentativos a seguir; a fin de sustentar cada cuestionamiento, afirmación y sugerencia; para hacerlo, la constante siempre será el promover una mejor calidad de vida.

Buscando algún camino para acercarnos a los problemas, posiblemente el ciudadano puede ser un punto de partida, porque a la larga, el factor humano que da sentido a su territorio está compuesto por miles de situaciones afines. Y afinidad se encontrará también entre la ciudad y otros organismos. Tal vez entonces, nos estemos acercando a un macro-organismo y quizás, en estructuras más sencillas avizoremos alguna solución.

Está bien, los argumentos enfrentan o acorralan al problema, pero llegados a un punto del análisis, requeriremos asentar las ideas para analizar con cierta frialdad los números, volver a argumentar, contrastarlos con las sugerencias de quienes investigan la materia, recordar que es prioritario revertir el estado anómalo detectado, esperando estar a tiempo, fijarnos en otras ciudades, conocer si efectivamente pudieron salir adelante.

Ahora definitivamente regresemos, tomemos el pulso de la situación, volvamos al contexto, dejémonos de abstracciones, animémonos a plantear sugerencias; más todavía, se debería trabajar cuanto haga falta para recuperar el lugar abandonado por un tiempo irrecuperable.

### **Hacinamiento, dispersión, pérdida de lugar arquitectónico**

La ciudad es una entidad compleja, se pueden tener algunas impresiones de sus problemáticas, y se puede aspirar a plantear algunas soluciones; pero como en todas las disciplinas, siempre existen investigaciones precedentes. Para este caso, la información requerida puede remitirse a la experiencia de autores como Kevin Lynch, quien incursiona directamente en una ciudad con notoria complejidad. En un plano más cercano o cotidiano, probablemente Christopher Alexander puede presentar puntos de vista de gran utilidad. Al hablar de las implicaciones ineludibles del “espacio existencial”, lo pertinente sería aludir al pensamiento de Christian Norbert Schultz; serán de utilidad las reflexiones de Augé y Harvey al asentar los pies en el espacio físico de la ciudad; y al hablar del tiempo actual, mencionar las teorías y planteamientos presentes en el Urbanismo Ecológico de Salvador Rueda aclararán las ideas. El desarrollo del artículo tendrá matices de donde affloren otros nombres y estudios, pero por lo menos, para comenzar, queda aclarado el camino o rumbo a seguir por la narración. Al final, un pequeño ejercicio de síntesis dejará abierto un espacio para posteriores y más profundas investigaciones en pro de optimizar el espacio, los recursos y el modo de aprender a vivir colectivamente.

¿Qué más decir para enfocar el tema?, está claro que la población de todo el orbe ha crecido a un ritmo inconcebible en las últimas décadas, debido a los avances científicos, médicos, la nutrición y un aparente incremento de la seguridad. Nos hacemos más longevos, llenamos un planeta, pero solemos olvidar que su extensión tiene límites. Lo curioso es que la especie se encuentra mal distribuida; en unas latitudes la vida se limita a utilizar espacios inconcebiblemente pequeños y en otras, la idea de vivir se distorsiona en la exageración de ocupar la mayor cantidad de espacio

posible. ¿En dónde nos encontramos?, probablemente en las dos partes, apretados y disgregados, en realidad, todavía no nos encontramos. Ni en el centro, ni en los Andes, ni en una ciudad media, ni en el sur del Ecuador. Existen dos Cuencas, y ahora pretendemos vivir en una de ellas, en la versión de Latinoamérica; pero el deseo no es suficiente, para empezar, es necesario reconocer que solemos extraviarnos.

Los buenos hijos de la tragedia a menudo necesitan una clara amenaza para lograr notar cuan afectado se encuentra el colectivo en el que pretenden sobrevivir, y el peligro captará la atención del primer prevenido, él desacelerará sus pasos y mirará en otras direcciones, tendrá la oportunidad de identificar cada mal. El transeúnte necesita abstraerse de su situación cotidiana para notar las causas que empobrecen su hábitat, aquel organismo colectivo y su proceso evolutivo.

Si sus pasos son acertados, aquel individuo se acercará a una o más verdades importantes, por ejemplo, notará cómo su propio ritmo y respiración responden a leyes universales, perceptibles a diferentes escalas; tómense como señales de su vitalidad, la normal circulación de la sangre y el constante movimiento del aire. Ahora nótese qué ocurre si se obstruyen las vías de circulación, ¿acaso no se comportan de modo similar las ciudades?, lo cual no es una novedad, pero ciertamente, se trata de un hecho que suele olvidarse, por eso es frecuente encontrar repetidos casos en donde la saturación indiscriminada de suelo construido y de sus espacios intersticiales, devienen en un complejo amorfo de materia, monotonía y enfermizo anonimato. Es difícil ubicarse, el transeúnte ahora ignora donde vive, ya no tiene lugar.

Por otro lado, en ocasiones permanece aislado, disperso; preso de su privado micro-mundo, afectado

ahora por algo similar a la anemia; luego su espacio se encuentra igualmente enfermo, por la falta del oxígeno presente en la interacción con más individuos y su lugar otra vez desaparece, sin motivo para prevalecer, mira cómo la materia, la distancia y la velocidad irracional (lenta o rápida) una y otra vez lo acorralan.

Con este par de analogías es sencillo notar la ineludible importancia del lugar arquitectónico, cuando el vacío es transformado por la tensión benéfica de la interactividad y el habitar bien concebido; luego, no solo es importante la materia o su organización, es de capital importancia el lugar, sin él, todo lo demás se detiene y está claro que la estática no es otra cosa que el preámbulo de una inevitable muerte.

Al respecto y desde un punto de partida elemental Schultz afirma:

“El niño aprende a “reconocer”, a construir un mundo de objetos permanentes, bajo imágenes móviles de inmediata percepción como un sistema y en 2do. lugar conecta esas cosas conocidas a lugares, situándolos en una totalidad más amplia, él. Esto es una condición necesaria para hallar sitio firme donde hacer pie existencialmente.

El espacio, por tanto, es producto de la interacción entre el organismo y el ambiente que lo rodea. Es imposible disociar la organización del universo percibido de la actividad misma.” (Schultz, 2014)

Y ya en la escala de los espacios más cercanos a la planificación urbana, Augé aclara:

“Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no

puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar.” (Augé, 2000, p. 83)

Aunque el panorama parezca desalentador, siempre se pueden encontrar soluciones al problema, comenzar por detener el acto enfermizo y revertir los daños. La arquitectura tiene esa característica un tanto peligrosa de sobrevalorar la mirada, lo cual es inconveniente cuando ésta es superficial; irónicamente, por el mismo medio se puede comenzar a solucionar el daño, así, se vuelve imperativo, desaprender el acto erróneo, reemplazarlo por una mirada analítica, esa capaz de aportar. Y en cualquier parte, la aguda mirada puede identificar el lugar arquitectónico, allí, donde las tensiones del suceso son las mejores y la cantidad de materia contenedora, irreductible.

“...la imagen no es única y exclusivamente el resultado de características exteriores sino también un producto del observador. Por lo tanto sería posible mejorar la calidad de la imagen mediante educación.” (Lynch, 1970, p. 181)

¿Cuál es el rol de la arquitectura aquí? Posiblemente convertirse en un catalizador de experiencias venturosas con las cuales se ha procurado vivir en las mejores condiciones posibles, intereses aparte, necesita cultivar al ojo, al pensamiento, las percepciones, la disciplina, el orden y hasta su contrario al promover la anhelada tensión con la cual el espacio encerrado o liberado se convierte en un arquitectónico lugar.

“Acción también quiere decir sacar a las personas de su pasividad acostumbrada. Estas no deben dejar pasar, simplemente, las cosas junto a ellas, sino despertarse y actuar, pero esto precisa de un lugar cuya variedad y vitalidad estén siem-

pre relacionadas con la falta de ordenación. Se trata pues, de realizar ambas cosas: el principio del orden, pero también del desorden.” (Orellana, 2014)

No es precisamente la materia -desde siempre aquel espejo donde se reflejan las acciones- el fin último de la arquitectura. Son el suceso y cuanto lo anima, los elementos gestores de una mejor vida, la del individuo, la de su núcleo, el clan, la cofradía, la aldea, el pueblo, la ciudad, su versión a gran escala o toda la especie humana.

En este punto y ante la aparente frialdad de los números, sería de gran utilidad retomar los datos ya anotados. En los años 50, Cuenca tenía una población de 39 983 habitantes y una superficie de 810 ha (49hab/ha); en la actualidad la población asciende a 329 928 habitantes y la superficie a 7248,23 ha (46hab/ha). Eso significa que mientras la superficie aumentó aproximadamente, cerca de nueve veces en 60 años, asombrosamente, la densidad ha disminuido en 3 hab/ha; en otras palabras, la ciudad se ha expandido de un modo irracional, mientras la población aumentó; la percepción global, es de que se encuentra más vacía y eso produce gran parte de los problemas mencionados, en detrimento de su calidad de vida.

