



Universidad de Bogotá  
JORGE TADEO LOZANO



**UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO**  
**FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO.**  
**PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL**

## **RUTA DE CONTEXTO**

**Ruta Académica Del Plan De Estudios Vigente.**

**Coordinadora de la Ruta y Compiladora del presente texto:**

**ANGÉLICA MARÍA GARCÍA A.**

**Editor académico: ORLANDO DURÁN S.**

**2013.**

**De la serie: libros de texto de D.I. – Ruta Contexto – No 1**



Universidad de Bogotá  
JORGE TADEO LOZANO



# Ruta de Contexto

- Guía de lineamientos para estudiantes
- Prácticas académicas para estudiantes

Programa de Diseño Industrial

Facultad de Artes y Diseño

Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Diciembre de 2012



Universidad de Bogotá  
**JORGE TADEO LOZANO**



Universidad de Bogotá  
**JORGE TADEO LOZANO**

Rectora

**CECILIA MARÍA VÉLEZ WHITE**

Vicerrector Académico

**DIÓGENES CAMPOS ROMERO**

Vicerrectora Administrativa

**NOHEMY ARIAS OTERO**

Secretario General

**CARLOS SÁNCHEZ GAITÁN**

Director de Publicaciones UJTL.

**FABIO LOZANO URIBE**

Decano Facultad de Artes y Diseño

**ALBERTO SALDARRIAGA ROA**

Director Programa de Diseño Industrial

**SANTIAGO FORERO LLOREDA**

Editor Académico publicaciones D.I.

**ORLANDO DURÁN SÁNCHEZ.**

Coordinadora de Ruta Contexto

**ANGÉLICA MARÍA GARCÍA ALARCÓN.**

**UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO**

**FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO**

**PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL**

Carrera 4 # 22-61 Módulo 6 Piso 5

PBX: 2417030 Ext.1650 FAX: 2826197

Bogotá, D.C. – Colombia, S.A.

**2013**



### Primera parte: Guía de lineamientos para estudiantes

Este producto referencia parte de su contenido del documento: Lineamientos para la Ruta de Contexto<sup>1</sup> en el Programa de Diseño Industrial.

Revisión, compilación, fundamentación y edición de este proyecto: Profesora Angélica María García Chacón.

### Segunda parte: Prácticas académicas<sup>2</sup> para estudiantes

Participaron de este proyecto: Profesora Estelle Vanwambeke, Profesora Carolina Villamil, Profesora Angélica María García, Profesor David Rodríguez, Profesor Andrés Rodríguez, Profesor Edgar Patiño, Profesor Nicolás Rojas, Profesor Carlos Alberto González, Profesor Juan Camilo Pedroza.

Revisión, compilación y edición de este proyecto: Profesora Angélica María García Chacón.

---

<sup>1</sup> Participaron parcialmente de este proyecto: Coordinadora Académica Diana Castelblanco, Profesor David Rodríguez, Profesor Edgar Patiño, Profesor Fernando Álvarez, Profesor Alberto Romero, Profesor Alfredo Gutiérrez. Referencias: Acta N° 3 (Versión 1), 3p. – Marzo 7 de 2011, Acta N° 3 (Versión 2) 3p. - Marzo 10 de 2011, documento “Correcciones Acta N° 3” 4p. – Marzo 15 de 2011, Acta N° 6, 7p. – Noviembre 1 de 2011. Revisión, compilación, fundamentación y edición de este proyecto: Profesora Angélica María García Chacón.

<sup>2</sup> El presente documento da cuenta de la explicación del enfoque académico de la Ruta de Contexto en el ejercicio de sus Talleres y sus Componentes.



# Contenido

## Introducción

1. Orígenes de la Ruta de Contexto
2. Estructura argumentativa de la Ruta de Contexto
  - 2.1 Criterios nominales de la Ruta de Contexto
  - 2.2 Construcciones teóricas - marcos de referencia
3. Propósito formativo de la Ruta de Contexto
  - 3.1 Destrezas vinculadas
  - 3.2 Estrategias educativas, pedagógicas y didácticas
4. Sentido y enfoque de los procesos de creación
5. Campo de acción del diseñador con enfoque en Contexto
6. Importancia de los Talleres inscritos en la Ruta de Contexto
7. Estructura de los Talleres inscritos en la Ruta de Contexto
  - 7.1 Componente de Fundamentación
  - 7.2 Componente de Investigación
  - 7.3 Componente de Representación-Producción
  - 7.4 Componente de Construcción
8. Taller de Contexto 5: Conexiones Emergentes

## Introducción

- 8.1 Proyectar desde las Conexiones Emergentes: *Componente de Construcción*
- 8.2 Fundamentar para comprender las Conexiones Emergentes: *Componente de Fundamentación*
  - 8.2.1 ¿Cómo fundamentamos desde las Conexiones Emergentes?
    - A) Metodología de trabajo
    - B) Técnicas y métodos de enseñanza
    - C) Ejercicio en clase



### 8.3 Investigar para acercarse a las Conexiones Emergentes: *Componente de Investigación*

#### 8.3.1 ¿Cómo investigamos desde las Conexiones Emergentes?

- A) Metodología de trabajo
- B) Técnicas y métodos de enseñanza
- C) Ejercicio en clase

### 8.4 Representar y construir las Conexiones Emergentes: *Componente de Representación - Producción*

#### 8.4.1 ¿Cómo pensamos la representación desde las Conexiones Emergentes?

- A) Metodología de trabajo
- B) Técnicas y métodos de enseñanza
- C) Ejercicio en clase

## 9. Taller de Contexto 6: Vida y Territorio

### Introducción

#### 9.1 Componente de Fundamentación

- A) Fundamentos
- B) Estructura metodológica
- C) Aportes para la reflexión

#### 9.2 Componente de Investigación

- A) Fundamentos
- B) Estructura metodológica
- C) Aportes para la reflexión

#### 9.3 Componente de Representación

- A) Fundamentos
- B) Estructura metodológica
- C) Aportes para la reflexión

## 10. Taller de Contexto 7: Tensiones Culturales

### Introducción

#### 10.1 Componente de Construcción

- A) Metodología de trabajo
- B) Técnicas y métodos de enseñanza
- C) Ejercicio en clase



## 10.2 Componente de Fundamentación

- A) Metodología de trabajo
- B) Técnicas y métodos de enseñanza
- C) Ejercicio en clase

## 10.3 Componente de Investigación

- A) Metodología de trabajo
- B) Técnicas y métodos de enseñanza
- C) Ejercicio en clase

## 10.4 Componente de Representación - Producción

- A) Metodología de trabajo
- B) Técnicas y métodos de enseñanza
- C) Ejercicio en clase



## Introducción

Apreciado Estudiante de Diseño Industrial, el presente documento da cuenta de una explicación operativa y de fundamentación conceptual de la Ruta de Contexto. Su pretensión es dar a conocer a usted las directrices temáticas de las asignaturas comprendidas dentro de la Ruta y motivar la visualización de la naturaleza de los proyectos que pueden desarrollarse desde el enfoque en Contexto por y para el Diseño Industrial; así como exponer parte de la estructura argumentativa que soporta estas motivaciones en términos de nominaciones que referencian el sentido y enfoque de los procesos de creación.

Dicho documento le permitirá a la luz de sus intereses como diseñador en formación, ubicar enfoques de pertinencia de acuerdo a sus aptitudes en fundamentación, representación-producción e investigación, en relación al objeto de Creación-Investigación propuesto por la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, en tanto universidad formativa.





## 1. Orígenes de la Ruta de Contexto

N'as tu pas observé en te promenant dans cette ville, que d'entre les edifices dont elle est peupléé, les uns sont muets, les autres, parlent; et d'autres enfin, qui sont les plus rares, chantent?  
*(Paul Valery, 1970)*

Hablar de los orígenes de la Ruta de Contexto por y para el Diseño Industrial, conlleva entender la diferencia entre los elementos de credibilización<sup>3</sup> y los elementos de descredibilización<sup>4</sup> de la disciplina, como oriundos de lo que surge y lo que no surge de las reglas del diseño. Estas cuestiones entre lo que es considerado o no diseño, requieren en primera medida determinar la complejidad del término “diseño”. “Si para unos el diseño se ve ligado a la modernidad y a la producción del campo industrial, para otros habría una historia mucho más larga, vinculada con la historia de las civilizaciones” (Silvia Fernández y Gui Bonsiepe, 2008).

Es clave entender que el diseño da forma al proyecto en la medida que reconoce como espacios de actuación la visible transformación, el camino para concretar un fin mediante una acción de diseño y las posibles confrontaciones que este proceso generará; así como las relaciones que existen entre estos elementos, consecuentemente. Si bien el diseño transforma una situación por medio de la creación, esto tiene la ventaja de hacer visible una cantidad de relaciones de tipo social, estético, económico, político, ambiental y productivo que enmarcan la voluntad de cambio permanente a la que se enfrentan las sociedades hoy día, donde el diseñador tiene la responsabilidad de renovar el espectro de su campo de actuación desde la concepción del diseño como credibilizador de lugares, signos, objetos o procesos que antes no lo eran, logrando descredibilizar al tiempo sociedades cuyas expresiones no corresponden a los paradigmas funcionales, estéticos y simbólicos predominantes.

En esta medida, la voluntad de transformación que permea al Diseño, solo será verdaderamente sostenible en el tiempo en la medida que se sostenga sobre relaciones importantes que superen ampliamente las cuestiones estéticas y funcionales de los objetos. De acuerdo con lo anterior, la Ruta de Contexto introduce de manera implícita la diferencia que existe entre el antes y el después, entre el aquí y el afuera, apoyándose en el estudio de las tecnologías encargadas de optimizar soluciones universales, en el análisis de las especificidades locales que subsisten desde las motivaciones de los individuos, en el acercamiento a las

---

<sup>3</sup> Describe la capacidad de ser creíble. Puede o merece ser creído.

<sup>4</sup> Capacidad para desmentir.



“descontextualizaciones” que permean la relación entre lo privado y lo público, lo patrimonial y lo popular; entre otros aspectos. Considerando finalmente que al Diseño le corresponde demostrar su capacidad de crear a partir de la real diferencia creíble, incluso en la actual sociedad global re-significada, le corresponde al Diseño la responsabilidad de ser plural.

## 2. Estructura argumentativa de la Ruta de Contexto

Hablar hoy de un diseñador con enfoque de contexto, exige inicialmente ubicar los procesos de generación de conocimiento<sup>5</sup> en relación con los referentes de sentidos, situaciones y condiciones en las que se estructuran y constituyen las realidades sociales. Demanda el detenerse a darse cuenta de lo que acontece y sucede en un tiempo y espacio, lo que implica comprender y articular las distintas dimensiones de la realidad en beneficio de la concreción de productos de diseño.

Dando lugar a lo anteriormente mencionado, es evidente que el diseño latinoamericano hoy día<sup>6</sup>, se nutre del análisis de los diferentes órdenes sociales y de la consideración de estructuras de poder marcadas por la dominación<sup>7</sup>, haciendo más evidente la separación entre lo económico y lo social, lo humano y lo tecnológico, el tener y el ser, lo simbólico y lo material, acentuando matices en la manera de concebir el mundo y de concebir los productos como resultado de las interacciones sociales. El Diseño deberá entonces captar además de la presencia tangible del espacio, las preexistencias culturales a las que siempre está ligado lo tangible: Deberá relacionar los parámetros del tiempo y del espacio<sup>8</sup>.

Es natural, por lo tanto, que los diseñadores se dirijan con mayor interés al estudio de las expresiones folklóricas<sup>9</sup>, para descubrir en ellas valores inéditos y significativos, y nuevas relaciones entre las formas y los contenidos.

De esta manera, la Ruta de Contexto ofrece la posibilidad para que el diseñador en formación reconozca, comprenda, interprete, abstraiga, proponga y represente las circunstancias espacio - temporales propias de entornos puntuales. Tales acciones, idealmente sugieren formas de intervención y posibles transformaciones

---

<sup>5</sup> Procesos investigativos.

<sup>6</sup> La voluntad de transformación implícita en el Diseño y basada en la diferencia, solo será verdaderamente durable si se sostiene sobre razones importantes que superen ampliamente las nociones estéticas. Las especificidades locales solo subsistirán por una voluntad permanente de calificación de lo universal en la confrontación con la particularidad del contexto local. (Silvia Fernández y Gui Bonsiepe, 2008)

<sup>7</sup> Adaptado de: Henri Lefebvre. Espacio y política. Ediciones Península, Barcelona. 1976.

<sup>8</sup> Adaptado de: Max Horkheimer y Theodor W. Adorno. Dialéctica de la Ilustración, Editorial Trotta, S.A., Madrid. 2004.

<sup>9</sup> El folklore es patrimonio de una cultura social que, aunque no logre la participación masiva, tiene vigencia actual en las comunidades urbanas y rurales, llenando necesidades funcionales de alguna índole: biológicas, espirituales, religiosas, mágicas o estéticas del grupo social.



de las relaciones del hombre con el espacio físico, geográfico, paisajístico, pero también con el espacio social, político, cultural, económico y estético que subyacen a un proyecto de diseño.

Para viabilizar dichas intervenciones, es necesario que el diseñador problematice los paradigmas establecidos sobre el conocimiento de las relaciones contextuales, muchos de ellos situados en las ideas del mercado, hacia la construcción e integración de modelos de pensamiento relacional entre estructuras conceptuales y categoriales significativas del contexto, provenientes del pensamiento complejo, crítico, dialógico y tras disciplinar, con miras a reconocer la relevancia, trascendencia, innovación y pertinencia social, política, cultural, estética, ecológica y económica de sus proyectos.

El pensamiento de diseño desde las construcciones teóricas de la Ruta de Contexto<sup>10</sup>, cuestiona el totalitarismo del modelo de pensamiento global y se abre al debate de las potencialidades de las ideologías e instituciones que dominan no solo el capital económico y de mercados, sino también, y no menos importante, el capital cultural, social, político, estético, ecológico, entre otros y la manera como las acciones de diseño participan, modifican o potencian dichos campos.

Es así como esta Ruta invita a pensar el Diseño desde los acontecimientos propios al desarrollo de la historicidad individual y colectiva de los pueblos. Bajo esta óptica, se compromete con la reflexión sobre las transformaciones que la reestructuración del capitalismo ha provocado en las sociedades modernas. Fenómenos como la concentración de la riqueza, la reestructuración del estado, las estructuras socio – productivas que redefinen los modos de trabajo, las referencias a redes de identidad colectiva, las ideas sobre patrimonio o sobre territorio, entre otros, son algunos de los escenarios sobre los que el diseñador construye un pensamiento dinámico, propone discursos coherentes, formula proyectos a partir de la reflexión frente a modelos sustentables en el tiempo y, en general, propone conceptual, científica, técnica y plásticamente<sup>11</sup>.

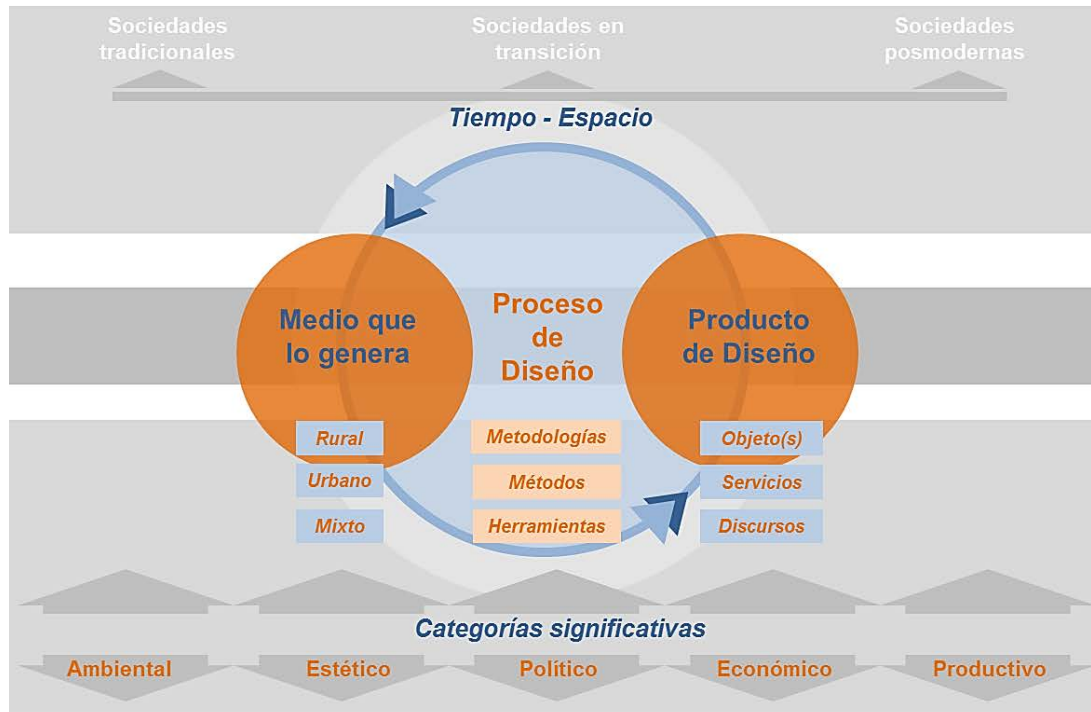
Consecuentemente, la acción del Diseño desde la consideración de las dimensiones del Contexto, tiene efectos sobre las relaciones con lo tangible e intangible de los ecosistemas, definiendo los resultados de las intervenciones en Contexto y del Contexto como nuevas transformaciones de tipo cognoscitivo<sup>12</sup>.

---

<sup>10</sup> Ver numeral 2.2 “Construcciones teóricas-marcos de referencia”.

<sup>11</sup> Habilidad para plasmar o modelar una materia. Es la correcta y adecuada forma que se le da a los materiales puestos a disposición del proyecto de diseño. La plástica considera una estrecha relación con la belleza.

<sup>12</sup> La consideración de las dimensiones del contexto dentro de la actividad propia del diseñador ofrece la capacidad de conocer y comprender de manera particular y diferenciada, lejos de las maneras tradicionales de hacerlo.



**Imagen 1.** Expone la relación de los elementos que comprenden la estructura argumentativa de la Ruta de Contexto.

## 2.1 Criterios nominales de la Ruta de Contexto

La nominación de la Ruta de Contexto, hace referencia a las palabras, conceptos u oraciones que albergan el sentido y la orientación de las asignaturas enmarcadas dentro de la Ruta y las intenciones de base de los proyectos de investigación y extensión-proyección social que tienen su origen dentro de la misma:

- Los estudios de **contexto** se enfocan en entender las particularidades de las diferentes redes<sup>13</sup> que soportan los productos de Diseño<sup>14</sup> en entornos puntuales.

<sup>13</sup> Hace referencia a redes de tipo económico, político, social, ambiental que dan soporte a los productos de Diseño.

<sup>14</sup> Los productos de Diseño son entendidos como la materialización de los resultados de un proceso proyectual. Esta materialización puede ser lograda mediante objetos, mediante experiencias y mediante servicios.



- La complejidad del **contexto** supone la valoración crítica de los productos de Diseño, resultantes de un proceso proyectual.
- El **contexto** permite a los diseñadores la construcción de un pensamiento relacional entre estructuras conceptuales y categorías significativas, provenientes del pensamiento complejo sobre escenarios macro y micro de la vida en sociedad.
- El **contexto** permite que las acciones de Diseño se establezcan en diferentes niveles de complejidad.
- El **contexto** permite que los diseñadores dinamicen el pensamiento disciplinar con relación a las condiciones sociales, culturales, económicas, políticas, estéticas y a las condiciones ambientales – ecosistémicas.
- La mirada sobre el **contexto** permite entender las negociaciones entre la lectura dominante, la lectura negociada y la lectura oposicional de frente a patrones y fenómenos.

## 2.2 Construcciones teóricas - marcos de referencia

Las construcciones teóricas dentro de la Ruta de Contexto dan cuenta de un conjunto de marcos de referencia que le permitirán visualizar los campos de aplicación y algunas reglas dadas por dichos campos, relacionadas con los proyectos realizados al interior de las asignaturas ofertadas por la Ruta (Talleres de Contexto) y con los proyectos de investigación y extensión-proyección social, inscritos dentro de la misma. La importancia de las construcciones teóricas a partir de marcos de referencia, radica en la especificación de los temas que se tratan al interior de la Ruta y que le permiten como diseñador en formación, ubicar sus intereses de acuerdo a una visión clara en cuanto a ámbitos del conocimiento.

- *Ciencia - Tecnología - Sociedad*  
Que el diseñador comprenda las relaciones socio – tecnológicas – ambientales, a través de la intervención en y del contexto.
- *Bio - ética*  
Que el diseñador comprenda la aparición de nuevos ecosistemas y que visualice las oportunidades para potencializar las bondades de ellos.
- *Re - lectura en ciencias humanas*  
Que el diseñador apropie acciones de diseño que favorezcan la valoración e intervención de y en contextos organizados por los sistemas de valores de las instituciones con carácter social.



- *Teoría de Género*<sup>15</sup>  
Que el diseñador valore y revise lo establecido como característico desde la óptica contemporánea democratizadora<sup>16</sup>, para encontrar su lugar en el trabajo disciplinar que puede presentar intensiones de acción política<sup>17</sup>.
- *Teoría crítica*  
Que el diseñador aborde un pensamiento reflexivo sobre las relaciones entre las dinámicas de poder – sociedad – consumo.
- *Teoría de los campos*<sup>18</sup> (*campo, capital y habitus*)  
Que el diseñador identifique las relaciones de poder al interior de los grupos sociales, para considerar la experiencia del colectivo como fuente de inspiración del pensamiento en diseño.
- *Teoría de la alteridad*<sup>19</sup>  
Que el diseñador comprenda los órdenes de identidad en términos del yo social, desde el reconocimiento de su quehacer y discurso como vehículo incluyente de la otredad y sus particularidades.
- *Sistemas complejos*  
Que el diseñador comprenda las relaciones e interferencias sobre los problemas de adaptabilidad de y en los contextos.
- *Teoría poscolonial*<sup>20</sup>

---

<sup>15</sup> La Perspectiva de Género, llamada también enfoque de género se basa en la Teoría de Género y se inscribe en tres paradigmas: el paradigma teórico histórico-crítico, el paradigma cultural del feminismo y el paradigma del desarrollo humano.

<sup>16</sup> Referido a la relación directa con políticas públicas y acciones civiles.

<sup>17</sup> Conjunto de actos relacionados con la conquista y ejercicio del poder, para la construcción de un orden social deseable según la idea de quienes los emprenden. Normalmente procura acrecentar las condiciones de seguridad y libertad para el disfrute de los valores sustantivos de la vida social (poder, respeto, rectitud, riqueza, salud, educación, habilidades, afecto) para las sociedades.

<sup>18</sup> Bourdieu define el concepto de campo como un conjunto de relaciones de fuerza entre agentes o instituciones, en la lucha por formas específicas de dominio y monopolio de un tipo de capital eficiente. Este espacio se caracteriza por relaciones de alianza entre los miembros, en una búsqueda por obtener mayor beneficio e imponer como legítimo aquello que los define como grupo; así como por la confrontación de grupos y sujetos en la búsqueda por mejorar posiciones o excluir grupos. La posición depende del tipo, el volumen y la legitimidad del capital y del habitus que adquieren los sujetos a lo largo de su trayectoria, y de la manera que varía con el tiempo. De ahí que campo, capital y habitus sean conceptos ligados.

<sup>19</sup> Según Emmanuel Lévinas, la teoría de la alteridad se aplica al descubrimiento que el “él” hace del “otro”, lo que hace surgir una amplia gama de imágenes del otro, del “nosotros”, así como visiones múltiples del “él”. Tales imágenes, más allá de las diferencias, coinciden todas en ser representaciones más o menos inventadas de personas antes insospechadas, radicalmente diferentes, que viven en mundos distintos dentro del mismo universo.

<sup>20</sup> El concepto de razón postcolonial trata de insinuar una forma de pensar que se articula en los legados coloniales y, a partir de la construcción de esos legados, trata de repensar la modernidad y la postmodernidad.



Que el diseñador comprenda la tensión que se genera al incorporar a su quehacer cualidades secundarias como emociones y pasiones para repensar las decisiones en términos de diseño.

- *Estudios culturales*  
Que el diseñador comprenda el proyecto de diseño desde la construcción del sujeto en los escenarios colectivos.
- *Teoría de la difusión de las innovaciones*<sup>21</sup>  
Que el diseñador comprenda que la sostenibilidad de sus creaciones está determinada por el uso de ciertas formas y canales de comunicación, sumado a unos tiempos establecidos por cada sistema social.
- *Teoría de la innovación socialmente responsable y sostenible*  
Que el diseñador apropie los principios creativos como ideas que lo facultan para el desarrollo de proyectos que motiven las transformaciones cognitivas per se.
- *Epistemología de la innovación*<sup>22</sup>  
Que el diseñador entienda parte del trasfondo teórico y gnoseológico<sup>23</sup> que conlleva los procesos de cambio en el campo del Diseño.
- *Antropología de la creatividad*<sup>24</sup>  
Que el diseñador comprenda que la propia cultura y el lenguaje que la sostiene pueden ser estudiados como producto o resultado de procesos originales que no pueden reducirse a la aplicación de un canon previamente establecido.

### 3. Propósito formativo de la Ruta de Contexto

El propósito formativo de la Ruta de Contexto expone la pretensión del abordaje del discurso de contexto por parte de los estudiantes, mediante consideraciones de tipo formativo, como las expuestas a continuación:

---

<sup>21</sup> Rogers Everett M. 2003 (5ta ed.). Diffusion of Innovations. The Free Press, New York, NY.

<sup>22</sup> La idea de innovación implica necesariamente un cambio dirigido a la mejora, un cambio que genera un beneficio del tipo que sea. Ese cambio comienza con el surgimiento de una idea, de un punto de vista o de un modo de mirar las cosas que va a actuar, si es reconocido como tal, como si fuera una hipótesis que hay que contrastar en su implementación a través del proceso de diseño. (M. Madiagán, 2009)

<sup>23</sup> Término con el que se designa la teoría del conocimiento, y parte de la filosofía que tiene por objeto la delimitación y definición de lo que es "conocimiento" y el estudio de sus características y límites.

<sup>24</sup> La creatividad alude a procesos que se encuentran a la base del modo de ser del ser humano en tanto que animal cultural.



- **Formulación de preguntas**

- Preguntarse sobre las relaciones que se construyen entorno al desarrollo de una estructura de proyecto, en tanto factores tecnológicos, productivos, sociales, económicos, culturales, estéticos, políticos y ecológicos.
- Preguntarse sobre la pertinencia, la profundidad y el impacto que tiene la implementación de acciones de Diseño con relación a los grupos humanos y a sus formas de vida.
- Preguntarse acerca del dimensionamiento de proyectos propuestos desde la fundamentación de la innovación social<sup>25</sup>.
- Preguntarse acerca de las tensiones generadas entre los significados particulares de las cosas dados desde cada cultura.

- **Valoración y pensamiento crítico**

- Reconocer, comprender, interpretar, abstraer, proponer y representar unidades básicas de los modelos de pensamiento que dan lugar a la construcción de panoramas socio - políticos, socio - culturales, socio - económicos, socio - estéticos y socio – ecológicos.
- Valorar las formas de representación<sup>26</sup> propuestas por los diferentes grupos sociales en contextos puntuales, donde dichas construcciones le han permitido a los grupos apropiar, transformar e innovar<sup>27</sup> desde su realidad.
- Valorar las construcciones dominantes, elaboradas y legitimadas desde contextos de naturaleza específica.

- **Pensamiento centrado en la otredad<sup>28</sup>**

- El pensamiento sobre el sujeto en los estudios de contexto amerita la mirada de este no solo como usuario o consumidor, sino del sujeto como

---

<sup>25</sup> Es necesario entender los proyectos de carácter social, diferentes de los proyectos fundamentados en la innovación social.

<sup>26</sup> Vinculadas estas a los objetos, a los servicios, a las experiencias y/o a los discursos.

<sup>27</sup> La innovación es definida como el proceso fundamentado en hacer cosas “nuevas” y/o mejorar las cosas ya existentes para obtener más o mejores resultados de los procesos. También incluye el evidenciar algo que nadie más había visto. Operativamente reúne el conjunto de acciones científicas, proyectuales, tecnológicas, organizativas, financieras y comerciales que conducen efectivamente a la evolución de las iniciativas (Manual de Oslo, 2006).

<sup>28</sup> Se define como la condición de ser otro o de “ponerse en el lugar del otro”.





ser social, político y estético, que construye colectivamente su manera de habitar.

- El pensamiento sobre el sujeto motiva el diseño colectivo de tejidos sociales y de estructuras institucionales generadas por la interacción y la distribución de conocimiento.
- El pensamiento sobre el sujeto permite al diseñador generar proyectos de carácter sustentable<sup>29</sup> en el tiempo en función de las acciones de los sujetos.

- **Referencia de estudios de caso y autores**

- Referenciar hitos históricos permite complementar la estrategia de investigación en los estudios de contexto, en la medida que motiva la inclusión de cuestionamientos reflexionados por otras personas.
- Referenciar casos de estudio particulares dentro del pensamiento en contexto, permite particularizar y priorizar los intereses que inspiran la formación en Diseño.
- Referenciar autores constituye la fundamentación de los estudios en contexto, consolidando así lecturas e interpretaciones mediante el diseño metodológico.

- **Análisis de fenómenos<sup>30</sup> y patrones<sup>31</sup>**

- Concebir la lectura dominante acerca del contexto coincide con el punto de vista hegemónico de patrones que han sido codificados y asimilados como naturales por las audiencias dentro de las sociedades.

---

<sup>29</sup> Hace referencia a las formas de actuar dentro de un contexto, que en tiempo pueden llegar a constituirse en modelos replicables de acción, con aplicabilidad en otros contextos con características similares.

<sup>30</sup> Los fenómenos constituyen el mundo tal como lo percibimos, en oposición al mundo tal como existe independientemente de nuestra experiencia. Según Kant, el ser humano no puede conocer las cosas-en-sí-mismas, sino solamente las cosas tal como las percibe o experimenta. Por lo tanto, el propósito formativo dentro de la Ruta de Contexto motiva la comprensión del propio proceso de la experiencia.

<sup>31</sup> Hace referencia a la presencia predominante de ciertas regularidades, repetición de significados, o la existencia de una composición cotidiana de elementos y que relacionados con cierto orden -conocimiento-dominio o control relativo, adquieren sentido a partir de lo social. Los seres humanos son habitantes de patrones de significación llevados por el lenguaje (y de otras formas simbólicas) que se conjugan en la acción práctica. (Preston, 1999)



- Comprender la lectura negociada acerca del contexto constituye la consideración de la mezcla de elementos de oposición y de adaptación de significados, valores y creencias respecto a fenómenos particulares.
- Entender la lectura oposicional acerca del contexto consiste en resistir los mensajes políticos, económicos y sociales que se han legitimado con el tiempo, a partir de posiciones contrarias pero relacionadas.
- **Argumentación de las construcciones**
  - El acercamiento ético-político a la investigación y creación en contexto motiva la autogestión de acciones formativas y discursivas.
  - La argumentación de ideas acerca del contexto promueve el espacio para la sana competencia entre equipos de trabajo.
  - La argumentación de construcciones demanda el trabajo cooperativo entre pares, en la medida que las negociaciones se constituyen en el medio para concretar estructuras de proyecto.