“La ciudad dispersa engulle el territorio y precisa de infraestructuras muy costosas. Su éxito radica en lo barato que resulta transformar el suelo agrícola en hábitat de baja densidad. Además, muchos ciudadanos prefieren la suburbanización porque les ofrece seguridad, un jardín propio y vivienda individual. La dispersión urbana conoció su apogeo en los Estados Unidos a finales del siglo XX, y hoy sus adaptaciones triunfan en Asia-Pacífico y América Latina. Sin

embargo, este tipo de ciudad, además de no ser sostenible, es a menudo excluyente y genera un archipiélago de fragmentos anodinos, de islas especializadas carentes de diversidad.” (Fernández Per, 2011, p. 35)

Por múltiples motivos existe la posibilidad de ver las cosas desde otra perspectiva, esa es una oportunidad indiscutiblemente valiosa de quien viaja y para quienes no lo hacen, existe el punto de vista que traen los visitantes, ¿cómo ven ellos la ciudad, cómo ven al país? Sería bueno buscar respuestas claras y lo más objetivas posibles; lo cierto es que bastaría con comparar las opiniones para, sin dificultad, afirmar que la manera de ocupar el territorio es dispersa, que no existe un orden claro y en ese sentido, también es posible afirmar que no se logran optimizar los recursos existentes, los suministros de energía, el transporte, y las comunicaciones en diferentes escalas (alúdase la escala de nación, la de región, provincia o ciudad). Desde cualquier óptica, siempre se encontrarán aspectos a ser corregidos con urgencia. Suele decirse, “aún estamos a tiempo”, pero es pertinente recordar que ese tiempo también tiene límite, por lo tanto, no hay otra salida, más que identificar los aspectos prioritarios que deben atenderse en la compleja problemática surgida ante el “desarrollo” de una ciudad todavía manejable, intermedia, mensurable.

Por otro lado, la mirada aguda debería poder leer entre líneas, inmiscuirse en el tejido de vías y edificaciones, el de los espacios públicos y el de las áreas marginales, esas que no se ven debido a la “prudencial” distancia que existe entre ellas y el área consolidada, o en ésta, tratar de notar cómo la economía ha decidido por encima de la habitabilidad y ahora los tiene sorprendentemente tan abandonados como hacinados.

Todavía queda un aspecto por mencionar, para eso sería conveniente esperar a que llegue la noche, y en esas horas que todavía le quedan al día, hacer una pequeña exploración por todo el territorio, al cual se lo puede recorrer de norte a sur y este a oeste en un tiempo no muy dilatado. En el recorrido se tendrán dos primeras impresiones, la una, un notorio y sostenido silencio, en algunas zonas más que en otras. Se pudiera pensar que esta situación está motivada por las horas dedicadas al descanso; pero bastaría alzar la mirada para notar que buena parte de la causa, se debe a la existencia de numerosas edificaciones deshabitadas; se identificará la falta de iluminación en plantas intermedias y superiores, hay suministro eléctrico (se lo puede constatar), pero no habitantes. En este sentido se está hablando de verdaderas zonas fantasmas. Buen ejemplo de eso es el centro histórico, habitado parcialmente durante el día y en la noche convertido en un área donde predomina la desolación. Eso en otras palabras evidencia un claro proceso de degradación que desde hace años está afectando la habitabilidad de la zona y como se mencionó, desaprovechando espacios e infraestructura ya consolidados. No se trata del único ejemplo, tan solo es el más sencillo de analizar.

Durante el día la historia cambia notoriamente, un visitante o un ciudadano en proceso de exploración, mirará cómo el mismo espacio es invadido por miles de ingenios motorizados atrapados entre ritmos de semáforos asincrónicos, notará el ruido, la insistencia de los escapes, la agresividad que resulta de combinar sin cuidado humano y máquina, y la del propio transeúnte que en las estrechas aceras trata de defenderse con más agresividad. A lo mejor no viva hacinado, pero se encuentra acorralado mientras trata de circular. Si habita el vehículo, se consume en una cárcel de metal y si camina, confronta al humano-máquina reclamando por un territorio que no le pertenece ex-



Imagen 2: Centro histórico de Cuenca (calle Benigno Malo)  
Fotografía: Oscar Segovia

clusivamente, aunque ruja, acorrale, acelere, o intente utilizar cualquier aspecto de la fuerza; está preso en un sentido equivocado de ver la vida, para hoy, importada desde aquellos lugares a los que equivocadamente consideramos por décadas, modelos de desarrollo.

Para constatarlo con cifras, basta revisar el artículo “Love affair urbano” publicado recientemente en una página electrónica de dominio público:

“Según un estudio del 2012 del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) [1] el treinta y dos por ciento de los hogares de Cuenca utilizan el auto particular para desplazarse y de ellos más del sesenta y cinco por ciento lo hacen por comodidad. Al mismo tiempo, los resultados de un proyecto de investigación que llevamos a cabo en la Universidad de Cuenca [2] indican que solamente un treinta por ciento del viario público en una zona de análisis está destinado al peatón.” (Orellana, 2014)

“En las últimas décadas, la ciudad orientada al auto transformó el espacio público en un simple componente del sistema de transporte particular.” (Orellana, 2014)

Y podemos también remitirnos al pensamiento de Christopher Alexander algunas décadas atrás, sus reflexiones bien interpretadas, son oportunas.

“Los coches confieren una maravillosa libertad y ensanchan las oportunidades de las personas. Pero también destruyen el entorno y en un grado tan drástico que matan toda vida social.” (Alexander, 1980, p. 81)

Salvador Rueda acota:

“Luego, con la aparición del automóvil y el objetivo de cubrir distancias en el menor tiempo posible, se cambió el orden de las cosas, asignándole a éste la parte central de la calle y al ciudadano (que lo era porque ocupaba la totalidad del espacio público) unas cintas pegadas a las fachadas de los edificios rebajándolo a la categoría de peatón.” (Rueda, 2007, p. 44)

¿Cuántas décadas más un lugar tan frágil como este puede soportar ese trato: dos, tres; será una buena opción esperar pasivamente a ver cómo sería el desenlace, de verdad vale la pena?

Es necesario recordar que buena parte de la problemática se debe a un fuerte movimiento económico acumulado durante décadas; fueron las remesas de capitales venidos desde el exterior las que permitieron la adquisición de propiedades, terrenos, vehículos y sobre todo, promovieron la inserción de un modelo de ciudad incompatible con las características más relevantes presentes aquí, como el trazado de vías, las secciones, el uso del suelo, la altura de las edificaciones, los retiros, la utilización de espacios públicos, el tratamiento de la vegetación alta, y además, el modo de habitar. Se lo acepte o no, la ciudad de Cuenca en Ecuador-Sudamérica, paulatinamente se va degradando debido a la injerencia de intereses particulares y a la falta de políticas claras a favor de una planificación acertada, ágil y práctica, que permita actuar de un modo efectivo sin ocasionar daños, que se sepa respetar y hable siempre por la colectividad.

“La continua expansión que han experimentado las principales ciudades ecuatorianas es resultado de las malas e inexistentes políticas de densificación, así como el éxito inmobiliario de la vivienda unifamiliar en las últimas décadas.” (Pérez, 2013, p. 6)

“Se presentan fenómenos de sub-utilización del suelo, así como de declinación y deterioro, desaprovechamiento de la infraestructura urbana instalada, y el desperdicio de localizaciones mejor equipadas y servidas de la ciudad.” (Peñañiel, 2013, p. 7)

“Una densificación más eficaz y responsable demanda el desarrollo de programas que contemplen procesos de re-urbanización en todo el



Imagen 3: Tráfico vehicular vespertino en el centro histórico de Cuenca. Fotografía: Felipe Cobos Hermida

tejido urbano incluyendo las áreas centrales. (Peñañiel, 2013, p. 7)

Recapitulando, nos encontramos inmersos en una ciudad de dimensiones medianas, con una densidad por debajo de los parámetros recomendados. Curiosamente, en determinados sectores ubicados en áreas completamente consolidadas, existen casos de hacina-

miento para habitar o para circular. El territorio se ha extendido y la población no ha crecido lo suficiente como para hacer un uso adecuado de los recursos existentes; la forma de ocupar el espacio es segregacionista, principalmente está regida por las posibilidades económicas de los pobladores, con tendencia a mantener y acrecentar este estado. Geográficamente pueden distinguirse claramente tres zonas o plataformas y en cada una, la fragmentación irracional del suelo debido al uso excesivo de vehículo es latente. En consecuencia, el espacio disponible está siendo desperdiciado, se tiende a la dispersión, condición que altera gravemente la identificación del lugar arquitectónico y además, la mayor parte del área urbanizada, debido al exceso de vías, se encuentra en claro proceso de fragmentación. Habitamos y nos movemos de un modo inconveniente, aun en perjuicio del propio espacio, el cual dejó hace tiempo de ser lugar, porque en él ya no podemos encontrarnos, ya no nos reconocemos, luego, dejamos de ser.