### 3.1 Destrezas vinculadas

Las destrezas vinculadas al trabajo con enfoque en contexto, se encuentran relacionadas de manera directa con prácticas y estrategias propias de las asignaturas y los proyectos de la Ruta de Contexto, en tanto a la motivación para ejercitar las habilidades y los talentos propios de los estudiantes:

- Formulación de proyectos que demanden dinámicas de gestión social, ambiental, empresarial y en general, gestión del conocimiento.
- Innovación en la producción de ideas con carácter sustentable en el tiempo, que se vinculen a las transformaciones sociales y cognitivas de los grupos humanos.
- Discursividad, entendida como la capacidad para exponer argumentos coherentes respecto a las producciones de diseño y sus respectivas relaciones entre los acontecimientos que soportan las formas de representarlos y sus consiguientes maneras de transmitirlos.
- Construcción de pensamiento dinámico con relación al acercamiento permanente a diferentes campos del saber, desde escenarios conceptuales, científicos, técnicos y artísticos.



- Vinculación entre ideas reales que encuentran su génesis en las observaciones in situ<sup>32</sup> de los contextos y el contenido simbólico propio de la manera de concebir el mundo desde la disciplina del Diseño.

### 3.2 Estrategias educativas, pedagógicas y didácticas

El enfoque de las estrategias educativas, pedagógicas y didácticas proporcionadas desde la Ruta de Contexto, tiene como objetivo invitar al estudiante a construir su pensamiento desde los siguientes aspectos:

- La generación de nuevo conocimiento a partir del acercamiento a sistemas complejos.
- La comprensión del quehacer del diseño en función de las particularidades expresadas por los sistemas sociales.
- La interpretación socio-política, socio-económica, socio-cultural, socio-estética, socio-técnica, socio-ambiental de los contextos como susceptibles a la intervención desde el Diseño.
- La valoración cualitativa y cuantitativa de los ecosistemas en tanto sus funciones estéticas, productivas, políticas y sociales.
- La construcción de contextos posibles como resultado del análisis de diferentes realidades que manejan diversos órdenes de complejidad.
- El desarrollo de diseño desde la generación de modelos, modelaciones y simulaciones.
- El reconocimiento y acercamiento a actores locales pertenecientes a contextos puntuales.
- La caracterización mediante elementos de diseño, de fenómenos que dan cuenta de hibridaciones<sup>33</sup> dentro de los contextos.

Asimismo, la Ruta de Contexto orienta el fortalecimiento de la capacidad creativa de los estudiantes desde procesos como:

Procesos de argumentación de tipo creativo “crítico”

- Consideran el análisis y la evaluación continua de los postulados que se quieren aceptar como ciertos.

---

<sup>32</sup> Corresponde a una expresión latina que significa «en el sitio» o «en el lugar» y que es generalmente utilizada para designar un fenómeno observado en el lugar, o una manipulación realizada en el lugar (Diccionario de la lengua española (vigésima segunda edición), Real Academia Española, 2001, consultado el 3 de marzo de 2013).

<sup>33</sup> “Entiendo por hibridación procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas” (Ilan Stavans, 1999).



- Cuestionan de manera permanente la toma de decisiones dentro de un proyecto de diseño en contexto.
- Comparan el conocimiento adquirido con las propuestas formuladas, de manera paralela a la revisión de las evidencias de los contextos, considerando su impacto en el tiempo.

#### Procesos de construcción de tipo creativo “lógico”

- Analizan las relaciones entre los productos de diseño y los comportamientos de las estructuras sociales que dieron origen a estos, desde lo que procede de su propia elaboración mental.
- Valoran la periodicidad con que se evidencian relaciones emergentes entre los objetos y las situaciones propias de los contextos, que intervienen en su creación.
- Recurren al seguimiento de las interacciones entre diferentes sistemas sociales y de valores que fundamentan la génesis de los productos de diseño.

#### Procesos de elaboración de tipo creativo “científico”

- Consideran principios de diseño ya conocidos en la generación de productos de diseño.
- Evolucionan sobre etapas de trabajo planificadas y ordenadas de acuerdo a jerarquías fenomenológicas<sup>34</sup> insinuadas por el contexto.
- Se remiten a lo simbólico para poder expresarse en función del contexto.

#### Procesos de representación creativo “abstracto”

- Cambian a voluntad, de una situación a otra que da cuenta de transformaciones del contexto propias del momento histórico objeto de estudio.
- Descomponen construcciones en sus partes.
- Analizan de forma simultánea distintos aspectos de la misma realidad de contexto.

Para Pick y Ruesta<sup>35</sup>, la generación de capacidades es un proceso que se puede lograr a partir de la educación teniendo como referencia el entorno y las situaciones que enfrentan las personas. De acuerdo con esto, la Ruta de Contexto

---

<sup>34</sup> Llama al entendimiento de las realidades, apelando a la experiencia intuitiva o evidente, que es aquella en la que las cosas se muestran de la manera más originaria o más patente.

<sup>35</sup> Pick, S & Ruesta, C. Agencia y Desarrollo humano: Una perspectiva empírica. Documento disponible en formato PFD.



propende por dar el valor que merece al sistema de creencias de cada estudiante, así como a las habilidades individuales y de equipo<sup>36</sup>, en la medida que estas modifican la dimensión socio cognitiva encargada de desarrollar por medio de la socialización contextualizada, interacciones dialécticas entre los estudiantes, como protagonistas de su aprendizaje y las construcciones orientadas por los docentes, que refuerzan lo aprendido y a la vez motivan la contextualización de lo que se aprende<sup>37</sup>.

#### 4. Sentido y enfoque de los procesos de creación

Para el diseñador en formación, es importante cuestionarse acerca de su rol frente al enfoque en Contexto dado que esta actitud de cuestionamiento permanente, alberga el sentido de los procesos de creación en Diseño:

- ¿Cómo el Diseño se compromete con la reflexión acerca de las particularidades propias de los entornos?
- ¿Cómo el Diseño interpreta los modelos de pensamiento propuestos por las economías globales frente a los modelos de pensamiento propuestos por las economías locales?
- ¿Cuál es la responsabilidad del Diseño en la construcción socio-política, socio-económica, socio-cultural, socio-ambiental, socio-técnica y socio-estética del contexto?
- ¿Cómo el diseñador valora y actúa frente a los imaginarios propios de la época, como por ejemplo los mitos del progreso, la calidad de vida y el bienestar?
- ¿Cómo medir el impacto en el tiempo y la profundidad de las respuestas de Diseño orientadas a contextos específicos?
- ¿Cómo el Diseño permea las dinámicas de la vida cotidiana de las sociedades alrededor de imaginarios propios de cada cultura?
- ¿Cómo el diseñador reconoce y valora los imaginarios locales como estructuradores de valor dentro de los imaginarios globales de las sociedades en el mundo?

#### 5. Campo de acción del diseñador con enfoque en Contexto

Hoy día el diseñador industrial se enfrenta a la complejidad de la realidad de las diferentes sociedades en el mundo, desde una visión generosa en la aceptación de diversas formas de hacer las cosas y diversos caminos para materializar las intenciones en diseño. Esta necesidad se encuentra motivada desde el plan de

<sup>36</sup> Desde la perspectiva socio-cognitiva, se promueve el fortalecimiento de las habilidades como definición de cultura social, para proyectarla a la práctica curricular.

<sup>37</sup> *Ibidem*.



estudios del Programa de Diseño Industrial, en la medida que permite al estudiante perfilar sus intereses académicos y de proyección laboral, en términos de espacios para la competencia de habilidades y formación disciplinar. A continuación la descripción de los espacios de intervención laboral-de proyectos para el diseñador industrial con enfoque en Contexto:

- Intervención en estudios-proyectos donde se requiera la valoración cualitativa y cuantitativa de fenómenos sociales y económicos desde el enfoque de Diseño.  
Ejemplo: Intervención en proyectos productivos con comunidades específicas<sup>38</sup>.  
**(Sector terciario de la economía)**
- Intervención en proyectos que demanden la lectura de realidades puntuales mediante el empleo de métodos propios de la innovación social con miras a la transformación cognitiva y social de los grupos humanos (*enfoque no asistencialista*).  
Ejemplo: Trabajo con herramientas de diseño participativo, elementos lúdicos para generación de ideas, co-creación de ideas.  
**(Sector terciario – Sector cuaternario de la economía)**
- Participación dentro de proyectos donde se requiera la puesta en escena de representaciones formales / objetuales / discursivas, con carácter crítico alrededor de temáticas de enfoque político, económico, social (*enfoque de género, enfoque ecologista, enfoque de derechos humanos, enfoque de desarrollo*).  
**(Sector terciario – Sector quinario de la economía)**
- Asesoría en diseño de herramientas de simulación y visualización de sistemas dinámicos para la gestión del conocimiento.  
**(Sector terciario – sector cuaternario de la economía)**
- Diagnóstico, caracterización y gestión de recursos ambientales para el uso racional y sostenible en el tiempo alrededor de sistemas objetuales y formas de habitabilidad<sup>39</sup>.  
**(Sector terciario de la economía)**

---

<sup>38</sup> Hace referencia a la tipología de proyectos sociales directos.

<sup>39</sup> Entendida como la cualidad de lo habitable. Todo lo referido a Diagnóstico, caracterización y manejo estratégico e integral de recursos y de riesgos ambientales. Implementación de tecnologías de procesos participativos con relación a las condiciones biofísicas y sociales de asentamientos humanos concretos.



- Intervención en proyectos que aborden la sensibilización comunitaria acerca de comportamientos, hábitos y costumbres coherentes con las dinámicas ambientales naturales.  
**(Sector terciario de la economía)**
- Formulación y aplicación de métodos de trabajo para la acción integral de Diseño en diferentes sistemas ecológicos.  
**(Sector terciario de la economía)**
- Participación dentro de proyectos que demanden la gestión del conocimiento para la construcción de modelos de intervención en casos de estudio puntuales.  
**(Sector cuaternario de la economía)**
- Desarrollo de nuevas metodologías<sup>40</sup> de Diseño a partir de referentes de creación de tipo participativo o de impacto cualitativo<sup>41</sup>.  
**(Sector cuaternario de la economía)**

El perfil del Diseñador Industrial visto desde la Ruta de Contexto, corresponde al de un profesional con la capacidad de leer diferentes realidades desde el valor de sus particularidades, con el objetivo de gestionar recursos intelectuales y técnicos para la reinención o la potencialización de dichas realidades en términos ideológicos, productivos, y de identidad; con la expectativa de ser sustentables<sup>42</sup> en el tiempo. De esta manera, el profesional en Diseño Industrial con enfoque en contexto, puede ser parte activa dentro de momentos de trabajo puntuales<sup>43</sup> o ser protagonista en la gestión de una iniciativa con las características descritas anteriormente.

---

<sup>40</sup> La determinación de nuevas metodologías demanda la selección y creación de los métodos afines a la enseñanza, el aprendizaje y el estudio de las relaciones complejas, significativas, críticas, dialógicas, discursivas y multi-escalares de los Contextos.

<sup>41</sup> Hace referencia a la construcción de indicadores de medición aplicables a las etapas de un proyecto, donde la propuesta de valor se ubique desde el enfoque cualitativo de intervención. Este tipo de aportes sobre un proyecto son competentes para el campo disciplinar del Diseño y para otras disciplinas del conocimiento.

<sup>42</sup> Construcción de modelos replicables en contextos con características similares.

<sup>43</sup> Hace referencia a la prestación de servicios puntuales dentro de proyectos que lo demanden o dentro de proyectos que pretendan la innovación desde su forma de generar valor.



## Bibliografía

- Acosta, Alberto (2003) «En la encrucijada de la glocalización. Algunas reflexiones desde el ámbito local, nacional y global» en *Polis N°4*.
- Augé, Marc (1998) *Los No Lugares*, Gedisa, Barcelona.
- Augé Marc (1998) *Los no lugares espacios del anonimato: Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa 1998.
- Barker-beezer (1994) *Introducción a los estudios culturales*. Bosch Barcelona.
- Beltrán, Luis Ramiro (2000) *Investigación sobre comunicación en Latinoamérica. Inicio, Trascendencia y Proyección*. UCB.
- Bodson, Paul; Cordero, Allen y Pérez S., Juan P. (1995) *Las nuevas caras del empleo*. FLACSO, Costa Rica.
- Boivin, Mauricio (2004) *Constructores de Otridad*. Buenos Aires: Editorial Antropofagia. Capítulo 1 y 2.
- Bollnow, Otto Friedrich (1969) *Hombre y Espacio*. Pág.129.
- Capra, Fritjof (1966) *La Trama de la Vida, una nueva perspectiva de los sistemas vivos*. Barcelona, editorial Anagrama. Pág. 67.
- Capuz, s., Gómez, T., & Ferrer, P. (2004). *Ecodiseño*. México D.F., México: Alfa Omega, S.A.
- Ciurana Emilio Roger *Complejidad: Elementos para una definición*, en línea en: [www.pensamientocomplejo.com.ar](http://www.pensamientocomplejo.com.ar).
- Conflict Sensitivity Consortium (2004) *Conflict-Sensitive Approaches to Development*.
- Cortina, A. (1996). *Ética de la empresa*. Madrid: Trotta.
- Davis French, Ricardo. *Desarrollo humano y economía: América Latina en la actual era de la globalización*”, en línea en: [www.revistadedesarrollohumano.org](http://www.revistadedesarrollohumano.org), Revista Latinoamericana de Desarrollo Humano.





- Derrida, Jacques (1973). *Speech and Phenomena and Other Essays on Husserl's Theory of Signs*. Trans. David B. Allison. Evanston: Ill.: Northwestern University Press.
- Fresneda, Oscar. *Índice de Calidad de Vida. Cuadernos de Investigación / Estudios monográficos* (1998) Observatorio de Cultura Urbana, Instituto Distrital de Cultura y Turismo, Santafé de Bogotá, Colombia.
- Foucault, Michel (1976) *Historia de la sexualidad*. Madrid: Siglo XXI de España Editores.
- Giraldo, Fabio. 2004 *Habitat y Desarrollo Humano*. UN-Hábitat y Cenac. Pág..24
- Goncalves, Carlos. (2001) *Geo-grafías. Movimientos sociales, nuevas territorialidades y sustentabilidad*. Siglo XXI. México.
- González Cruz, Francisco (2004) «Lugarización, globalización y gestión local» en *Polis N° 7*.
- Garcia canclini, Néstor (2004) *Diferente, Desiguales y Desconectados*. Mapas de la interculturalidad. Gedisa.
- Gordon-willmarth, Mcluhan (1998). *Para Principiantes* Buenos Aires.
- Habermas, J. (2005). *Ciencia y técnica como ideología* (4 ed.). Madrid, España: Tecnos.
- Hassan Zaoual (2001), «El mosaico de culturas encara a un mundo uniforme» en *Polis N°2*.
- Hough, michael. *Naturaleza y ciudad* (1998). Planificación urbana y procesos ecológicos. Barcelona, editorial G. Pili.
- Hurtado, J. (2000). *Metología de la investigación holística*. Caracas: sypal.
- Kristeva, Julia (1982). *Powers of Horror: An Essay on Abjection*. Trans. Leon S. Roudiez. New York: Columbia University Press.
- LEFF, Enrique (2000) *Hábitat y Habitar, en Saber Ambiental; sustentabilidad, racionalidad y complejidad, poder*. México, siglo XXI. Pág. 241



- Lévinas, Emmanuel (2003). De otro modo que ser o más allá de la esencia. Salamanca: Sígueme.
- Lévinas, Emmanuel (1993). Humanismo del otro hombre. Madrid: Caparrós Editores.
- Martín-barbero, Jesús (1998) De los Medios a las Mediaciones. Convenio Andrés Bello. Bogotá.
- Martín-barbero, Jesús. De los Medios a las Mediaciones: Comunicación, Cultura y Hegemonía (1993) Gustavo Gili. 3ª. Edición Barcelona.
- Mattelart, Armand y Michele (1997) Historia de las Teorías de la Comunicación Paidós Barcelona.
- Meroni, A., Manzini, E., Bala, P., Jégou, F., & Collina, L. (01 de 2007). Creative communities. Recuperado el 22 de 06 de 2009, de [http://www.sustainable-everyday.net/main/?Page\\_id=11](http://www.sustainable-everyday.net/main/?Page_id=11): <http://www.sustainable-everyday.net/>
- Moragas, Miquel (1993) Sociología de la Comunicación de Masas. II Estructura, Funciones y Efectos. Gustavo Gili Barcelona.
- Moragas, Miquel (1995) Sociologías de la comunicación de masas. I Escuelas y autores Gustavo Gili Barcelona.
- Morin, Edgar, Introducción al pensamiento complejo, Barcelona, Cairós.
- Neef, Max Manfred, ELIZADE, Antonio, HOPENHAY, Martín. Desarrollo a Escala Humana. Una opción para el futuro. Pág.27, 28.
- Nietzsche, Friedrich (2000). La gaya ciencia. Madrid: Editorial Libsa.
- Óscar Useche Aldana (2008), *Los nuevos sentidos del desarrollo*, Ediciones Uniminuto, Bogotá, pág. 92. Publicado también por Editorial Universidad Bolivariana, Santiago.
- Orozco, Guillermo (1990) La Comunicación desde las Prácticas Sociales: Reflexiones en torno a su Investigación. Universidad Iberoamericana México.
- Orozco, Guillermo (1997) La Investigación en Comunicación desde la Perspectiva Cualitativa. Facultad de Periodismo y Comunicación Social. Universidad Nacional de La Plata.
- Orozco, Guillermo (1998) Televidencia: Perspectivas para el Análisis de los procesos de Recepción Televisiva. Universidad Iberoamericana México.
- Otero, Edison. Teoría de la Comunicación (2004) Santiago de Chile. Editorial Universitaria Tello-sanyu. Umberto Eco. Para Principiantes. Buenos Aires.
- París, Carlos. El animal Cultural. Segunda parte: LA cultura como información, saber y lenguaje. Ed. Paidós



- Rancière, Jacques (2002) "La división de lo sensible. Estética y política" Salamanca: Centro de arte de Salamanca.
- Sabate, Bel. Joaquín (2005) Algunas Lecciones de los lugares con acontecimientos asociados. Trabajo colectivo desarrollado en asocio con los profesores del Departamento de Urbanismo y Organización del Territorio de la Universidad Politécnica de Cataluña. En: Hipótesis del Paisaje No.3-4. Actas. Ed. Córdoba: i+p División editorial.
- Sánchez, A. (1980). Filosofía de la praxis. México: Grijalbo.
- Santos, Milton (2000) Por uma outra globalização. Do pensamento único à consciência universal, Record, Rio de Janeiro.
- La Naturaleza del Espacio.
- Barcelona, Editorial Ariel, pág.70
- Stavans Ilan, The sounds of spanglish: And illustrated lexicón (2000) Basic Books. New York. (en prensa).
- Sternberg, R., & Zhang, L.-f. (2001). Perspectives on Thinking, Learning, and Cognitive Styles. New Jersey, United States of America: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Unesco y el Programa Hábitat Carta del derecho a la ciudad de Naciones Unidas.
- Velarde, Sandro. El Festín de la Palabra: Expertos en Comunicación, hablan de los temas del siglo. La Paz, CEBEM 1999.
- Viñolas, J. (2005). Diseño ecológico (1 ed.). Barcelona, España: Blume.
- Wiener, N. (1995). Inventar. Barcelona, España: Tusquets.
- Wolf, Mauro. La Investigación de la Comunicación de Masas: Críticas y Perspectivas. (1996) 3ª. Reimpresión Paidós Barcelona.
- Wolf, Mauro. Los Efectos Sociales de Los Media (1994) Paidós Barcelona.



## 6. Importancia de los Talleres inscritos en la Ruta de Contexto

Las asignaturas tipo Taller<sup>44</sup> dentro de la Ruta de Contexto, presentan una realidad compleja en el manejo de los contenidos dentro de cada uno de los Componentes que las conforman. Esta realidad se encuentra orientada a la combinación que se presenta entre el trabajo práctico—en terreno<sup>45</sup>, el proceso de instrucción pedagógica<sup>46</sup> sobre unos conceptos rectores que obedecen a la naturaleza de cada curso y el proceso pedagógico, de competencia de los docentes, que demanda el abordaje teórico-práctico<sup>47</sup> en la medida que toda acción propuesta por parte del estudiante merece una fundamentación de tipo epistemológico, que referencia autores y teorías necesarias para la comprensión de contenidos.

La Ruta de Contexto concibe los Talleres como un medio y a la vez un fin para proyectar Diseño desde y para los contextos, en la medida que actividades propuestas por parte de los estudiantes cobran sentido mediante la relación entre el contacto directo con sociedades puntuales, la discusión inter-clase en donde las situaciones prácticas se entienden a partir de cuerpos teóricos que merecen ser sistematizadas a través de la proyectación plástica; todo lo anterior en un intento por cumplir la función integradora entre el aprender a ser, el aprender a aprender y el aprender a hacer.

De manera esencial, los Talleres propician el espacio para que el estudiante se ejercite en la operacionalización de metodologías, métodos y herramientas previstas para el manejo del contenido abordado desde cada asignatura.

De acuerdo con lo anterior, la intensidad misma de los Talleres dentro de la Ruta de Contexto, desafía en conjunto problemas específicos para orientar al estudiante a través de un proceso gradual o por aproximaciones, que van alcanzando la realidad de los contextos y permitiendo el descubrimiento de las particularidades, bondades, hibridaciones e incoherencias que en ellos se evidencian a través de la acción-reflexión inmediata o acción diferida<sup>48</sup>.

---

<sup>44</sup> La palabra taller proviene del francés “atelier”, y significa estudio, obrador, obraje, oficina.

<sup>45</sup> Implica una respuesta profesional a las necesidades y demandas que surgen de la realidad en la cual se va a trabajar.

<sup>46</sup> El proceso pedagógico se centra en el desarrollo del alumno y se da como resultado de la vivencia que este tiene de su acción en terreno, formando parte de equipos de trabajo, y de la implementación teórica de esta acción.

<sup>47</sup> La relación teoría - práctica es la dimensión del Taller que intenta superar la antigua separación entre la teoría y la práctica al relacionar el conocimiento y la acción y así aproximarse al campo de la tecnología y de la acción fundamentada. Esta relación demanda la reflexión, el análisis de la acción, el análisis de la teoría y el análisis de las sistematizaciones hechas.

<sup>48</sup> Si bien se ha hecho énfasis en el Taller en cuanto rescata la acción y la participación del alumno en situaciones reales y concretas para su aprendizaje, se debe reconocer finalmente que la fuerza del Taller reside en la participación dentro de un proceso riguroso, más que en la persuasión frente a un nuevo modelo de trabajo propuesto desde una asignatura.



## **7. Estructura de los Talleres inscritos en la Ruta de Contexto**

La estructura de los Talleres está compuesta por cuatro Componentes, cada uno de ellos logra abordar el principio del aprendizaje integrado mediante la fundamentación conceptual, la generación de conocimiento a través de la investigación y las formas de materializar las construcciones. A continuación su descripción:

### **7.1 Componente de Fundamentación:**

Este Componente es el encargado de desarrollar de manera ordenada el conjunto de ideas, conceptos, antecedentes y teorías en relación al contexto, que permiten sustentar los procesos desarrollados dentro del Componente de Investigación, a la vez que permite orientar el enfoque del estudiante a partir del cual puede llegar a interpretar resultados de proyecto. Elementos claves dentro de este Componente en los Talleres de la Ruta de Contexto son: Levantamiento de datos e información de segunda mano, desarrollo de modelos epistémicos, categorización de la información, formulación y redacción de conceptos propios de proyecto.

### **7.2 Componente de Investigación:**

El Componente de Investigación enfoca su espacio dentro de la asignatura a la actividad de generación de nuevo conocimiento mediante el ejercicio reflexivo, sistemático y metódico alrededor de los datos, la información de fuentes primarias y secundarias, las experiencias de campo; que requieren ser tratadas mediante metodologías afines con cada uno de los Talleres según su naturaleza. Elementos claves dentro de este Componente en los Talleres de la Ruta de Contexto son: La arqueología de hallazgos en contexto, la indagación de experiencias previas, la referenciación con fuentes de segunda mano, el reconocimiento y dominio de una metodología clara para la generación de nuevo conocimiento en beneficio de la construcción de estructura de proyecto.

### **7.3 Componente de Representación-Producción:**

Dentro de este Componente se abordan los productos obtenidos del trabajo conjunto entre los Componentes de Fundamentación e Investigación, viabilizando la materialización del nuevo conocimiento de y para el contexto, resultado del desarrollo de proyectos dentro de la asignatura. Dicha materialización es concretada a través de la integración entre el



conocimiento generado, la exploración de nuevas posibilidades y el empleo de métodos y técnicas donde la plástica cobra relevancia. Elementos claves dentro de este Componente en los Talleres de la Ruta de Contexto son: Validación de supuestos, conocimiento y apropiación de técnicas en representación, exploración y cuestionamiento permanente.

#### **7.4 Componente de Construcción:**

En este espacio converge el trabajo desarrollado desde los Componentes de Fundamentación, Investigación y Representación-Producción. El trabajo al interior del Componente de Construcción permite la interacción en tiempo simultáneo de los tres profesores a cargo de la asignatura, donde la socialización y el debate de posturas y producidos de los alumnos, determina el hilo conductor del proyecto central de cada Taller. Elementos claves dentro de este Componente en los Talleres de la Ruta de Contexto son: Comprensión del trabajo en equipo, prototipado rápido, pitch<sup>49</sup>, mesas de trabajo in situ<sup>50</sup>.

---

<sup>49</sup> Este término inglés hace referencia a una presentación verbal y en ocasiones visual, concisa acerca de una idea, con el objetivo de exponerla en términos de su propuesta de valor.

<sup>50</sup> En el sitio.



## 8. Taller de Contexto 5: Conexiones Emergentes

### Introducción

La asignatura de Conexiones Emergentes se ha constituido en los últimos periodos académicos<sup>51</sup> en un espacio para la experimentación y la creación por parte de los estudiantes, donde a través de ejercicios guiados por los profesores a cargo, se integran diferentes niveles de complejidad en el tratamiento de la información que conduce al desarrollo del ejercicio proyectual del Diseño dentro del espacio de clases. Esto ha permitido renovar la mirada del proceso proyectual de Diseño convencional<sup>52</sup>, a través de la construcción de un proceso para el Diseño, enfocado ya no en resolver problemas sino también en encontrar nuevas formas<sup>53</sup> de acercarse a los diferentes contextos para comprender particularidades naturales, delimitar su espacio de acción y encontrar escenarios propicios que al ser intervenidos validen la concepción proyectual del Diseño como una forma de hacer, pero también como forma de pensar. El taller asume de manera directa un cambio de visión de la disciplina; del problem-solving<sup>54</sup> al problem-finding<sup>55</sup>.

Como lugar de reflexión sobre y desde el contexto, el Taller de Conexiones Emergentes intenta detectar situaciones particulares que están orientadas por el estudio de la cultura contemporánea, la relación entre cambio tecnológico y cambio social y las maneras como dentro de la sociedad colombiana actual se crean y re-crean de forma innata, experiencias y fenómenos que mediados por la disciplina del Diseño logran convertirse en sistemas de innovación<sup>56</sup> que orientan los desarrollos económicos, sociales y ambientales en tiempos y espacios definidos. En este sentido, el problema central de los proyectos trabajados al interior de la asignatura se desarrolla en torno a una reflexión amplia sobre el rol de los diferentes actores sociales en la generación de sistemas que potencian talentos de los contextos en términos productivos, sociales, económicos y

---

<sup>51</sup> Hace referencia a los periodos del año que comprenden el desarrollo de las actividades de formación estudiantil (es un proceso de naturaleza académica, psicológica y social). El año lectivo en la UJTL se divide en tres periodos académicos, dos de dieciséis semanas y uno intermedio de ocho semanas.

<sup>52</sup> Señala el proceso que centra su atención en la resolución de problemas referenciados desde usuarios finales, en donde el desarrollo técnico y formal alrededor del objeto constituye el eje fundamental del proyecto de Diseño.

<sup>53</sup> Más cercanas a la aproximación sistemática y sensible del Diseñador Industrial.

<sup>54</sup> Proceso enfocado en el uso de métodos específicos o genéricos cuya pretensión se orienta en dar respuestas de manera ordenada, para encontrar soluciones a problemas específicos.

<sup>55</sup> Proceso enfocado en el descubrimiento de un problema, consecuentemente aúna sus esfuerzos en el proceso que permite llegar a entender los elementos potenciales que conducen a la transformación de las condiciones ya establecidas desde el entorno.

<sup>56</sup> Entendidos como la concentración de evidencias distintivas de fenómenos localizados, donde la combinación entre la proximidad física, las transacciones repetidas, la historia compartida y la forma de ver el entorno produce resultados que no pueden ser predecibles por otro tipo de sistemas pero que cobran validez en la medida en que adquieren carácter replicable.



ambientales, promoviendo consecuentemente mejoras en el bienestar de personas reales, inmersas en dinámicas complejas propias de la sociedad en la que vivimos actualmente.

De esta manera el curso propone una fuerte reflexión sobre la responsabilidad del Diseño en orientar y darle sentido a los procesos que conducen a la innovación. La creación de propuestas de valor que dinamicen la circulación de productos de manera responsable y con una clara intención por explotar los talentos del lugar se convierten para este espacio académico en un objetivo imprescindible.

### **8.1 Proyectar desde las Conexiones Emergentes: *Componente de Construcción***

En términos de resultados, los proyectos desarrollados desde el Componente de Construcción están orientados por el logro de respuestas concretas que demuestren los beneficios económicos, sociales y ambientales en sectores de la población cercanos al dominio de los estudiantes; esto sucede en respuesta a las demandas desde diferentes niveles de productos –como entregable- y a diferentes grupos objetivos (Ver Tabla 1. Sistema de Innovación). Movilizando consecuentemente el trabajo creativo de los estudiantes en la construcción de estrategias como producto de la complejidad del curso alrededor de la intención de ampliar el espectro desde el cual el diseñador como agente de cambio propone activamente. La premisa de que los sistemas de innovación solo son posibles a la luz de la integración de una actitud innovadora generalizada, lleva a los estudiantes a cuestionar la responsabilidad de diferentes actores en este proceso.

De esta forma la innovación se posibilita en la medida que los actores políticos trazan las guías para la actuación, los sectores productivos acuerdan planes dentro de las organizaciones y los consumidores finales encuentran motivante la apertura al cambio.

El trabajo metodológico dentro de la asignatura se enmarca dentro del requerimiento de un sistema de trabajo autónomo, fundamentado en la promoción de la diversidad de miradas en pro del enfoque de esfuerzos para el desarrollo de productos concretos que permitan comprender a los estudiantes el rol de las acciones del diseño en la sociedad actual. Por lo tanto, varios ejercicios tomaron forma en cada uno de los componentes (trabajos de campo, estudios de caso, prototipados) los cuales permitieron ir desarrollando habilidades y destrezas para completar el producto central del espacio de Construcción; un sistema de innovación.



SISTEMA DE INNOVACIÓN				
RESULTADO	PROPÓSITO	ORIENTACIÓN	ROL DEL DISEÑADOR	PÚBLICO OBJETIVO
Política	Favorecer	Envisionar	Estratega	Sector Público
Plan	Gestionar	Implementar	Gestor	Sector Productivo
Producto	Transformar	Experimentar	Ejecutor	Consumidor Final

**Tabla 1:** Expone la estructura del sistema de innovación sobre la cual se construye el ejercicio central del Taller. Elaboración profesores Angélica García, David Rodríguez y Nicolás Rojas.