“...los espacios funcionales son los que promueven la interacción y la suspensión del movimiento. A veces es un elemento concreto, como un banco para descansar o un quiosco de revistas, pero otras veces es mucho más sutil como una sombra para protegerse del sol o un sitio con una vista agradable que invita a detenerse. El espacio entonces se transforma en lugar, cobra sentido y se vuelve reconocible, las personas le confieren un significado que termina convirtiéndose en un nombre. La estructura de la ciudad se vuelve humana.” (Orellana, 2014)

“El carácter homogéneo e indiferenciado de las ciudades modernas mata la variedad en los estilos de vida y detiene el desarrollo del carácter individual.” (Alexander, 1980, p. 65)

## Conclusiones

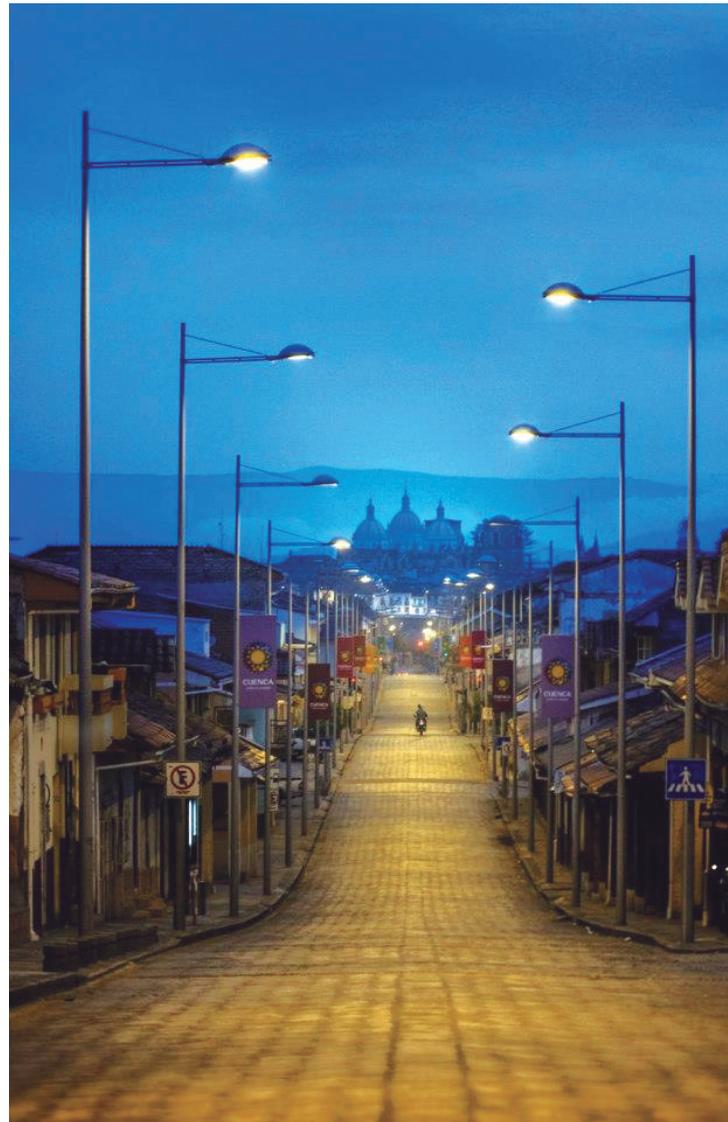
Mientras avanza el tiempo siempre están latentes los peligros que acechan el sano desarrollo de las organizaciones humanas como son las ciudades, y ante ellos, para la acción arquitectónica, liberar y densificar con criterio, parecen ser piezas fundamentales con las que confrontar posibles desventuras, buscar aquel punto equilibrado donde es posible promover la actividad verdaderamente vital.

“La arquitectura debe ser fuente de arriba y repartición multidireccional en el medio urbano, no solo un monumento inexpugnable... debería intentar... ser un medio de comunicación, agrupamiento, opción de posibilidades y maniobras urbanas, no un medio disgregado y ajeno tangencial al hombre que lo habita, del cual es destino y consecuencia final.” (Castagna, 1977, p. 81)

Desde esa óptica, discernir sobre la legitimidad de la materia, sin caer en la ingenua trampa de la mera contemplación, es una tarea imprescindible; y llegar a comprender lo complejo de cada situación se vuelve indispensable, solo así es concebible una arquitectura capaz de afrontar con seriedad una necesidad. Pero más allá de cualquier divagación, sería mejor recordar que cada acción oportuna aporta desde diversas escalas, provenga del espacio personal o desde el sobrecogedor estruendo de la ciudad incontrolable.

Aunque esta ciudad tiene ya un notorio grado de complejidad, no podría compararse con las problemáticas de otras, eso ya es un punto a favor; y en esas condiciones se impone la implementación de estrategias de emergencia, a fin de revertir los procesos de degradación. Comprender que todos los factores con los que se puede trabajar ya están presentes, por ejemplo, para el problema del hacinamiento, sería muy be-

Imagen 4: Avenida Loja, Cuenca-Ecuador.  
Fotografía: Bernardo Domínguez



neficioso determinar dónde se encuentran los casos y cuántos son. Acto seguido, acompañar al estudio de la intervención respectiva, tan simple como volver a habitar racionalmente en las zonas abandonadas.

Por los motivos expuestos, queda demostrado que existe un serio problema de densidad poblacional, que se ocupa demasiado espacio y es necesario optimizar su utilización. Se impone la ejecución de estudios profundos, capaces de guiar una planificación eficiente. Ahora los números hablan por una densidad de 46hab/ha; solo basta comparar esta cifra con la de ciudades más pobladas como Guayaquil, que en la actualidad tiene 79hab/ha, casi el doble y aun así, Guayaquil también necesita utilizar mejor su espacio. Pero para dar una muy ligera respuesta a estas cifras, debería asumirse que la cantidad de población hoy existente aquí, sin dificultad podría acomodarse en la mitad del territorio que ocupa; u otra alternativa, que en la extensión actual del territorio urbanizado puede vivir por lo menos el doble de la población actual; sin embargo, para ser más realistas y en acuerdo con los niveles de ocupación ideales, estos números deberían todavía incrementarse. ¿Porqué es importante esto?; por lo siguiente:

“En una ciudad constituida por un gran número de subculturas de tamaño relativamente pequeño y que ocupa cada una un lugar identificable y separado de las demás subculturas por una frontera de terrenos no residenciales, pueden desarrollarse nuevos modos de vida. La gente puede elegir el tipo de subcultura en el que desea vivir y puede experimentar muchos modos de vida diferentes al suyo. Como cada entorno propicia el apoyo mutuo y un fuerte sentido de valores compartidos, es posible un adecuado desarrollo individual.” (Alexander, 1980, p. 65)

El tema de la densidad es muy complejo porque no se puede utilizar una fórmula rígida para resolverlo, pero está claro que es necesario aumentarla y no levemente, llevar a proyectos puntuales el problema y plantear soluciones que permitan un mejor uso del terreno. Es necesario plantearse otra forma de habitar la ciudad.

¿Porqué hacer énfasis sobre la densidad? Por el simple hecho de que solo la proximidad adecuada produce una beneficiosa variedad de actividades, un mejor intercambio, una mejor convivencia, promueve una percepción colectiva de las cosas, del espacio, de la ciudad, propicia una mejor calidad de vida y proporciona un espacio donde es posible volver a reconocerse. Ese espacio volvería a ser otra vez el lugar arquitectónico al comienzo mencionado.

“Las densidades por debajo de las 40 ó 45 viv/ha no garantizan una masa crítica que permita condiciones mínimas de urbanidad: oportunidad para el transporte colectivo, servicios y equipamientos urbanos, urbanismo comercial y espacios públicos vibrantes.” (Rueda, 2007, p. 35)

En este punto es oportuno acotar que investigadores serios como Salvador Rueda, recomiendan enfrentar los problemas urbanos desde cuatro aspectos fundamentales a los que llama compacidad –realidad física del territorio, usos del suelo, espacio público, habitabilidad, movilidad y servicios-; complejidad -organización urbana, desarrollo de actividades económicas, equipamientos e instituciones-; eficiencia -flujos de sistemas urbanos, agua y energía-; y cohesión social -las interrelaciones entre habitantes y cómo se organizan para ocupar el espacio.