Cada uno de estos entregables se resuelve como una parte y como un todo, y exige del trabajo colaborativo y creativo por parte de cada uno de los miembros del equipo. Las propuestas obviamente están ancladas en la aproximación a las localidades y en la detección de relaciones emergentes que surgen a partir de la lectura innovadora que el diseñador hace de los contextos.

Este ejercicio de en una aproximación a la realidad profesionales de lo que implica ser y vivir como diseñador en el mundo actual.taller en donde el estudiante crea y experimenta se convierte sin lugar a dudas



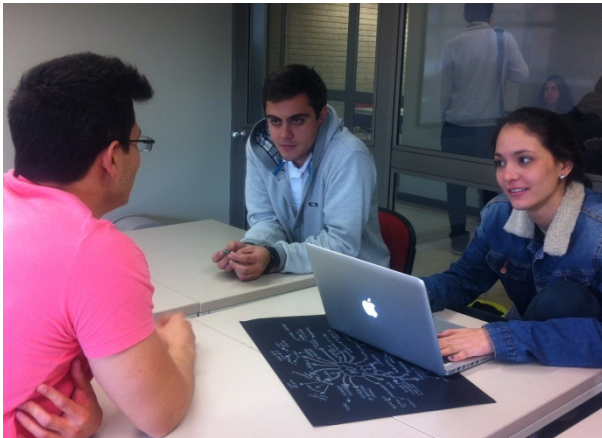
**Imagen 1:** Expone el tipo de trabajo realizado dentro del Componente de Construcción, donde las condiciones para visualizar y construir una estructura clara de proyecto son la generación continua de un número representativo de ideas y cuestionamientos que en primera instancia no demandan ser justificados desde ninguna teoría preestablecida. A mayor número de ideas, existe mayor posibilidad de encontrar combinaciones innovadoras entre estas. Fotografía de registro en



clase, localidad de Santa Fe.



**Imagen 2 y 3:** Exponen el tipo de dinámica de trabajo característico dentro del Componente de Construcción, donde la retroalimentación sobre el trabajo inter-equipos es fundamental en la ampliación del campo de intervención dentro de un proyecto de contexto, la toma de decisiones a partir de lo que aún permanece invisible a los ojos de los autores del proyecto y la iteratividad como carácter transversal a todo el desarrollo metodológico del Taller. Fotografía de registro en clase, estudiantes David Malaver, Gina Pérez, Carolina Vásquez, Lorena Fontecha, Edgar González, Cristina Jaramillo.



**Imagen 4 y 5:** Exponen el tipo de dinámica de trabajo característico dentro del Componente de Construcción, donde la gestión interna de proyectos inter-equipos demanda nutrirse mediante la negociación con la figura de cliente de proyecto, quien opina y cuestiona desde un conocimiento general acerca de la intensión de proyecto. Este tipo de dinámica de trabajo tiene como objetivo aproximar al estudiante a la realidad de los profesionales hoy día, donde la propuesta de valor ofertada por el diseñador en gran medida se alimenta de la expectativa y experiencia cotidiana que el cliente tiene acerca de las cosas. Fotografía de registro en clase, estudiantes David Malaver, Sebastián Álvarez, Jessica Guijarro, Andrea Tole, Laura Peña, Edgar González.



## **8.2 Fundamentar para comprender las Conexiones Emergentes: *Componente de Fundamentación***

### ***Profesor David Rodríguez***

Como se mencionó anteriormente, el curso de Conexiones Emergentes propende el estudio de la cultura contemporánea como un lugar de reflexión en donde se articula el sentido de la profesión con algunos otros cambios que acontecen en la sociedad actual. El cambio en los modelos de producción y de transmisión del conocimiento han provocado que los intereses de las naciones se transformen y que la preocupación por encontrar el mejor camino para la industrialización basada en la explotación de recursos naturales tome ahora la forma de una preocupación por producir conocimiento e intercambiarlo y que incluso este intercambio lleve a orientar las innovaciones tecnológicas en beneficio de la sociedad misma. Este cambio de modelo económico, que pone en el centro la producción y el intercambio de conocimiento obliga a las disciplinas creativas a repensar el rol de sus actuaciones en el panorama de competitividad, sostenibilidad y desarrollo, que siguen siendo los terrenos de actuación de la mayoría de profesiones responsables por producir y gestionar la artificialidad que nos rodea.

En este sentido, el problema de fundamentar las Conexiones Emergentes se centra en primer lugar en la comprensión de un mundo que desde el auge de la modernidad ha sido modelado por la idea de cambio continuo, y que para el mundo contemporáneo se constituye en una forma de cambio mucho más particular, en tanto no solamente se “mueven las cosas”, sino que este movimiento está en constante aceleración, casi por fuera de la escala humana, por lo tanto imperceptible. La postura del curso es que aceleración constante del cambio ha sido provocada, en términos generales, por la implementación de la tecnología en la vida cotidiana. Dicho esto, el estudiante se enfrenta, desde el espacio de Fundamentación, a constituir un objeto de estudio que se mueve dentro de su propio espectro y que hace parte de su vida diaria.

La idea de comprender la relación entre el cambio tecnológico y el cambio social en el marco de la innovación y de la generación de sistemas que potencian talentos en los contextos, propendiendo por salirse de los determinismos, lleva a que se propongan discusiones ancladas a los hechos de nuestra época. Algunos de los temas discutidos por los estudiantes tienen que ver por ejemplo; con la transformación del cuerpo por parte de los implantes y las cirugías estéticas, con el impacto de aparatos radicalmente innovadores para su época como la radio, y la forma como la aparición de estos transformó la idea de noticia y los hábitos de consumo de la información, o incluso con el rol del internet en la construcción de una equidad social mundializada.



El reto de analizar y comprender la sociedad inmediata y actual lleva a los estudiantes a cuestionar sus propios hábitos, sus opiniones en relación a los hechos actuales y su rol como creadores de un mundo nuevo. Sin embargo, este mismo reto constituye a su vez una dificultad en tanto se hace necesario tomar distancia y ver el fenómeno en perspectiva. Esto constituye quizá, el escollo más grande a la hora de fundamentar las Conexiones Emergentes.

La idea de analizar la realidad con una postura no solamente histórica sino etnográfica, que a veces se mueve sobre el terreno de la subjetividad y lo que los cambios significan para la diversidad de sujetos que habitan nuestro planeta, se vuelve una tarea necesaria y útil, si se trata de formar profesionales con capacidad de comprender críticamente el entorno que les rodea y de valorar las diferentes formas de orientar los cambios acelerados por el impulso tecnológico de nuestra época.

La urgencia y actualidad de los temas tratados lleva a proponer espacios de discusión y de diálogo que orienten las posturas de los estudiantes y que sobre todo les permitan con cierto rigor académico concretar sus maneras de pensar, con sus maneras de hacer y actuar, lo que en últimas delimita y orienta muchos de los espacios de intervención profesional que emergen a lo largo del desarrollo de los proyectos.

La necesidad de comprender un mundo conectado, que es uno solo, y en donde nuestra participación en la agencia del cambio se constituye casi en una obligación, lleva a los estudiantes a revisar la cuestión de la innovación y su rol en la construcción de beneficios colectivos y universales de manera transversal a las localizaciones geográficas y a los niveles de implementación de la misma. Esto lleva a que los estudiantes construyan casos de estudio y analicen de cerca los factores que llevan a que la innovación tome forma en algunas de las ciudades contemporáneas más representativas, ejemplos de esto son algunos casos de estudio hechos sobre ciudades como: París, Tel-Aviv, Singapur, Viena, Santiago, Tokio, entre otras. La elaboración de estos casos de estudio permite de alguna manera encontrar pruebas irrefutables de la manera como los sistemas de innovación pueden ser implementados y los beneficios económicos, sociales y ambientales que estos traen.

En conclusión, para comprender las Conexiones Emergentes, se hace necesario tener un interés por comprender el presente y una curiosidad insaciable por explicar las transformaciones cercanas que a todos quienes participamos del mundo actual nos tocan. El mundo se enfrenta a un cambio acelerado y la tecnología se inmiscuye cada vez más en los aspectos más simples de nuestra vida, desde escribir una carta hasta leer una noticia, son lugares de cambio radical e inesperado. El dispositivo y el universo de acciones que se construyen alrededor de él parecen ser impredecibles. Es una tarea urgente entonces, hacer emerger lo



que pasa y enfrentarlo, encontrar conexiones y proponer formas de innovar que traigan beneficios a quienes habitamos el mundo actual.

### 8.2.1 ¿Cómo fundamentamos desde las Conexiones Emergentes?

*“No hay diseño sin disciplina. No hay disciplina sin inteligencia”. Massimo Vignelli*

El objetivo del espacio de Fundamentación es lograr localizar la discusión que enmarca el desarrollo del proyecto central encontrando ejemplos anidados en situaciones reales y cotidianas, apropiando categorías desde diferentes ramas del saber para así construir argumentos que justifiquen las intervenciones desde el diseño industrial. La argumentación y la solidez con la que se llega a definir los horizontes propositivos deben permitir al estudiante cuestionar el rol de la disciplina en la construcción de proyectos de innovación con un alto componente social.

La metodología de enseñanza está basada en la construcción dialógica, plural y sintética, en otras palabras, se propende que en las acciones dentro del aula el estudiante logre deconstruir fenómenos y separar las partes, repensar enfoques teóricos y validar sus afirmaciones a través del diálogo provechoso entre colegas y pares.

#### A) Metodología de trabajo

La promoción del pensamiento crítico y creativo como formas complementarias de abordar el proyecto para el diseñador actual se convierten para el componente de Fundamentación en el norte esencial a través del cual se proponen los ejercicios de clase. En este sentido se convierte en un requerimiento metodológico que el estudiante logre atravesar por las siguientes etapas:

- Comparar: Identificar diferencias y semejanzas entre diferentes personas, objetos, situaciones, escenarios, hechos.
- Clasificar: Seleccionar diferentes objetos, personas, situaciones, escenarios o hechos a través de categorías que los excluyen o integran y ponerle un nombre significativo a cada categoría.
- Organizar: Disponer, colocar y relacionar objetos, personas, situaciones, etc., dentro de un sistema que se comporta como un todo pero que está compuesto por múltiples partes.
- Visualizar: Representar una imagen mental en donde se manifiesten las relaciones descubiertas así como las hipotéticas.
- Interpretar: Manifiestar una idea en un lenguaje nuevo que demuestre que la persona ha comprendido el significado de la idea.



- Explicar: Elaborar las razones que están detrás de una idea, de una acción o de una relación dentro del sistema socio-tecnológico.
- Hacer analogías: Expresar una idea a partir de otra situación en donde se comparte la lógica, las partes o el fondo.
- Inferir: Habiendo analizado el sistema lograr detectar reglas generales que podrían explicar fenómenos similares en otros sistemas o subsistemas.
- Predecir: Hacer una conjetura o suposición de algo que podría pasar de manera tal que se pueda adelantar a los hechos.
- Argumentar: Defender de manera ordenada, concreta y basada en pruebas las ideas que se han inferido del objeto de estudio.
- Generalizar y concluir: Ir del todo a las partes comprendiendo la complejidad del sistema y diseñar una conclusión basada en una hipótesis.
- Valorar: Hacer una evaluación que discrimine los aspectos positivos o negativos de una idea, situación o acción y generar los criterios adecuados para medir el impacto.
- Tomar decisiones: Elaborar decisiones basadas en las pruebas recolectadas y conscientes de los efectos positivos o negativos que están tendrán sobre el curso de los hechos y las relaciones.

## B) Técnicas y métodos de enseñanza

MÓDULO	TÉCNICAS
1 Módulo: Definición y descripción de fenómenos socio-tecnológicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisión de fuentes</li> <li>• Uso de motores de búsqueda</li> <li>• Elaboración de documentos de carácter ensayístico</li> <li>• Debates en clase</li> </ul>
2 Módulo: Categorización y análisis de la actualidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición de categorías de análisis social</li> <li>• Elaboración de hipótesis</li> <li>• Análisis de la cultura material y visual a partir de ejemplos</li> <li>• Construcción de definiciones</li> <li>• Construcción de documentos visuales de carácter ensayístico</li> </ul>
3 Modulo: Caso de estudio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describir áreas de intervención</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Elaboración de esquemas comparativos</li><li>• Proponer analogías y sacar conclusiones de casos de éxito sobre proyectos de innovación en donde se analice tanto la forma como el contexto donde esta ocurre</li></ul>
--	--

### C) Ejercicio en clase

**Ciudad e Innovación:** Elaboración de un caso de estudio

**Objetivo del ejercicio:** Identificar y explicar los factores claves que han llevado a algunas ciudades actuales a transformarse en torno a la innovación como una forma de repensar los modos de vida de sus habitantes.

**Descripción del ejercicio:** El ejercicio intenta cerrar el ciclo de fundamentación a partir de la elaboración de un caso de estudio alrededor implementación de formas y sistemas de innovación en ciudades actuales que han sido consideradas casos de éxito. El estudiante logra a partir del reconocimiento de casos reales y actuales confrontar no solamente el contenido temático y metodológico del espacio de fundamentación sino aún más importante, el estudiante logra identificar el verdadero rol del diseñador en la ejecución del ejercicio central del espacio de construcción confrontando su propio proyecto con la realidad inmediata y global.

**Resultados:** En términos generales el ejercicio despierta la curiosidad de los estudiantes de manera positiva en tanto la indagación tiene que ver con el uso de herramientas de búsqueda de información cercanos a las rutinas diarias de los estudiantes y a la vez les permite de alguna manera viajar a otros lugares a través de la exploración de fotografías, sonidos e imágenes en movimiento e ir precisando metodológicamente los escenarios deseables para la innovación en comunidades. Los estudiantes han escogido entre otras ciudades, lugares distantes geográficamente como Helsinki, ciudad del diseño elegida por el ICSID en 2012; Medellín, ciudad innovadora 2013 según Citi y *The Wall Street Journal*; Singapur, ciudad innovadora de Asia-pacífico 2013 según la consultora en innovación *Solidiance*. La búsqueda de información desde fuentes secundarias les permite identificar los factores claves que provocan la innovación en estas ciudades los cuales se convierten en denominadores comunes en todas las ciudades. En la mayoría de los casos los estudiantes han logrado identificar elementos tales como: La tecnología, las comunidades, la producción de



conocimiento, la educación y las formas de gobernanza como las fichas claves para proponer desde el espacio de construcción de sistemas de innovación de promuevan transformaciones positivas en cada una de las localidades de Bogotá, objeto de estudio del ejercicio central del taller.

## **Bibliografía**

Antonelli, P., & Museum of Modern Art (New York, N.Y.). (2008). Design and the elastic mind. New York: Museum of Modern Art.

Braun, E. (1986). Tecnología rebelde. Madrid: Fundesco.

Latour, B. (2005). Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory. Oxford: Oxford University Press.

Laurel, B. (2003). Design research: Methods and perspectives. Cambridge, Mass: MIT Press.

Merriam, S. B., & Merriam, S. B. (1998). Qualitative research and case study applications in education. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.

Shaw, D. B. (2008). Technoculture: The key concepts. Oxford: Berg.

Shove, E., Watons, M., & Ingram, J. (2008). The design of everyday life. Oxford: Berg.

Vannini, P. (2009). Material culture and technology in everyday life: Ethnographic approaches. New York: Peter Lang.

Verganti, R. (September 01, 2008). Design, Meanings, and Radical Innovation: A Metamodel and a Research Agenda. Journal of Product Innovation Management, 25, 5, 436-456.

Woolgar, S., & Aibar, E. (1991). Ciencia: Abriendo la caja negra. Barcelona: Anthropos.





### **8.3 Investigar para acercarse a las Conexiones Emergentes: *Componente de Investigación***

#### ***Profesora Angélica García***

La actividad humana per se, promueve la búsqueda de evidencias que permiten la generación de nuevo conocimiento alrededor de problemas o preguntas fundamentadas desde la complejidad natural de contextos puntuales. De esta manera, es el sujeto el encargado de aprehender las rutas para aproximarse a realidades ajenas en la mayoría de las veces y susceptibles a ser modeladas desde la proposición de herramientas de estudio propias para cada caso.

De esta forma, la aproximación a las Conexiones Emergentes del entorno demanda el entrenamiento en capacidades básicas como la observación que omite los juicios de valor, la comprensión de la otredad para el entendimiento de fenómenos y patrones sociales de comportamiento, el análisis de evidencias naturales de los contextos, la co-creación con las audiencias y la proposición coherente, real y responsable con la dinámica de cambio permanente en la vida cotidiana.

De acuerdo con lo anterior, el estudiante desde la asignatura es orientado en el entendimiento de métodos que han sido adaptados al proceso creativo de la mente, cuyo objeto se fundamenta en el descubrimiento permanente de formas de hacer las cosas e ideas y conocimientos invisibles que necesitan ser conocidos por diferentes audiencias.

En esta medida, el Componente de Investigación dentro de la asignatura plantea el reto de adaptar formas propias de la creatividad<sup>57</sup>, moviliza la generación de conocimientos enfocados a la identificación de nuevos procesos de creación y al entendimiento de factores de educación que pueden llegar a estimularlos.

Es así como en la práctica se propone el trabajo desde el entendimiento de la innovación como proceso de transformación, esto aplicado a la búsqueda de evidencias desde temas afines a los intereses de cada estudiante. Tal es el caso de la innovación como medio para la educación, las políticas de innovación apropiadas por las naciones, la tecnología como catalizador de la innovación, el bienestar como campo potencial para la implementación de innovación, la alimentación y el ocio como espacios para la reinención de la innovación, entre otros. Por otro lado, el Componente define necesario la aproximación al trabajo de

---

<sup>57</sup> La lógica de la creatividad se ocupa de la información joven (en términos de contenidos), por lo que aporta ideas nuevas que movilizan la probabilidad en lugar de la certeza única. Mientras que la lógica tradicional corresponde a la lógica del sí/no, la lógica de la creatividad es la lógica que responde al "sí es probable/no es probable".



campo, desde el mapeo de comportamientos y fenómenos para la construcción de tendencias mediante narrativas que puedan dar cuenta de un solo mundo conectado en sus prácticas pero cada vez más deslocalizado en términos de concepciones, en donde el rol del Diseñador se encuentra mediado por el del ciudadano con capacidad de agencia.

Adicionalmente, se motiva el acto concreto de crear a partir de un ejercicio transversal a toda la asignatura en donde el estudiante se permite conocer la ciudad desde la intuición de sus particularidades, la combinación de elementos distintos en su fundamentación, la imaginación de las relaciones entre unidades de observación como variables y la proposición de probabilidades de adaptación, reformas y aplicaciones que presentan los elementos en los contextos puntuales de la ciudad de Bogotá.

Consecuentemente el acercamiento a las Conexiones Emergentes infiere reglas de juego, como la capacidad de desconfiar de los argumentos propios, el poder para abandonar rápidamente ideas cuando ya no resultan ser definibles y la autonomía para encontrar probabilidades como soluciones sin que estas resulten ser forzadas. Todas estas reglas se encuentran enmarcadas dentro de una metodología de construcción iterativa en su dinámica de aplicación a los diferentes ejercicios.

Finalmente, la definición del estudiante con capacidad para generar nuevos conocimientos alrededor de las Conexiones Emergentes se consolida a partir de la acumulación de experiencias reales que motiven la inquietud como requisito primario del ser “creativo”, por lo que antes de poder resolver un problema desde las herramientas propias del Diseño, necesita conocer su naturaleza como fenómeno a fondo, esto le permite organizar sus ideas de forma constructiva, crítica e interesante frente al mundo del cual hace parte. En esta medida la investigación por y para el Diseño no puede ser improvisada, más allá de los métodos que emplea debe ser estimulada y desarrollada desde factores de diversa índole como el propio carácter, la personalidad, la intuición, la observación y la capacidad de argumentación, estos permiten la negociación permanente entre la manera personal de concebir el mundo y el uso de las técnicas de trabajo intelectual.

### **8.3.1 ¿Cómo investigamos desde las Conexiones Emergentes?**

*"La creatividad es el resultado de un duro y sistemático trabajo". Peter Drucker*

El objetivo de la investigación en el Taller de Conexiones Emergentes corresponde al de concretar una estructura propia de proyecto a partir del cuestionamiento y desafío de pre-concepciones acerca de situaciones natas de los contextos, de la



condición humana de los grupos sociales y de las formas que disciplinarmente se consideran adecuadas para hacer las cosas. Complementariamente el soñar e imaginar, se convierten en los vehículos movilizadores del ingrediente creativo que permite la generación permanente de nuevas ideas alrededor del objeto de estudio. Como consecuencia, el co-crear y compartir información, ideas, supuestos e imaginarios son las bases para proponer mediante la experimentación constante sobre el trabajo propio y el trabajo de otros. De esta manera la investigación desde las Conexiones Emergentes se sitúa sobre los principios básicos de la innovación.

El método de enseñanza dentro del espacio de Investigación sugiere el abordaje deductivo, el cual permite estudiar patrones y fenómenos del contexto desde marcos de referencia generales hasta la asociación con rasgos particulares que definen sus bondades.

El tipo de didáctica manejado dentro de este espacio corresponde al de didáctica diferencial, que tiene en cuenta la evolución y características del individuo como medio para catalizar el contenido presente en la orientación dada por parte del profesor y los contenidos conceptuales procurados desde el Componente de Fundamentación del taller. De forma paralela, la investigación desde las Conexiones Emergentes direcciona las motivaciones del Componente de Representación en tanto al proyecto central del taller.

### A) Metodología de trabajo

La metodología base para el trabajo en Investigación corresponde a la fundamentación del razonamiento abductivo que persigue imaginar un mundo posible mediante la relación del pensamiento lógico y las evidencias "reales", con el pensamiento vinculado a las abstracciones de la imaginación. Como excusa busca re-enmarcar el abordaje de la situación objeto de estudio para liberar al diseñador -encargado de tomar decisiones-, de algunos supuestos convencionales que limitan su imaginación y en última instancia, su creatividad para encontrar propuestas de solución que operen fuera de lo convencional. De esta manera el trabajo de estructuración de proyecto motiva el pensamiento centrado en las personas mediante ciclos iterativos de trabajo.

### B) Técnicas y métodos de enseñanza

MÓDULO	TÉCNICAS
1 Módulo: Observación de tipo experiencial  Observación aplicada	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diseño de herramientas aplicadas</li> </ul>



	<p>a la observación de patrones y fenómenos en contexto.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Muros de trabajo cruzado.</li><li>• Laboratorio de creatividad.</li><li>• Mesas de negociación.</li><li>• Construcción de metanarrativas.</li><li>• Registro fotográfico.</li><li>• Registro de video.</li><li>• Registro de audio.</li></ul>
2 Módulo: Análisis Marcos de referencia	<ul style="list-style-type: none"><li>• Esquema de entendimiento de fenómenos.</li><li>• Construcción de categorías.</li><li>• Re-diseño de metanarrativas.</li></ul>
3 Modulo: Imperativos	<ul style="list-style-type: none"><li>• Esquema de plan.</li><li>• Esquema de producto.</li><li>• Esquema de política pública.</li><li>• Muros de trabajo cruzado.</li><li>• Laboratorio de creatividad.</li><li>• Registro fotográfico.</li><li>• Registro de video.</li><li>• Registro de audio.</li></ul>
4 Modulo: Evolución de propuesta	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conceptualización de propuesta.</li><li>• Muros de trabajo cruzado.</li><li>• Laboratorio de creatividad.</li></ul>

### C) Ejercicio en clase

#### Innovación a través del fenómeno: Psicografía del contexto

**Objetivo del ejercicio:** Evidenciar desde la generación de nuevo conocimiento las características comportamentales de las localidades de Bogotá, elegidas como



objeto de estudio, en términos de fenómenos<sup>58</sup> y patrones<sup>59</sup> como medio para la elaboración de un diagnóstico de patologías sociales y geográficas<sup>60</sup> que den cuenta de la propuesta de valor ofertada de manera natural por el contexto urbano.

**Descripción del ejercicio:** El ejercicio acepta el azar<sup>61</sup> como estrategia en el reconocimiento de las realidades de los contextos. Metodológicamente, consta de dos partes; la primera, desarrollada en campo, demanda el empleo del azar mediante la materialidad y la intensión lúdica de un objeto, donde a través del “juego”<sup>62</sup> el estudiante adquiere otra conciencia acerca del mundo. La segunda parte es desarrollada en el salón de clases y aborda la estructuración de un diagnóstico para la intervención donde el análisis de las patologías sociales y geográficas del contexto constituye el insumo de trabajo. Partiendo de reglas como la estipulación de un recorrido programado, la determinación de las direcciones de penetración a la unidad ecosistémica a analizar, la fijación de la extensión del espacio a recorrer, entre otros aspectos, el ejercicio evoluciona sobre el desarraigo de preconcepciones, situando a los estudiantes en una posición de marginalidad respecto a cualquier cultura, donde la ciudad conocida se forma a partir de la unión de cosas separadas.

**Resultados:** El ejercicio estructura la psicografía del contexto de estudio desde el fenómeno, obteniendo resultados en términos de productos de generación de nuevo conocimiento (investigación), representados en un sistema de categorías de análisis para la articulación de elementos y toma de decisiones y en la construcción de herramientas dadas desde las narrativas, que dan cuenta de la propuesta de valor del contexto descrita desde lo que existe y lo que el estudiante

---

<sup>58</sup> Los fenómenos constituyen el mundo tal como lo percibimos, en oposición al mundo tal como existe independientemente de nuestra experiencia. Según Kant, el ser humano no puede conocer las cosas-en-sí-mismas, sino solamente las cosas tal como las percibe o experimenta.

<sup>59</sup> Hace referencia a la presencia predominante de ciertas regularidades, repetición de significados, o la existencia de una composición cotidiana de elementos y que relacionados con cierto orden -conocimiento-dominio o control relativo, adquieren sentido a partir de lo social. Los seres humanos son habitantes de patrones de significación llevados por el lenguaje (y de otras formas simbólicas) que se conjugan en la acción práctica. (Preston, 1999)

<sup>60</sup> Cualquier rasgo del comportamiento que no responda a los parámetros de normalidad dentro de un marco social es considerado una patología. En el tipo de sociedad en transición como es el caso de la sociedad colombiana, existen una serie de factores que acarrearán inestabilidad en el comportamiento de sus contextos. La tendencia de las sociedades a la generalización de sus comportamientos en relación con las características ecosistémicas, subvalora gustos, creencias y características físicas que dan cuenta del potencial de los contextos.

<sup>61</sup> Responde a una casualidad presente en diversos fenómenos que se caracterizan por causas complejas y no lineales.

<sup>62</sup> Entendido como las interacciones que favorecen el desarrollo, incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes entre las experiencias previas vividas y los mundos por descubrir. Para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del alumno sean efectivas en contexto, es necesario que se trabaje desde una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el alumno da por sentadas y las que desconoce pero que probablemente encontrará en contexto. Adaptado de: Lev Vigotsky, 1995.



desde su rol de diseñador-investigador prospecta como oportunidad para el diseño. Como resultado de proceso para el trabajo dentro de todos los Componentes del Taller, el ejercicio sensibiliza al estudiante frente al mirar la ciudad por fuera de su “objetividad” personal, lo motiva a la realización de una lectura original de las localidades que intencionalmente no obedece a los análisis cartográficos clásicos. Naturalmente el ejercicio lleva al estudiante a contraponer la idea de monumentalidad, la consideración de “amnesias urbanas”, que corresponden a los espacios olvidados o invisibles para la mayoría de los ciudadanos, para finalmente proponer desde el sentido investigativo una traducción del resultado hacia formas de intervención del diseño en la ciudad, que redundan en un ejercicio planteado desde el Componente de Representación, donde se materializa mediante orientaciones propias de dicho Componente, la capacidad creativa del estudiante.

- Come galletas
- Dividido en colores  
(azul, verde, naranja, amarillo,  
Violeta, rojo, café)
- Escoger color y buscar una  
persona, objeto, local, que tuviera  
el mismo, la persona cercana a éste  
debía escoger otro color del juego  
para continuar el recorrido.



**Imagen 6:** *Expone la descripción de la intensidad lúdica de un objeto que moviliza la finalidad de recorrido y descubrimiento de fenómenos dentro de las localidades de Bogotá definido como un contexto urbano con características puntuales. Fotografía de registro en campo – localidad de Chapinero, estudiante Cristina Jaramillo.*



**Imagen 7:** Expone las etapas que componen la estructura de un diagnóstico para la intervención en contexto desde el análisis de sus patologías sociales y geográficas. Primer cuadrante (superior-izquierdo) registro visual en campo, segundo cuadrante (superior derecho) instrumento para el análisis de fenómenos, tercer cuadrante (inferior-izquierdo) instrumento para la articulación de categorías, cuarto cuadrante (inferior-derecho) instrumento para la estructuración de propuesta de valor. Fotografía de registro de entregable Componente de Investigación, estudiante Sebastián Caucaí.

## Bibliografía

- Cain, J. (1998) Experience-Based Design: Toward a Science of Artful Business Innovation. Design Management Journal, 10-16 pp.
- Careri, Francesco (2001) Walkscapes. El andar como práctica estética. Barcelona. Editorial Gustavo Gili.
- Debord, Guy (2000) Rapport sur la construction des situations. Paris. Mille et une nuits.
- Lindon, A. (2000). Del campo de la vida cotidiana y su espacio-temporalidad. La vida cotidiana y su espacio-temporalidad. Barcelona: Anthropos Editorial. 7-18 pp.
- Martin, R. (2007) Becoming an integrative thinker, the keys to success. Rotman Magazine, p. 4-9.



Shedroff, N. (2008) Las emociones están en camino a la innovación significativa. Revista FAZ Número 2/ Agosto 2008, p. 8-19.

Shedroff, N. y Davis Masten (2002) Brand Futures: Possible Scenarios. AIGA Brand Design Group, p. 1-34.

Thackara, John (2006) In the Bubble: Designing in a Complex World. MIT Press. 321 p.

Vigotsky, Lev (1995) Pensamiento y lenguaje. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. 237 p.

#### **8.4 Representar y construir las Conexiones Emergentes: *Componente de Representación – Producción***

##### ***Profesor Nicolás Rojas Acosta***

Nuestro tiempo busca consolidar la pluralidad, a través del diálogo de singularidades que permiten reconocer la participación de múltiples actores, dando a lugar la construcción de diversos lenguajes que se producen y reproducen a partir de desarrollos técnicos y tecnológicos, los cuales constituyen el escenario de relaciones complejas y diversas producciones materiales e inmateriales.

No obstante lo anterior constituye un mirada en parte idealizada, la multiplicidad de lenguajes en la representación se ve en algunos casos estabilizada a partir de usos y aproximaciones canónicas, homogenizando los procesos de creación y sus productos.

Es en este escenario donde surge la representación como un problema complejo y no meramente como un componente técnico-instrumental, que implica repensar los procesos de creación, al establecer puntos de tensión frente a recursos, herramientas y procesos de representación y producción en los cuales se abordan las diferentes prácticas de diseño.

Donde el conocimiento técnico sirve de plataforma para construir una reflexión frente a su exploración de posibilidades (comunicativas e interpretativas) a partir de una reordenación crítica (Información/recursos/procesos/instrumentos) por parte del diseñador en formación, construyendo una lectura más amplia de la representación (carácter proyectual).