Eso es una clara alusión al lugar arquitectónico, aquel que se diluye en la homogeneidad, en la segregación,

en lo que se suele identificar como la “ciudad excluyente”, frente a esta situación, el problema se neutraliza promoviendo la “ciudad inclusiva”.

“Si en cada Unidad de Asentamiento (barrio) proporcionamos las tipologías de vivienda de acuerdo a la realidad socio-económica de la ciudad, cada barrio se equilibrará con el resto de la urbe, con lo cual se evita la polarización y en consecuencia la generación de una ciudad excluyente.” (Peñañiel, 2013, p. 15)

“Tratar de conseguir un nivel de mezcla de usos que permita una vida cotidiana fácil en el entorno próximo es uno de los objetivos de un urbanismo más sostenible, que cumpla simultáneamente objetivos ambientales y sociales.” (Rueda, 2007, p. 47)

Por supuesto que la planificación de la ciudad requiere de cambios radicales, aprender otra vez a utilizar el suelo, permitir y promover más y diferentes actividades entre sus habitantes. Y en lo concerniente a la movilidad, asumir que se cometieron serios errores al darle un estatus omnipotente al vehículo, en detrimento de las mejores cualidades de la habitabilidad; sí, es necesario replantear el sistema de movilidad.

Y para marcar sana distancia con los planteamientos teóricos, sería conveniente hacer una revisión de cómo han enfrentado problemas así otras ciudades, por ejemplo Curitiba, que ha logrado importantes avances, en buena parte debido a la implementación de un eficiente sistema de transporte público.

Muchas de las acciones que puedan tomarse tienen un trasfondo económico, pero es necesario recordar que precisamente el priorizar la economía ha puesto a la ciudad en la situación compleja que ahora en-

frenta, por lo tanto, toda la ciudad debería plantearse seriamente si está dispuesta a cambiar su orden de prioridades, y en pro de sanear la situación, someterse a un proceso más lento, pero sin dudas, más sano y justo.

Seguro se necesitará de una organización sólida para poner en práctica, por primera vez, un modo de vida que se planteará como propio, e incluso se cuestionará el funcionamiento de las diferentes instancias de poder, a las cuales deberían acceder las personas mejor preparadas, quienes puedan llevar a su expresión mínima todo lo referente a la burocracia, y en su lugar, tengan capacidad de discernimiento. Más allá de los reglamentos y las normas se impone el sentido común y de parte de la ciudadanía una educación que enfoque su interés principal en lo colectivo, solo así se podrán asumir cambios importantes.

Respecto al lugar arquitectónico, también se puede mirar a los alrededores, ciudades como Medellín, que pasó de ser un espacio inhabitable a una ciudad modelo, debido a las acertadas decisiones que se tomaron en función de su recuperación y a la meta impuesta de ya no ser identificada por su pasado asociado al narcotráfico y la violencia. Que recuperó la interacción efectiva entre ciudadanos y la reflejó claramente en sus espacios públicos, en otras palabras, logrando sobrevivir, porque la ciudadanía reflejó su anhelo de mantener la ciudad mediante sus mejores oficios.

La ciudad de Cuenca ya posee un soporte físico valioso, ahora es importante revertir su proceso de degradación y recordar que la arquitectura solo corresponde a uno de los aspectos involucrados, en esas condiciones no puede resolver toda la problemática, esa es una labor interdisciplinaria. Aun así se podría comenzar por preparar a los habitantes y disponerlos por su propia voluntad a cambiar de hábitos, desde

cómo se movilizan, hasta cómo habitan, no se ve otra forma, otra manera. A lo mejor sea un sacrificio y tenga mucha resistencia al comienzo, pero basta con ver a la ciudades que se recuperan para proponerse intentarlo.

La ubicación de Cuenca no es precisamente estratégica dentro del territorio ecuatoriano, por lo tanto necesita generar un motivo de interés, ya se habló de un soporte físico que incluye una geografía inigualable, una arquitectura que todavía conserva características valiosas, una hidrografía a favor; pero necesita algo más, necesita aprender a aprovechar sus recursos, mejorar su habitabilidad, no la que ve un extranjero como destino de jubilación, y no precisamente de la que se habla o se menciona en algún discurso, sino la que el propio habitante está dispuesto a practicar.

La responsabilidad del arquitecto es la de todos, él no trata de cambiar el mundo, tan solo pretende que no se detenga. ¿Mirar diferente y actuar, de pronto lo acerca, lo regresa al lugar en abandono, lo ubica, le permite ser parte del todo? Un profesional solo ataca una parte del problema, por ese motivo, para curar la enfermedad, es imprescindible adentrarse en un proceso serio, que no dará resultados globales inmediatos, pero tiene a su favor la posibilidad de involucrar a todos, hacerlos sentir parte de la solución, proponerles responsabilizarse por la recuperación de toda una ciudad, de su lugar.

“El derecho a la ciudad es mucho más que la libertad individual de acceder a los recursos urbanos: se trata del derecho a cambiarnos a nosotros mismos cambiando la ciudad. Es, además, un derecho común antes que individual, ya que esta transformación depende inevitablemente del ejercicio de un poder colectivo para remodelar los procesos de urbanización.”  
(Harvey, 2014)

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albornoz Vintimilla, B. (2007). *Planos e imágenes de Cuenca*. Cuenca, Azuay, Ecuador: Sector público gubernamental.
- Alexander, C. (1980). *Un lenguaje de patrones*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Augé, M. (2000). *Los “no lugares”* (Quinta ed.). Barcelona, España: Gedisa.
- Castagna, R. E. (1977). *Ciudad vivienda*. Buenos Aires: Macagno. Landa y Cía.
- Fernández Per, A. (2011). *Density is Home*. Victoria-Gasteiz: a+t architecture publishers.
- Harvey, D. (05 de 10 de 2008). <http://www.sinpermiso.info/>. Recuperado el 03 de 03 de 2014, de <http://www.sinpermiso.info/>: <http://www.sinpermiso.info/textos/index.php?id=2092>
- INEC. (2010). *Censo 2010*. Cuenca, Azuay, Ecuador: Instituto ecuatoriano de estadísticas y censos.
- Lynch, K. (1970). *La imagen de la ciudad*. La Habana: Ciencia y técnica.
- Orellana, D. (17 de 02 de 2014). *gkillcity.com*. Recuperado el 17 de 02 de 2014, de [gkillcity.com](http://gkillcity.com): <http://gkillcity.com/articulos/el-mirador-politico/love-affair-urbano>
- Peñafiel, G. (2013). *Densificación de LA GRANJA, Quito*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Pérez, I. (2013). *Conjunto habitacional IESS. Cuenca-Ecuador*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Real Academia de la Lengua. (s.f.). *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 20 de febrero de 2014, de Diccionario de la Lengua Española: <http://lema.rae.es/drae/?val=Habitabilidad>
- Real Academia de la Lengua. (s.f.). *Diccionario de la real Academia*. Recuperado el 20 de febrero de 2014, de Diccionario de la real Academia: <http://lema.rae.es/drae/?val=hacinar>
- Rueda, S. (2007). *Libro Verde de Medio Ambiente Urbano*. Barcelona: Ministerio de Medio Ambiente.
- Schultz, C. N. (s.f.). *arquiteorias.blogspot.com*. Recuperado el 13 de febrero de 2014, de [arquiteorias.blogspot.com](http://arquiteorias.blogspot.com): <http://arquiteorias.blogspot.com/2009/05/existencia-espacio-y-arquitectura.html>

Sotelo Leyva José Francisco <sup>(1)</sup>  
Romero Pérez Francisco Javier <sup>(2)</sup>  
Ascencio López Osvaldo <sup>(3)</sup>  
*Profesores Universidad Autónoma de Guerrero, México*

# LA CIUDAD RESILIENTE; FUTURO, INCERTIDUMBRE, ADAPTACIÓN Y COMPLEJIDAD EN LA GESTIÓN DEL RIESGO NATURAL



En las últimas décadas diversos autores han sostenido que el mundo está cambiando y cada vez es más complejo y diverso. La estrecha relación que tiene la ciudad con el cambio climático y la incertidumbre que se genera por ser la ciudad un sistema complejo ha motivado a organizaciones a promover estrategias para reducir los riesgos y aumentar la resiliencia de las ciudades, tal es el ejemplo de la Conferencia Mundial Sobre la Reducción de los Desastres en Kobe, Hyogo, Japón 2005-2015 y la Estrategia Internacional de las Naciones Unidas para la reducción del riesgo denominada “Desarrollando Ciudades Resilientes”.