Es aquí donde surge una búsqueda intuitiva a partir de experimentación con materiales y procesos, la cual busca trascender resoluciones canónicas a través





de giros conceptuales, nuevas formas de operar los recursos, los cuales permiten encontrar múltiples sentidos, materialidades que re-evalúan procesos estandarizados, permitiendo una revisión metodológica, que enriquece las prácticas del diseñador, expandiendo las posibilidades en una construcción proyectual.

Estas experimentaciones implican una observación meticulosa, la cual permite comprender como se establecen variables que afectan la consolidación de los resultados, el diseñador establece nuevas valoraciones en la forma en que observa sus experimentos, documenta, ordena y reformula los procesos, estableciendo hallazgos en diferentes planos de análisis, segmentando con mayor precisión cada una de las características y rasgos identificados.

La riqueza de estas experiencias y conocimientos resultan fundamentales en el espacio académico, no obstante establecer una observación compleja por parte del diseñador no es suficiente, este debe construir estrategias de comunicación, que permitan compartir el valor de estos hallazgos. Es a través de establecer narrativas visuales, donde articula sus experiencias sistematizando la información, comprendiendo como se construye la imagen.

Asimismo el espacio físico resulta ser fundamental para comunicar los descubrimientos de las experimentaciones, la disposición y las relaciones de cada elemento, implican establecer un guion de lectura a través de los cuales el observador acceda a diferentes calidades en la información, por medio de consideraciones que se apoyan en criterios museográficos, haciendo posible establecer nuevas valoraciones en la observación.

El surgimiento de nuevos criterios de observación en la planeación de estrategias de comunicación, plantea una serie de tensiones frente a la documentación de los fenómenos directamente en los contextos de intervención.

Surge entonces la pregunta ¿cómo documentar?, teniendo en cuenta que implica: segmentar, enmarcar, jerarquizar realidades, se establecen algunas consideraciones frente a los medios con los cuales registra. No son neutrales, se cargan de nuestra subjetividad al momento del registro, resulta entonces pertinente cuestionarse acerca de cómo ingresar al lugar y documentarlo de diversas formas, re-evaluando nuestros juicios, a través de estrategias que permitan acceder a varios documentos, con aportes desde diferentes puntos de vista, accediendo a nuevas calidades en la información.

Es a través de calidades de observación que es posible establecer revisiones en la representación, la documentación y el análisis de los contextos, donde se formulan nuevas categorías. Las representaciones por medio de mapas nos permiten localizar, situar nuestros análisis, asimismo cuestionan los límites trazados, el



mapa como representación temporal y de lectura múltiple permite expandir el entendimiento. Acciones como trazar, demarcar, a partir de varias capas, estructuran nuevas rutas, donde emergen conexiones, sentidos, posibilitando repensar el contexto desde diversos planos.

Por medio de la documentación obtenida en el trabajo de campo y los análisis de la información, el diseñador puede abstraer rasgos particulares que identifican los contextos, la observación de lugares, actores y situaciones, permite identificar una serie de rasgos que posibilitan encontrar la síntesis de un lenguaje visual, el cual identifique al proyecto y al contexto.

Surge la construcción de la identidad gráfica del proyecto como una plataforma para sistematizar y articular la información, comprendiendo las particularidades de cada uno de los medios en los que se trabaja, el reconocimiento de cada una de las piezas formuladas para la construcción de proyecto.

Hemos visto que la investigación del diseñador en contexto implica una observación y un análisis riguroso de la información, que en consecuencia permite complejizar la construcción proyectual, donde se pueden establecer la formulación de nuevos ordenes, esquemas de relación para la construcción productos innovadores (objetos y servicios) que surgen en el seguimiento del proceso de investigación, diseñar su construcción implica el análisis de variables que puedan ser traducidas a nuevos lenguajes donde el prototipar constituye la herramienta fundamental “materializar” proyectos tomar decisiones re-estructurar relaciones, comprobar desde diferentes planos que ocurre, es decir donde el diseñador redimensiona su propuesta y establece como opera dentro del contexto, con los usuarios y los actores implicados en su proyecto, evaluando diversos aspectos.

#### **8.4.1 ¿Cómo pensamos la representación desde las Conexiones Emergentes?**

*“La Complejidad de la información no es solo acerca de la cantidad, sobre todo se trata de la estructura”. Santiago Ortiz*

La representación constituye un proceso complejo, habilidades disciplinares adquieren sentido, no en un acto inmediato de “genialidad creativa”, sino en un arduo proceso de exploración, construcción e indagación de alternativas que permitan la valoración crítica durante el desarrollo de un proyecto a través de una ruta estructurada.

Esto implica que se reconozca un modo de operar en pequeñas acciones que permitirán plantear una estructura en su trabajo, así mismo cuando se ve inmerso



en el desarrollo de proyecto está en capacidad de establecer una estrategia de comunicación y construcción proyectual, que le permita intervenir coherentemente en el contexto, esto se privilegia en un desarrollo autónomo, donde los medios de representación son abordados como herramientas que le permiten validar un proceso, consolidando la estructura del proyecto.

### A) Metodología de trabajo

El componente de representación pretende a través de una experimentación de instrumentos y técnicas, que los diseñadores en formación, establezcan unas habilidades con las cuales puedan construir sus proyectos, por medio de la construcción de estrategias de comunicación y materialización. El estudiante construye su proyecto a partir de documentar, abstraer, sintetizar y traducir la información, en ejercicios que le permitan proponer diferentes estructuras de relaciones. Estos procesos se caracterizan por dos enfoques, procesos intuitivos donde el diseñador explora rutas, que implican pensar técnicas, procesos desde nuevas posibilidades de intervención, y que a través de un enfoque sistemático validan y consolidan un proceso de diseño, el cual propicia que el diseñador empiece a considerar en su ejercicio su trabajo las conexiones que teje con los contextos, comprenda como se proponen y producen los proyectos desde varios actores más allá del aula.

### B) Técnicas y métodos de enseñanza

MÓDULO	TÉCNICAS
1 Módulo: Construcción de categorías y desarrollo de conceptos	<ul style="list-style-type: none"><li>• Construcción Experimental. Esquemas de ordenamiento de la información:</li><li>• Sistemas de visualización de información (Infografías)</li><li>• Jerarquización de información en la comunicación de proyectos (Secuencias operativas)</li><li>• Aproximación al desarrollo de modelos tridimensionales (Aproximaciones operativas)</li></ul>



<p>2 Módulo: Estrategias de Comunicación</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Construcción de narrativas (Visuales-textuales)</li><li>• Planeación de narrativas (Selección de encuadres)</li><li>• Registro Fotográfico (Características generales de producto, narrativas de producto)</li><li>• Bocetación identidad de proyectos</li><li>• Construcción de piezas de identidad de proyecto (Impresos / digitales / Objetual)</li></ul>
<p>3 Módulo: Construcción de modelos de Comprobación</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Construcción de esquemas de actividades.</li><li>• Bocetación de alternativas</li><li>• Formulación de matrices</li><li>• Modelaciones 2d</li><li>• Modelaciones 3d</li><li>• Desarrollo de modelos de comprobación.</li><li>• Comunicación (Unidad de proyecto)</li><li>• Laboratorio de Montaje</li></ul>

### C) Ejercicio en clase

**Innovar desde la caracterización híbrida y dinámica:** Talento del lugar

**Objetivo del ejercicio:** Representar mediante configuraciones plásticas y simbólicas un proceso de observación y análisis psicográfico que da cuenta del reconocimiento de configuraciones de lo híbrido y lo dinámico de contextos puntuales.



### **Descripción del ejercicio:**

La ejecución de este ejercicio comprende dos fases: La primera fase consiste en la revisión de rasgos característicos de la localidad, estos son hallados a partir de observaciones elaboradas en los ejercicios de reconocimiento en campo orientados desde el Componente de Investigación del Taller y en la revisión de fuentes de segunda mano.

Una vez identificados los rasgos se procede a la ejecución de la segunda fase donde se construye un personaje, a través de los siguientes cuestionamientos: ¿Cómo es ese cuerpo?, ¿Cómo es el cuerpo de la localidad? Es preciso indagar como se configura físicamente el personaje y asociarlo directamente con comportamientos y conductas propias de la condición humana, asimismo pensar que hábitos y rutinas desarrolla.

Es importante resaltar que el ejercicio requiere que el estudiante piense estratégicamente la representación, más allá de enmarcar representaciones bidimensionales y tridimensionales, implica a través del personaje la reconstrucción de la información, y posterior reflexión en el uso de técnicas: materiales y la forma de usarlos, los cuales dan cuenta de las reflexiones que se construyen alrededor de la configuración del cuerpo.

### **Resultados del ejercicio:**

A partir de este ejercicio los estudiantes se han encontrado con la necesidad de plantear estrategias que les permitan comprender cómo se construye el cuerpo de este personaje, la utilización de estructuras previas y elementos icónicos, permiten reconfigurar el sentido del cuerpo, otros buscan establecer un personaje creado desde cero.

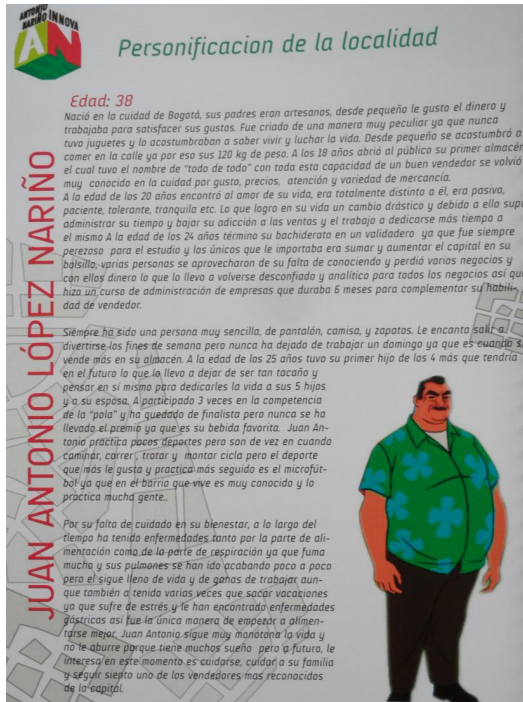
Representaciones bidimensionales y tridimensionales involucran exploración de materiales; uso de telas que no solo recubren, proyectan la identidad del personaje y permiten entrever rasgos de la personalidad.

Por otra parte relacionar algunos análisis: la construcción de unas reflexiones sobre el género ó el abordaje de un personaje animado que no lo contemple, reconocimiento de una edad determinada del personaje, permite marcar un tiempo, define una serie de actividades que determinan su día a día.

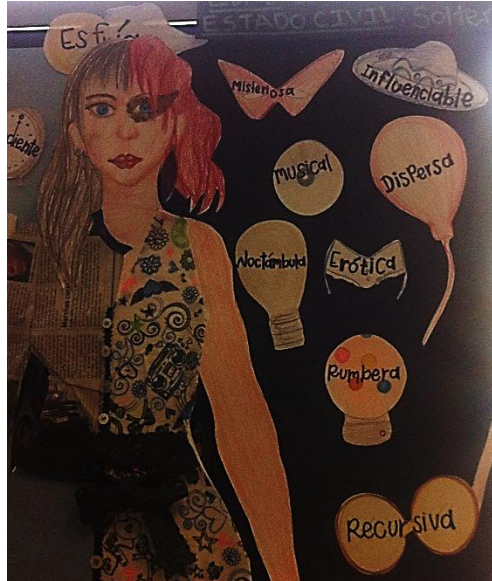
Por último es importante señalar la pregunta por el talento que han identificado, aquellos rasgos distintivos que han encontrado en la localidad, por medio de los diferentes ejercicios de observación, indagación y análisis orientados desde los Componentes de Fundamentación e Investigación del Taller; es desde el



Componente de Representación donde precisamente el estudiante reconfigura de forma creativa el cuerpo del cuerpo del personaje, asumiendo nuevas maneras de presentarlo. Es aquí donde el estudiante re-presenta la localidad objeto de estudio.



**Imagen 8 y 9:** Expone los tipos de representaciones bidimensionales y tridimensionales del “Talento del lugar”. Fotografía de registro de entregable Componente de Representación, estudiantes Sebastián Caucalí, Jessica Guijarro, Paola Huyó, Sebastián Álvarez.



**Imagen 10:** *Expone tipo de representación bidimensional acerca del “Talento del lugar” que evidencia la exploración de materiales; uso de telas que pretenden proyectar la identidad del personaje y permiten entrever rasgos de la personalidad de la localidad. Fotografía de registro de entregable Componente de Representación, estudiantes Sofía Ferrer, Lorena Fontecha, Cristina Jaramillo.*

## Bibliografía

Bonsiepe, g. (1985), el diseño de la periferia: debates y experiencias. México [etc.]: gustavo gili.

Bonsiepe, Gui (2002) Del objeto a la interfase. Mutaciones de diseño. Infinito.

Bürdek, Bernhard. *Diseño, historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

Daniels, Ingles. (2010) *The Japanese House. Material culture in the modern home*. Berg oxford international. Oxford.

Galeano, Eduardo (2002) *Ser como ellos y otros artículos*. Siglo veintiuno editores. Mexico D.F.

Krippendorff, k. (2006). *The semantic turn: a new foundation for design*. Boca raton: crc/taylor & francis.



Macgregor, Neil (2010) A history of the world in 100 objects. Penguin. England.

Sanders, I. (2008) An evolving map of design practice and design research. *En línea en*: <http://www.dubberly.com/articles/an-evolving-map-of-design-practice-and-design-research.html>

Zuleta, Estanislao (2007) Elogio de la dificultad y otros ensayos. Editorial Hombre Nuevo. Medellín.

## 9. Taller de Contexto 6: Vida y Territorio

### Introducción

*“Una interpretación de contextos dinámicos en la formulación de programas e diseño”.*

El siguiente texto presenta los fundamentos y el desarrollo del Taller de Contexto 6, Vida y Territorio, del Programa de Diseño Industrial de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. En éste encontrarán la estructura conceptual de los componentes de Fundamentación, Investigación y Representación, desarrollados por los docentes de cada uno de ellos, y unas reflexiones generales sobre la experiencia académica que propone el taller.

El Taller de Vida y Territorio propicia la búsqueda creativa de oportunidades de diseño en contextos caracterizados por relaciones complejas. Éstos se seleccionan como casos de estudio, los cuales se interpretan como sistemas dinámicos, es decir como un conjunto de interrelaciones en continuo cambio, movimiento y adaptación. Esta interpretación plantea un reto significativo al (la) diseñador(a) ya que lo obliga a acercarse a los contextos con herramientas conceptuales y proyectuales no lineales, que faciliten el desarrollo de posibilidades de análisis y comprensión de conexiones, referencias y articulaciones complejas de la vida humana y sus territorios.

Bajo este enfoque los territorios construyen entornos, donde la naturaleza ya no se opone a lo artificial, sino que por el contrario se interrelaciona. Así, las construcciones de los entornos son cada vez más complejas, y se desarrollan desde las modificaciones antropológicas mediadas por los factores culturales, sociopolíticos y económicos, en transformación y las diversas interacciones y mediaciones tecnológicas. De allí que las experiencias que se suscitan entre los individuos y las formas de vivir en los territorios humanos, se concretan en múltiples procesos de habitar, de adaptarse y en general de evolucionar. Estos





aspectos generan una modificación contundente sobre la manera de proyectar intervenciones creativas que contemplen factores de sostenibilidad, sustentabilidad y construcción de contextos habitables en las relaciones cada vez más estrechas entre disciplinas creativas en diseño, artes y arquitecturas, las ciencias y las revoluciones tecnológicas.

Para el desarrollo del taller es fundamental acercarse a una comprensión interdisciplinar de los factores económicos, políticos, sociales, culturales, medio-ambientales y tecnológicos, que permita enriquecer la apropiación y transformación creativa de realidades, a través de intervenciones de diseño que den lugar a respuestas de desarrollo proyectual acordes con las exigencias de dichos contextos.