Este artículo propone a manera de “**reflexión**” tres estrategias o componentes para “**lograr esbozar una ciudad más resiliente**” ante el embate de los fenómenos naturales en base a relaciones conceptuales en la gestión del riesgo. Términos como; futuro, incertidumbre, adaptación y complejidad serán revisados e interrelacionados entre sí para obtener un marco teórico y colocar en el lugar que se merece su nivel de importancia en la búsqueda de una ciudad más resiliente.

*PALABRAS CLAVE*

*Riesgo, planeación, incertidumbre, futuro*

## 1. Introducción

Diversas teorías concluyen que los individuos u organizaciones necesitan interactuar con el entorno social cambiante, adaptarse continuamente al mismo y mantener un equilibrio entre su estabilidad y su flexibilidad para cambiar en respuesta a circunstancias externas cambiantes (Dewey, 1929, pág. 38), (Abbott, 2005, pág. 237). En los últimos años los embates del cambio climático derivan en enormes riesgos para nuestras ciudades debido a ciclones, deslizamientos y sequías (Jabareen, 2013, pág. 220). La increíble expansión de las actividades humanas, la incertidumbre generada por la falta de planeación urbana y la falta de previsión para la construcción de un futuro y de un sistema complejo adaptable ha inducido a ciudades a permanecer en constante riesgo y ser vulnerables a las amenazas naturales.

Pero ¿cómo hacer una verdadera gestión del riesgo para formar ciudades más resilientes? Algunas investigaciones afirman que entender el futuro esperado es adelantarse a la creación de la seguridad y mitigación del riesgo en general, que debe ser visto como un proceso continuo que se desarrolla en el tiempo y tiene sus raíces tanto en el pasado como en el presente; de esta forma los procesos de planificación urbana y gestión del riesgo han llevado a los planificadores a realizar proyecciones íntimamente ligadas solo a “números y estadísticas” sin tomar en cuenta el término “anticipación” que incluye toma de decisiones holísticas y diversos comportamientos de la sociedad en común y de forma particular (Myers & Kitsuse, 2000, pág. 223). Es de vital importancia entender que la rápida urbanización y el crecimiento de las ciudades requieren de una capacidad de absorber, adaptar y responder a los sistemas urbanos actuales y que este sistema urbano evalúe los distintos componentes

de vulnerabilidad para comprender estos procesos y lograr ciudades más resistentes (Desouza & Flanery, 2013, pág. 90). Por lo tanto este documento pretende abordar de manera teórica esta multiplicidad de conceptos entender que están relacionados entre sí. Su abordaje, si bien resulta una tarea titánica, no deja de ser importante en la gestión del riesgo de las ciudades contemporáneas.

## 2. Desarrollo

### 2.1. El concepto de resiliencia en el contexto del riesgo natural

El término resiliencia es ampliamente utilizado en el ambiente ecologista y se define como la persistencia y transformación en la cual coexisten los seres vivos incluyendo las sociedades humanas (Zhou, Wang, Wan, & Jia, 2010, pág. 22). La palabra se deriva del latín “*resilio*” que significa volver atrás, volver de un salto, rebotar (Klein, Nicholls, & Thomalla, 2003, pág. 35). Desde la visión de los desastres por fenómenos naturales se define como la capacidad de resistir y recuperarse de las pérdidas por desastres (Lei, Wang, Yue, Zhou, & Yin, 2014, pág. 612). A través de los años las definiciones de resiliencia han evolucionado Zhou (2010) resume en la tabla 1 algunas definiciones de la literatura hasta el 2012. Aunque estas definiciones no incluyen explícitamente hasta la fecha el término “capacidad de recuperación” Zhou lo define como (1) respuesta a las perturbaciones, (2) capacidad de auto organizarse, (3) capacidad de aprender y adaptarse (Zhou, Wang, Wan, & Jia, 2010, pág. 23).

Otros autores conceptualizan la resiliencia como un ciclo de adaptación en la cual la noción de la resiliencia se puede expresar en términos de robustez y rapidez de un sistema. Robustez como fuerza para llevar y

**Tabla 1:** Algunas definiciones de resiliencia. Fuente: Zhou (2010) Resumido por el autor.

Autor	Definiciones
Holling (1973)	La resiliencia se define como la cantidad de perturbación que puede ser sostenida por un sistema antes de que un cambio en el control del sistema o estructura ocurra.
Timmerman (1981)	La resiliencia es la capacidad de las comunidades humanas para resistir los choques o perturbaciones externas a su infraestructura y para recuperarse de tales perturbaciones.
Holling (1996)	La resiliencia es la capacidad de amortiguación o la capacidad de un sistema para absorber perturbaciones, o la magnitud de perturbación que puede ser absorbida antes de que un sistema cambie su estructura cambiando sus variables.
Folke et al. (2002)	La capacidad para amortiguar las perturbaciones, auto-organizarse, aprender y adaptarse. Sistemas resilientes contienen la experiencia y la diversidad de opciones necesarias para la renovación y reconstrucción. Sistemas sostenibles que tengan que ser resistentes.
UNISDR (2009).	La capacidad de un sistema, comunidad o sociedad expuestos a una amenaza para resistir, absorber, adaptarse y recuperarse de los efectos de un peligro de una manera oportuna y eficaz, incluso mediante la restauración de sus estructuras y funciones básicas.
Zhou et al. (2010)	Desde una perspectiva geográfica, la capacidad de recuperación de desastres se define como la capacidad de los órganos de riesgo afectados para resistir la pérdida durante el desastre y para regenerarse y reorganizarse después de desastres en una específica área en un período determinado.
IPCC (2012).	La resiliencia es la capacidad de un sistema para anticipar, absorber, acomodar, o recuperarse de los efectos de un evento peligroso de manera oportuna y eficiente.

absorber perturbaciones desconocidas, mientras que la rapidez se refiere a la flexibilidad en sí mismo para adquirir un nuevo estado estable (Lu & Stead, 2013, pág. 201). La resiliencia tiene una gran importancia en el desarrollo de las ciudades, reduce su vulnerabilidad y es capaz de absorber y soportar los golpes económicos, sociales y naturales; sin embargo se requiere la evaluación de otros elementos o componentes de gran importancia para lograr ciudades más adaptativas. A continuación se revisarán algunas de ellas.

## 2.2. Primer componente: incertidumbre, complejidad y futuro

El tiempo histórico se acelera en la medida en que el ritmo del cambio tecnológico, ambiental y cultural

se hace más rápido, al aparecer el ser humano en la tierra se impulsó el desarrollo cultural en la organización de la sociedad (Raskin, Banuri, & Gallopín, 2006, pág. 11). Pero este desarrollo ha modificado la comprensión de lo que se conoce y de lo que se desconoce creando un entorno social incierto, la incertidumbre en la cual vive el ser humano día a día genera la necesidad de entender qué decisiones tomar en la búsqueda de la certeza, la incertidumbre se define como “una falta de conocimiento, por un individuo o grupo, que es relevante para el propósito o acciones emprendidas” (Abbott, 2005, pág. 237). ¿Pero cómo la incertidumbre afecta la manera de diseñar una ciudad resiliente? O ¿Qué supuestos se deben realizar para vincular situaciones del pasado y presente para

planificar una ciudad resiliente? (Mack, 1971, pág. 224) Define cuatro categorías que son causales en este presente.

1. Base dinámica de causales (físicas, económicas y sociales). Se refiere a que los resultados de la relaciones exhiben más variabilidad al ser teorías más conocidas.
2. La influencia externa; se refiere a un mayor cambio en el medio ambiente lo cual repercute en los sistemas urbanos.
3. El factor humano; se refiere a la importancia de las decisiones individuales u organizativas y;
4. Identificar situaciones de oportunidad; referidas a la probabilidad de que sucedan hechos imprevisibles.

Todos estos factores se ilustran en la figura 1 .

Para que estos supuestos puedan desarrollarse de manera adecuada es necesario entender qué nos depara el futuro por medio de la anticipación. El interés por conocer el futuro no es nada nuevo para la humanidad. Desde una historia temprana profetas, videntes, oráculos, y adivinos han tratado de hacer un ejercicio exploratorio desde su particular punto de vista sobre lo que nos depara el futuro. La palabra futuro proviene del latín “*futurum*”, la forma neutra de un participio del verbo latino *sum, esse* (ser, estar). La Real Academia de la Lengua Española define al futuro como “Que está por venir” básicamente el futuro es una dimensión en la que la imaginación puede construir alternativas contradictorias o complementarias (Medina Vásquez & Ortegón, 2006, pág. 117). El futuro siempre ha sido parte del ser humano como anhelo del hombre de dar sentido a su existencia, es un símbolo que da significado al pasado y hace soportable el

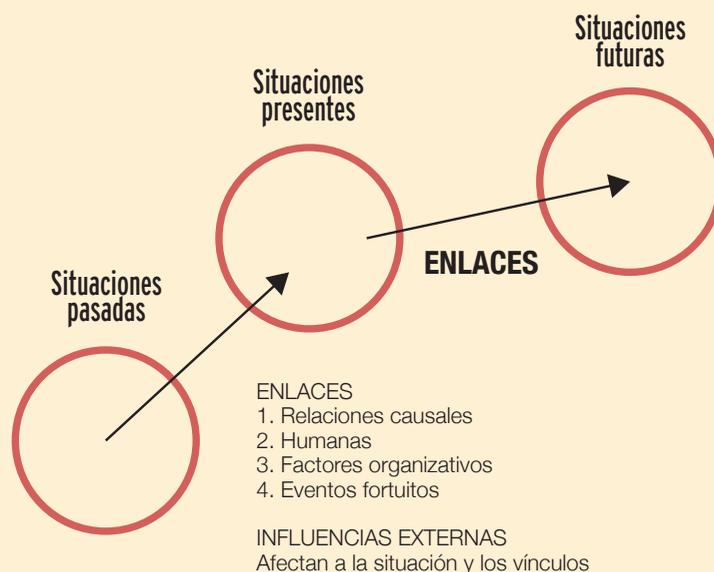


Figura 1: Vinculación del pasado, presente y futuro. Fuente: Abbott, 2005.

Tabla 2: Algunas definiciones de adaptación. Fuente: Zhou (2010) Resumido por el autor.

Autor	Definiciones
Burton et al (1978)	La adaptación se refiere al proceso, medidas o cambios estructurales con el fin de reducir o compensar los posibles desastres asociados al cambio climático, o el uso de las oportunidades provocada por el cambio climático, que incluye la reducción de la vulnerabilidad en el campo de lo social y regional, o las actividades del cambio climático y su variabilidad.
Stakhiv (1993)	El término de adaptación se refiere a cualquier ajuste, ya sea pasiva, reactiva o anticipatoria, que se propone como un medio para mejorar las previstas consecuencias adversas asociadas con el cambio climático.
Smit et al (2000))	La adaptación se refiere a los ajustes del sistema ecológico-económico-social para prever el clima o estimular sus efectos o impactos.
Walker et al (2004,2009)	Adaptabilidad, una manifestación de la adaptación, se ha definido como” la capacidad de los actores en un sistema de influir en la capacidad de recuperación”.
UNISDR (2009).	El ajuste en los sistemas naturales o humanos en respuesta a reales o previsibles estímulos climáticos o sus efectos, que modera el daño o explota oportunidades beneficiosas.
Folke at al (2010)	La adaptabilidad es parte de la resistencia. Representa la capacidad de ajuste a las respuestas para cambiar los factores externos y los procesos internos y por lo tanto permitir el desarrollo a lo largo de la trayectoria actual.
McLaughlin (2011)	La adaptación al cambio climático es el proceso a través del cual las personas reducen los efectos adversos del clima en la salud y el bienestar, y se aprovechan de las oportunidades que su entorno climático proporciona. El plazo de adaptación significa cualquier ajuste sea pasiva, reactiva o anticipatoria.
IPCC (2012)	En el contexto del cambio climático, la adaptación es el ajuste natural a sistemas humanos en respuesta a estímulos climáticos reales o previstos o a sus efectos, que modera el daño o explota las oportunidades beneficiosas.

presente como categoría mental y no como una realidad materializada (Masini, 1993, pág. 15). Para muchos el futuro representa un manejo de riesgos para aquellos que no entienden que es una disminución de la incertidumbre, y como humanos nunca nos ha gustado la incertidumbre es por esto que para sentir seguridad nos lleve a disminuirla (Baena paz, 2004,

pág. 20). Es por ello importante no predecir con exactitud el futuro, si no determinar los futuros posibles y conocer su probabilidad de ocurrencia, para de este modo orientar la acción (Bas, 2008, pág. 7).

El futuro debe verse como un proceso continuo en el cual es necesaria la utilización de la “capacidad de

adaptación” como “concepto general” que incluya la capacidad de preparar y anticipar los peligros y los riesgos, cartografiar escenarios y utilizar una planificación orientada a la incertidumbre (Jabareen, 2013, pág. 222). Pero ¿Cómo planificar para el futuro? Para contestar esta pregunta es necesario entender que los gustos de los individuos futuros dependerán de las acciones humanas actuales. Las futuras generaciones se acostumbran a lo que generaciones actuales optan por anunciar y poner a disposición, los entornos urbanos que juzgamos buenos subyace en las nuevas generaciones (Sagoff, 1998, pág. 132).

### 2.3. Segundo componente: Adaptación y cambio climático

Al igual que la resiliencia la adaptación nace bajo un

término biológico y ecológico. A partir de la investigación del cambio climático el término se ha ajustado a iniciativas para reducir dicho impacto. El concepto de adaptación destaca la noción de “En lugar de tratar de controlar la naturaleza, la sociedad tiene que aprender a vivir de manera más compatible con ella” (White, 1974, pág. 35). En la tabla 2 se muestran algunas definiciones de adaptación a través de distintos conceptos.

Si bien el punto de inflexión en la literatura sobre los riesgos naturales y la adaptación fue el libro “*The Environment as Hazard*” de los autores Ian Burton, Robert Kates, y Gilbert en 1978. El libro busca comparar los resultados entre las amenazas naturales y los desastres entre 1968 y 1976 y fue una de las primeras investiga-

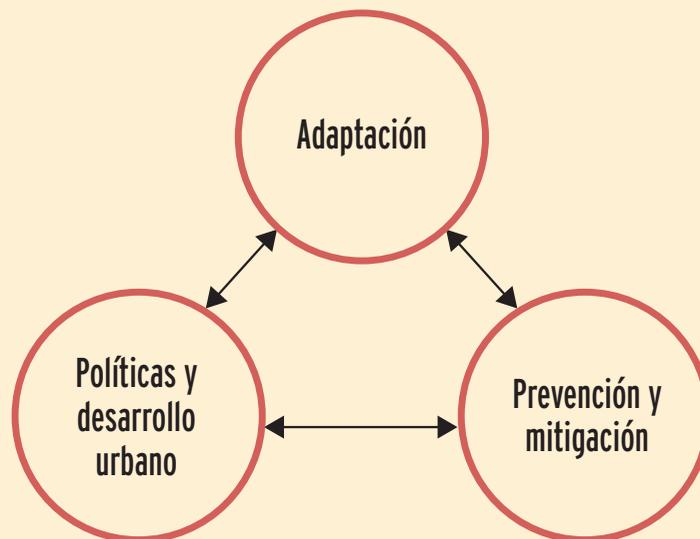


Figura 2: Vinculación holística de componentes para la adaptación de los impactos del cambio climático. Fuente: Elaboración propia, 2014.

ciones en conceptualizar el riesgo, la vulnerabilidad y la adaptación centrados en el modelo ecológico humano (Bassett & Fogelman, 2013, pág. 44). Ya en la literatura moderna las investigaciones se centran más en los impactos del cambio climático y sus efectos en un largo plazo. A igual que la incertidumbre la planificación de las ciudades hoy en día requiere considerar los impactos del cambio climático para aumentar nuestra capacidad de adaptación a sus impactos. Conocer de manera rápida y oportuna las variables ambientales para reducir la vulnerabilidad será vital para mitigar el riesgo en una escala local y global (figura 2).

El cambio climático suele considerarse un problema a largo plazo por lo cual no se recomienda retomar acciones en un corto plazo. Sánchez (2013) ha identificado tres elementos de gran importancia que hay que cubrir para mitigar los efectos en las ciudades.

1. La falta de información a nivel local sobre las dimensiones del cambio climático y el modo como se vincula con los problemas actuales de las áreas urbanas.
2. Asimetrías entre los tiempos administrativos político-electorales.
3. Dificultad para identificar cuándo, dónde y con qué intensidad se registrarán los impactos del cambio climático (Sánchez, 2013, pág. 12).

Hoy en día existe la necesidad de una nueva planificación para responder a temas complejos de acuerdo a las nuevas necesidades de la sociedad (Blair, 1973, pág. 53), capaces de establecer procesos holísticos (ecológicos, económicos, políticos, culturales y sociales). La planificación tiene un papel predominante en la hora de buscar un equilibrio entre la mitigación y adaptación de las ciudades (Sánchez, 2013, pág. 15).

## 2.4. Tercer Componente: La gestión del riesgo (de lo correctivo-preventivo a lo prospectivo)

Existen diversas definiciones acerca de la “gestión del riesgo” la Estrategia Internacional para la Reducción de los Desastres (ISDR) define a la gestión del riesgo como “El enfoque y la práctica sistemática de gestionar la incertidumbre para minimizar los daños y las pérdidas potenciales”. También lo define como “El proceso sistemático de utilizar directrices administrativas, organizaciones, destrezas y capacidades operativas para ejecutar políticas y fortalecer las capacidades de afrontamiento, con el fin de reducir el impacto adverso de las amenazas naturales y la posibilidad de que ocurra un desastre” (UNISDR, 2009, pág. 18).

En otras palabras, la gestión del riesgo se refiere a las acciones y políticas que se llevan a cabo en determinado país, dirigidas a evitar o reducir pérdidas de vidas, de bienes e infraestructura ocasionadas por los desastres. Esta definición incluye también las medidas adoptadas para reducir los daños en la ecología, que provocan los desastres. Se cubre, por consiguiente, un amplio espectro de actividades conducentes a una elevación de los niveles de seguridad de la población. Una estrategia de disminución del riesgo debe enfocarse, por tanto, al manejo de todos los componentes que constituyen el riesgo (CEPAL, 2005, pág. 28).

Debido a estas situaciones tan críticas y en muchas ocasiones muy lamentables por las pérdidas de vidas y de recursos materiales las distintas investigaciones se han orientado a dos enfoques: la primera, destinada a corregir y actuar de manera rápida ante una emergencia. A esta gestión se la denomina “gestión correctiva o reactiva”. Y la segunda, destinada principalmente a prevenir más allá de la respuesta a la

emergencia teniendo como base la mitigación de las amenazas y la reducción de la vulnerabilidad. A esta gestión se la denomina “gestión preventiva”. La gestión correctiva se define como actividades de gestión que abordan y buscan corregir y reducir el riesgo de desastres que ya existe” (Ibidem), otros la definen como “Un proceso que pretende reducir los niveles de riesgo existentes en la sociedad o en un subcomponente de la sociedad, producto de procesos históricos de ocupación del territorio, de fomento a la producción y la construcción de infraestructuras y edificaciones, entre otras cosas. Reacciona y compensa riesgo ya construido en la sociedad. Ejemplos de acciones o instrumentos de la gestión correctiva incluyen la construcción de diques para proteger poblaciones ubicadas en la zonas de inundación, la reestructuración de edificios para dotarlos de niveles adecuados de protección sismo-resistente o contra huracanes, cambios en el patrón de cultivos para adecuarse a condiciones ambientales adversas, reforestación o recuperación de cuencas para disminuir procesos de erosión, desplazamiento de actores sociales de distintas jurisdicciones territoriales- internacionales, nacionales, regionales o locales” (Lavell A. e., 2003). En el caso de la gestión preventiva se define como “Medidas y acciones dispuestas con anticipación con el fin de evitar o impedir que se presente un fenómeno peligroso para evitar o reducir su incidencia sobre la población, los bienes, servicios y el ambiente (Ibidem). La Estrategia Internacional para la Reducción de los desastres (ISDR) la define como el manejo sistemático de decisiones administrativas, de organización, de capacidad técnica y de responsabilidades para la aplicación de políticas, estrategias y acciones para la reducción de riesgos ante desastres.

A pesar de que el enfoque “preventivo” ha ayudado a mitigar de manera considerable el riesgo en las ciudades aún hace falta tener enfoques multidisciplinares, holísticos y transdisciplinares y requiere de manera concreta un dinamismo en la formulación de estrategias proactivas. Manuel Castells indica en su libro “La era de la información “que estamos entrando a una nueva temporalidad (tiempo atemporal) en la cual el concepto industrial de tiempo como algo lineal, irreversible, medible y predecible, se hace pedazos como consecuencia de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Es aquí donde entra “La gestión del riesgo prospectiva” ya que considera al futuro como un espacio múltiple y alternativo, trata de asignarles un grado de probabilidad de ocurrencia y de deseabilidad y fomenta la triangulación metodológica.

Según la RAE predecir significa “anunciar por revelación, ciencia o conjetura algo que ha de suceder”. Todas las declaraciones o aseveraciones sobre el futuro, ya estén fundamentadas sobre bases científicas o no, e independientemente del método utilizado o el objetivo pretendido pueden ser clasificadas, como predicciones (Bas, 2008, pág. 32).

Es necesario que la ciudad resiliente tome las medidas para garantizar que nuevas condiciones de riesgo no surjan con las iniciativas de construcción, producción, circulación y comercialización. El objetivo último de este tipo de gestión es evitar nuevos riesgos, garantizar adecuados niveles de sostenibilidad de las inversiones, y con esto, evitar tener que aplicar medidas costosas de gestión correctiva en el futuro (Lavell A. , 2003, pág. 20).

### 3. Conclusión

Cuando se piensa en la capacidad de resiliencia de las ciudades para convertirlas en un sistema adaptativo (sistemas complejos adaptativos) se piensa en limitar los sistemas que causan estrés al desarrollo económico, tecnológico, natural y humano de una ciudad. En la medida que el ser humano sea capaz de trabajar con elementos holísticos y dinámicos donde intervengan redes y mecanismos de mitigación y reducción de la incertidumbre se tendrán ciudades más preparadas y adaptadas en pro de su propia resiliencia.

Por supuesto que existen paradigmas que se deben analizar de manera más eficiente. La gobernanza, las políticas urbanas y la toma de decisiones son elementos que deben tener un nuevo enfoque más orientado al combate de la incertidumbre, tal como lo menciona el marco de las ciudades resilientes. Una ciudad resiliente se compone por las capacidades globales de su gobierno, por los elementos físicos-naturales, económicos y los sistemas sociales. Dichas entidades deben estar preparadas con antelación, tener un plan para las incertidumbres, resistir, absorber, adaptarse y recuperarse de los efectos de un peligro en una oportuna y eficiente recuperación de sus funciones básicas.

## NOTAS

1. Profesor investigador de tiempo completo de la Unidad Académica de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Autónoma de Guerrero en la ciudad de Chilpancingo, Guerrero, México. E-mail; jfsotelo@live.com.mx
2. Profesor investigador de tiempo completo de la Unidad Académica de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Autónoma de Guerrero en la ciudad de Chilpancingo, Guerrero, México. E-mail; fjarop@hotmail.com
3. Profesor investigador de tiempo completo de la Unidad Académica de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Autónoma de Guerrero en la ciudad de Chilpancingo, Guerrero, México. E-mail; osvaldo\_ascencio@hotmail.com

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abbott, J. (2005). Understanding and Managing the Unknown: The Nature of Uncertainty in Planning. *Journal of Planning Education and Research*, SAGE Journals., 237-251.
- Baena paz, G. (2004). *Prospectiva política, Guía para su comprensión y práctica*. México, DF: UNAM.
- Bas, E. (2008). *Prospectiva; cómo usar el pensamiento sobre el futuro*. Barcelona: Ariel.
- Bassett, T., & Fogelman, C. (2013). Déjà vu or something new? The adaptation concept in the climate change literature. *Geoforum, Science Direct Journals*, 42-53.
- Blair, T. (1973). *The Poverty of Planning*. Mac-Donald Publishers.
- CEPAL. (2005). *El impacto de los desastres naturales en el desarrollo: documento metodológico básico para estudios nacionales de caso*. Ginebra, Suiza: ONU-CEPAL.
- Desouza, K., & Flanery, T. (2013). Designing, planning, and managing resilient cities: A conceptual framework. *Cities, Science Direct Journals.*, 89-99.
- Dewey, J. (1929). *The quest for certainty*. London: GEORGE ALLEN & UNWIN LTD.
- Jabareen, Y. (2013). Planning the resilient city: Concepts and strategies for coping with climate change. *Cities, Science Direct.*, 220-229.

- Klein, R., Nicholls, R., & Thomalla, F. (2003). Resilience to natural hazards: How useful is this concept? *Environmental Hazards, Science Direct.*, 35-45.
- Lavell, A. e. (2003). *La gestión local del riesgo; nociones y precisiones en torno al concepto y la práctica.* Ginebra, Suiza: Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD).
- Lei, Y., Wang, J., Yue, Y., Zhou, H., & Yin, W. (2014). Rethinking the relationships of vulnerability, resilience, and adaptation from a disaster risk perspective. *Nat Hazards, Springer.*, 609-627.
- Lu, P., & Stead, D. (2013). Understanding the notion of resilience in spatial planning: A case study of Rotterdam, The Netherlands. *Cities- ScienceDirect Journals.*, 200-212.
- Mack, R. (1971). Planning on uncertainty: Decision making in business and government administration. *Wiley Interscience.*, 223.
- Masini, E. (1993). *La previsión humana y social.* México, DF: Fondo de cultura económica.
- Medina Vásquez, J., & Ortegón, E. (2006). *Manual de prospectiva y decisión estratégica: bases teóricas e instrumentos para América Latina y el Caribe.* Santiago de Chile: CEPAL.
- Myers, D., & Kitsuse, A. (2000). Constructing the Future in Planning: A Survey of Theories and Tools. *Journal of Planning Education and Research, SAGE Journals.*, 221-231.
- Paniagua, P. (2012). *Breve historia del futuro.* México, Distrito Federal: Taurus.
- Raskin, P., Banuri, T., & Gallopín, G. (2006). La gran transición: La promesa y la atracción del futuro. *Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL)*, 11.
- Sagoff, M. (1998). The allocation and distribution of resources. In *Debating the Earth: the Environmental Politics Reader.* Oxford University Press, 131-146.
- Sánchez, R. (2013). La importancia del cambio climático para la planificación de las áreas urbanas de América Latina. In R. Sánchez, *Respuestas urbanas al cambio climático* (pp. 9-24). Santiago de Chile: Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL).
- UNISDR. (2009). *Terminología sobre reducción del riesgo de desastre.* Ginebra, Suiza.: ONU.
- White, G. (1974). Natural hazards research: concepts, methods, and policy implications. *Oxford University Press, New York.*
- Zhou, H., Wang, J., Wan, J., & Jia, H. (2010). Resilience to natural hazards: a geographic perspective. *Nat Hazards, Springer.*, 21-41.

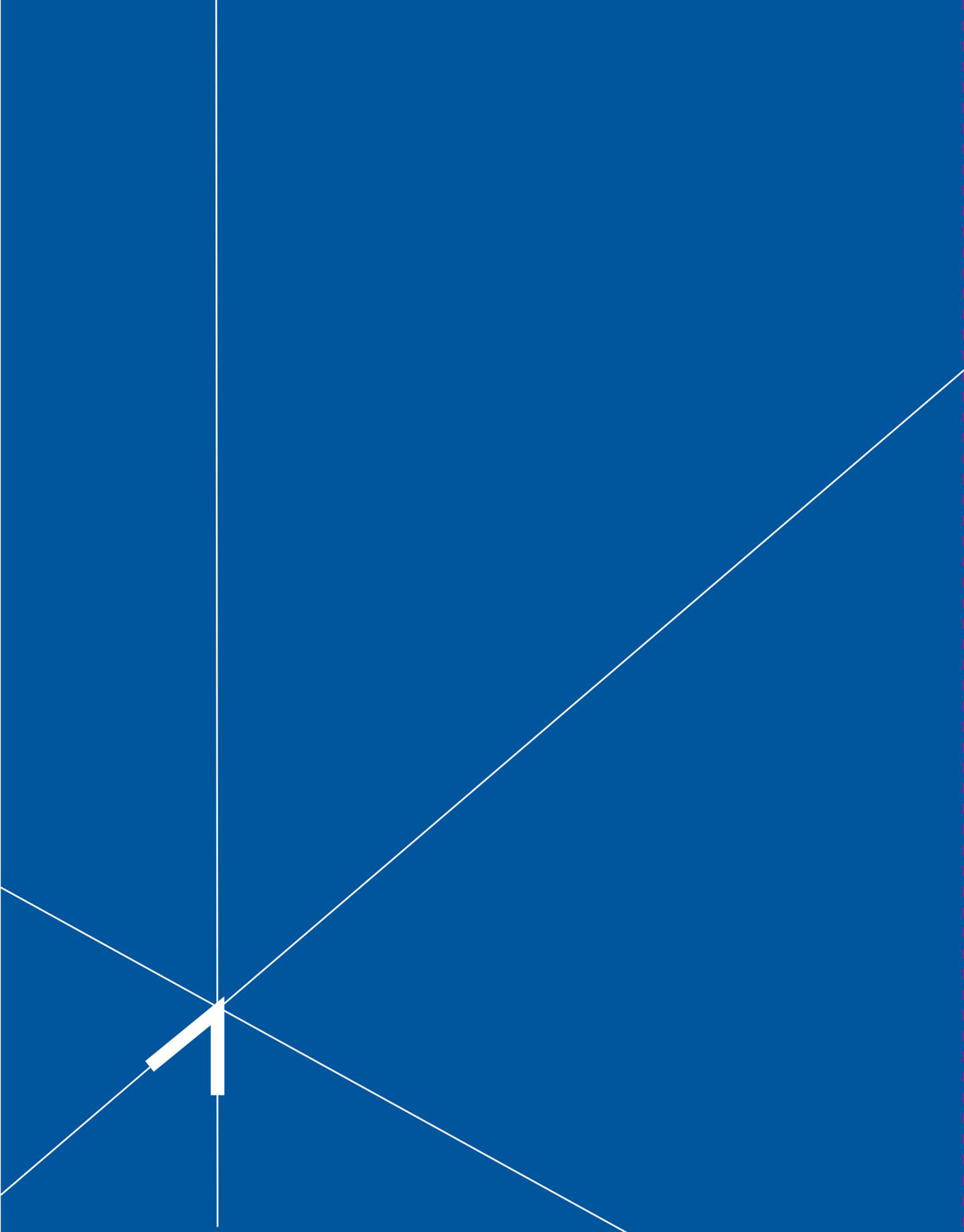
# Miembros del Consejo Editorial Externo

Nº	NOMBRE	PAIS	UNIVERSIDAD	EMAIL
1	D.I. Beatriz Sonia Martínez	Argentina	Universidad Nacional del Mar del Plata	beatrizsonia.martinez@yahoo.com
2	D.I. Daniel Ángel Capeletti	Argentina	Universidad Nacional de Córdoba	danielcapeletti@hotmail.com
3	Mgs. Estela Lucia Narváez	Argentina	Universidad Nacional de San Juan	estelalucianarvaez@yahoo.com.ar
4	Mgs. Guillermo Bengoa	Argentina	Universidad Nacional del Mar del Plata	bengoa2@gmail.com
5	Mgs. Marcos Zangrandi	Argentina	Universidad de Palermo	marcoszangrandi@yahoo.com.ar
6	D.I. Silvia Patricia Oliva	Argentina	Universidad Nacional de Córdoba	olivasilvi@yahoo.com.ar
7	D.I. María Sánchez	Argentina	Universidad Nacional de Misiones	mariasanchezbaires@gmail.com
8	Msc. Alfredo Gutiérrez Borrero	Colombia	Universidad Jorge Tadeo Lozano	alfredo.gutierrez@utadeo.edu.co
9	PhD. Arnoldo Álvarez	Cuba	Universidad Central “Marta Abreu” de las Villas	arnoldo@uclv.edu.cu
10	Mgst. Guillermo Alejandro Cordero Carpio	Ecuador	Universidad de Cuenca	guillermo.cordero@ucuenca.edu.ec
11	Mgst. Julio Efraín Álvarez Palomeque	Ecuador	Universidad de Cuenca	julio.alvarezp@ucuenca.edu.ec
12	Lcda. Carmen Rodríguez Pedret	España	Universidad Politécnica de Catalunya	carmenrodriguezpedret@gmail.com

<b>Nº</b>	<b>NOMBRE</b>	<b>PAIS</b>	<b>UNIVERSIDAD</b>	<b>EMAIL</b>
13	Mst. Ana Margarita Ávila Ochoa	México	Universidad Autónoma de San Luis Potosí	aavilaochoa@fh.uaslp.mx
14	Mst. José Francisco Sotelo Leyva	México	Universidad Autónoma de Guerrero	jfsotelo@live.com.mx
15	Dr. Víctor Manuel González y González	México	Instituto Tecnológico Autónomo de México	victor.gonzalez@itam.mx
16	Ing. Fernando Martínez Agustoni	Uruguay	Escuela Universitaria Centro de Diseño. Facultad de Arquitectura de la Universidad de la República. Montevideo-Uruguay	fmartinez@bios.edu.uy
17	Dis. Juan Carlos González Gómez	Uruguay	Escuela Universitaria Centro de Diseño. Facultad de Arquitectura de la Universidad de la República. Montevideo-Uruguay	otrojuan61@gmail.com
18	PhD. Rosita De Lisi	Uruguay	Escuela Universitaria Centro de Diseño. Facultad de Arquitectura de la Universidad de la República. Montevideo-Uruguay	rdelisi@gmail.com



**D I S E Ñ O**  
FACULTAD



DISPERSIÓN

SIGNO



CIUDAD



COMPLEJIDAD

GESTIÓN

ISBN: 978-9978-325-45-2



9 789978 325452

INDUSTRIA