A continuación presentamos el desarrollo de cada componente del Taller.

## **9.1 Componente de Fundamentación**

### ***Profesor Edgar Patiño Barreto***

#### **A) Fundamentos**

La relación entre Vida y Territorio en los contextos rurales y urbanos, nos permite abordar una reflexión hacia la valoración de los problemas de conexiones, referencias y articulaciones complejas de la vida y sus territorios multi modales (es decir, contruidos desde diversas escalas, dimensiones y lugares). De este modo, el análisis de vida y territorio, se define bajo un enfoque contemporáneo, sobre las conexiones que construyen los entornos (Capra, 2008), esto nos permite superar el concepto moderno que plantea la diferencia de los entornos naturales y los entornos artificiales (Broncano, 2000). Bajo este enfoque los territorios construyen entornos, donde la naturaleza ya no se opone a lo artificial, sino que por el contrario se interrelaciona. Así, las construcciones de los entornos son cada vez más complejas, y se desarrollan desde las modificaciones antropológicas mediadas por los factores culturales, sociopolíticos y económicos, en transformación y las diversas interacciones y mediaciones tecnológicas. De allí que las experiencias que se suscitan entre los individuos y las formas de vivir en los territorios humanos, se concretan en múltiples procesos de habitar, de adaptarse y en general de evolucionar. Estos aspectos generan una modificación contundente sobre la manera de proyectar intervenciones creativas que contemplen factores de sostenibilidad, sustentabilidad y construcción de contextos habitables en las relaciones cada vez más estrechas entre disciplinas creativas en diseño, artes y arquitecturas, las ciencias y las revoluciones tecnológicas.



Por esta razón se hace necesario que el Diseño industrial, reflexione acerca de los sistemas dinámicos, que las ciencias de la complejidad han estudiado desde los desarrollos interdisciplinarios (García, 2008), y que plantean vínculos fundamentales entre las ciencias y las áreas de creación.

Para el taller, el diálogo interdisciplinar está definido en los factores de fundamentación conceptual, que permita vincular los diferentes enfoques y en el desarrollo contextual para el desarrollo de construcción proyectual.

Por lo tanto, este enfoque interdisciplinar, permite desarrollar los factores de conectividad desde múltiples relaciones entre factores, que definen la construcción proyectual de carácter holístico (Bateson, 1998 y Capra, 2008).

Lo anterior hace necesario el profundizar sobre los estudios de los sistemas complejos, o los sistemas lejos del equilibrio. Debemos entender que un sistema puede transformarse, encontrando un orden diferente al de partida, de este modo, la interacción del sistema con el ambiente puede originar nuevos estados dinámicos del mismo.

A estas nuevas estructuras dinámicas, las ha llamado Ilya Prigogine *estructuras disipadoras* (Prigogine, 1990, 2001); estas estructuras que se determinan desde el punto de vista físico pueden, según el autor, trasladarse al punto de vista humano y analizar fenómenos ideológicos, sociales o manifestaciones del arte, la arquitectura o el diseño.

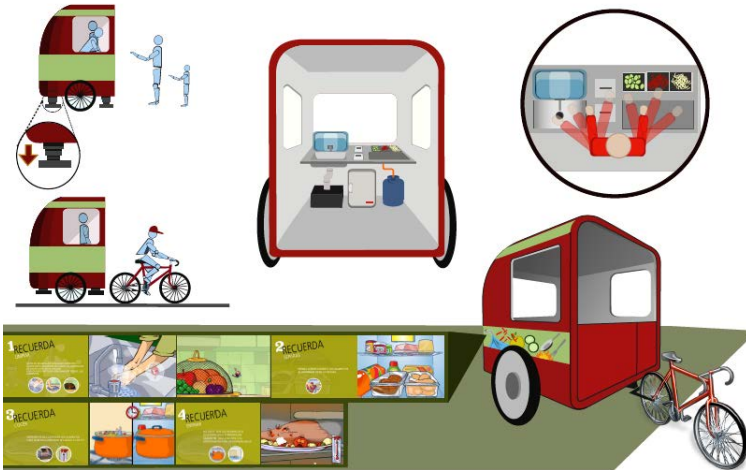
Por otra parte, los sistemas complejos, y de manera particular un tipo importante de ellos conocidos como *sistemas complejos adaptativos*, pueden definir aspectos fundamentales de interacción con el contexto (Gell-Mann, 2003). Estos sistemas desde los planos biológicos, humanos o artificiales, tienen relación con el contexto bajo procesos de adaptabilidad, en los cuales se puede abordar una complejidad creciente. Este aspecto determina que los sistemas complejos son dinámicos en la medida que están relacionados en una condición creciente con su entorno, y son temporales porque evolucionan saltando de un estado a otro en un medio cambiante. Dice Gell-Mann que: “Los sistemas complejos adaptativos muestran una tendencia general a generar otros sistemas de la misma categoría” (Gell-Mann, 2003, pág. 37). Esto define los sistemas complejos adaptativos la transformación de sistemas de productos en escalas de complejidad en función de los contextos.

La cultura humana ha venido definiendo sistemas complejos en transformación, sobre todo a partir del surgimiento de las tecnologías electrónicas, digitales y de implementación de la biotecnología, entre otras (La Ferla, 2007). Es así como el desarrollo del conocimiento contemporáneo ha roto los vínculos no solo de las fronteras de las ciencias básicas, sino ha permitido definir la creación desde las esferas de ciencia y la tecnología. De este modo, los avances de la física, la biología, la electrónica y los sistemas, la inteligencia artificial, generaron desarrollos emergentes para las áreas creativas y para el diseño.

La interpretación de estructuras dinámicas en sistemas complejos, nos permite desarrollar las conexiones, referencias y articulaciones complejas de las micro



y macro esferas, dentro de los desarrollos de la habitabilidad contemporánea (Sloterdijk, 2006). Desde allí podemos desarrollar estructuras de construcción de modelos, modelaciones y simulaciones, que nos permita, desde el diseño articular programas dinámicos para desarrollo proyectual. El taller busca profundizar los conceptos de sistemas dinámicos, estructuras disipadoras, conexiones, adaptabilidad e interdisciplinariedad.



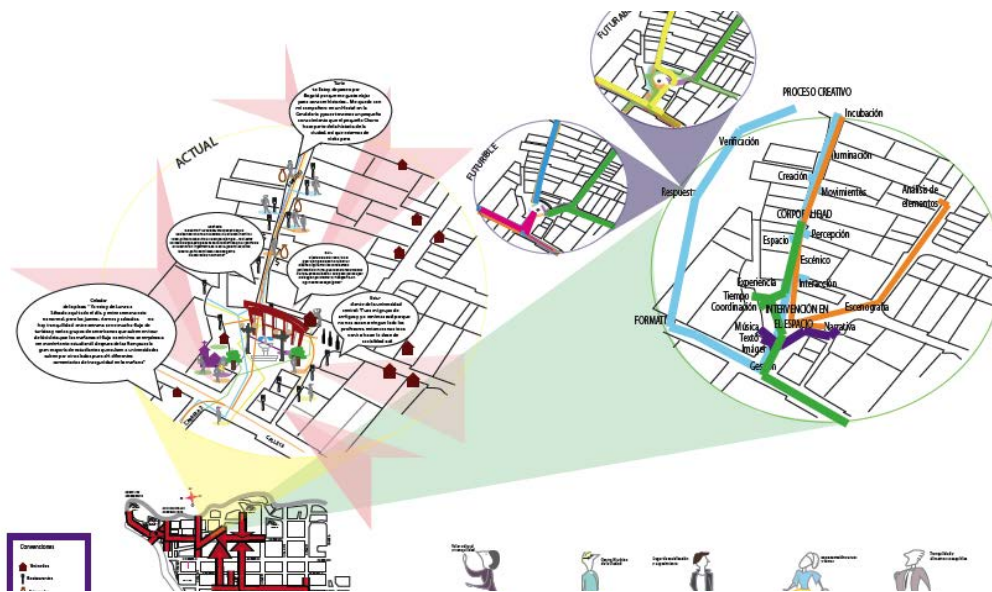
Proyecto: Puesto ambulante de ventas alimenticias.  
Estudiantes: Alejandra Rincón, Ana María Fariás, José M. Cuervo

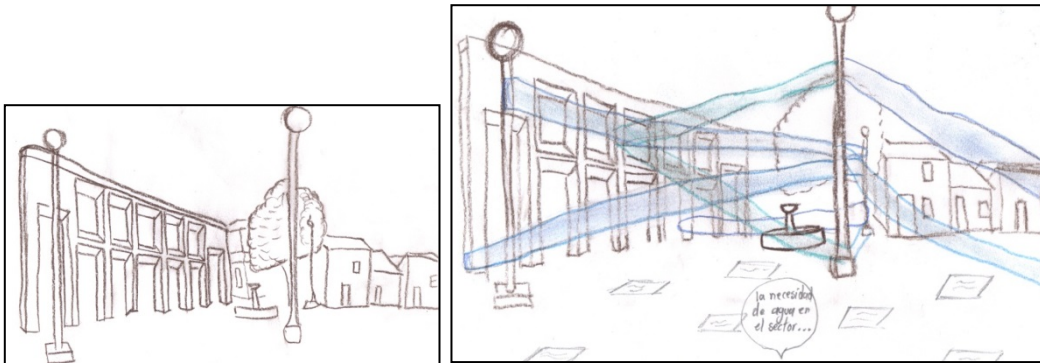
## B) Estructura metodológica



Como mencionado anteriormente, el Componente de Fundamentación del Taller de Contexto 6 está enfocado desde las interacciones interdisciplinarias que aportan las ciencias de la complejidad en la fundamentación del conocimiento. Éstas pueden ser abordadas metodológicamente según los siguientes factores:

1. Interpretación de los procesos creativos aportados desde el enfoque de sistemas dinámicos hacia las áreas del diseño.
2. Construcción de relaciones a través del cruce de factores interdisciplinarios, nodos y variables de fundamentación contextual para el desarrollo de intervenciones proyectuales en Diseño.
3. Desarrollo de los factores de conectividad (multiplicidad de factores en interrelación con un contexto), estructuras disipadoras (relaciones evolutivas entre entornos), sistemas complejos adaptativos (Interpretación de relaciones adaptativas desde escalas de complejidad en función de la transformación de los contextos).
4. Implementación de herramientas heurísticas proceso de relación de alternativas de solución de problemas.
5. Construcción de modelos, modelaciones y simulaciones desde la construcción de los flujos e interconexiones de los escenarios definidos en los circuitos de vida y territorio, para el desarrollo de programas proyectuales para el diseño.





Proyecto: Experiencia corporal como interacción creativa en el espacio urbano  
Estudiantes: Stefanya Arévalo, Catalina Duque, Camila Díaz, Juliana Sánchez

- A su vez, dichos factores son abordados mediante técnicas y métodos que permiten:
- Abordar la asimilación y apropiación de conceptos y teorías relativas a los aspectos disciplinares y temáticos de los escenarios estudiados, su fundamentación conceptual y fundamentación contextual;
- Definir procesos de interrelación con el contexto, que permitan a su vez problematizar los escenarios estudiados y definir un proceso de diálogo y debate sobre enfoques teóricos contemporáneos de vida y territorio;
- Generar el debate, para ampliar los horizontes de sus marcos de referencia hacia lugares creativos, los cuales permitan construir una posición crítica y actual sobre las tensiones de la vida y el territorio
- Desarrollar procesos colaborativos, dialógicos y de retroalimentación de las propuestas creativas, en relación directa con los retos del contexto de intervención, definidos en las relaciones de sistemas complejos en interacción;
- Referir procesos de construcción proyectual donde se enfatiza el desarrollo de modelos conceptuales, esquemas básicos, requerimientos y estructuras de modelación que expliquen de manera detallada las intervenciones de diseño, desde las relaciones complejas de vida y territorio.

### C) Aportes para la reflexión

El desarrollo proyectual del Taller Vida y Territorio, ha definido un buen nivel de estructura proyectual en los Componentes de Fundamentación, Investigación y Representación, los cuales aportan de manera integral al Componente de Creación. Desde los lugares particulares de cada componente se ha logrado problematizar los escenarios estudiados y definir un proceso de diálogo y debate sobre enfoques teóricos contemporáneos; lo cual permite a los (las) diseñadores



(ras), ampliar los horizontes de sus marcos de referencia hacia lugares creativos, que implican una posición crítica y actual.

El Taller aborda una experiencia pedagógica particular ya que el equipo (estudiante-docente-protagonistas) debe integrarse a las dinámicas de interrelación de factores macro y micro para generar intervenciones de diseño pertinentes, viables e innovadoras en un contexto específico. Esta dinámica no es fácil de desarrollar ya que los enfoques metodológicos de carácter colaborativo, participativo y de desarrollo integral, exigen procesos más amplios que los formulados por lo tiempos y dinámicas semestralizadas. De esta manera, deben de generarse proyectos que puedan ser continuados, en otros semestres o profundizados en trabajos de grado.

Otro reto importante del Taller, se define sobre las escalas y desarrollo de intervenciones de diseño, las cuales se plantean bajo un diálogo interdisciplinar, en la medida que dichas intervenciones de diseño se construyen en interrelación con otro tipo de intervenciones y bajo la construcción de un Programa de Diseño que oriente los niveles de desarrollo proyectual. El concepto de Programa de Diseño, busca orientar proyectos en escalas macro y de carácter estratégico, en la medida que deben generar procesos dinámicos con los contextos, esto quiere decir que los (las) diseñadores (ras), puedan intervenir desde el diseño, de manera colaborativa y dialogal hacia la transformación de la vida y el territorio seleccionado.

## Bibliografía

- Bateson, 1998. Pasos hacia una ecología de la mente. Barcelona : Lumen
- Capra, F. ( 2006).La trama de la vida. Barcelona: Anagrama.
- (2008).Conexiones Ocultas. Barcelona: Anagrama.
- Broncano, F (2000). Mundos Artificiales: Filosofía Del Cambio Tecnológico. Madrid: Paidós.
- Certau, M. (2000). La Invención de lo Cotidiano. Vol.1 y2. México: Universidad Iberoamericana. Departamento de Historia. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente. Cultura libre.
- Chalmers, D. (2006). Strong Weak Emergence. In P. Clayton and P. Davies, (Eds.) The Re-Emergence of Emergence.Oxford: Oxford University Press.
- Duarte M, A., Gallego, Micael y Pantrigo, Juan José (2008).Metaheurísticas. Madrid: Editotial Dykinson. - -
- Duque, F. (2001). Arte Público, Espacio Político. Madrid: Akal
- García, Rolando ( 2008). Sistemas complejos. Barcelona:Editorial Gedisa S.A.



- Gell-Mann, M. (2007). El quark y el jaguar: aventuras en lo simple y lo complejo. Barcelona: Tusquets.
- Hernández, I. (compiladora). Estética, Ciencia y Tecnología Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana. - (2009).
- La Ferla, J. (2007). El medio es el diseño audiovisual. Manizales: Universidad de Caldas, Comité Editorial. - Lynch K. (1996). La imagen de la ciudad. Buenos Aires: Infinito.
- Maldonado, C. E. (2001). Visiones de la complejidad. Bogotá: Universidad del Bosque.
- (2005). Heurística y producción de conocimiento nuevo en la perspectiva de la CTS. En: Estética, Ciencia y Tecnología. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Mitchel, M.-, (2009). Complexity. A Guided Tour. Oxford: Oxford University Press.
- Morin, E. (2002). El método. Madrid: Cátedra
- Páramo, P. (2007). El significado de los lugares públicos para la gente de Bogotá. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Patiño, B. E. (2010). La complejidad como condición emergente del conocimiento en diseño. En Desconcentrar el Diseño. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Prigogine, I. (1990). Nueva alianza. Madrid: Alianza.
- (2001). El fin de las incertidumbres. México: Tauros
- Sloterdijk, P. (2006). *Esferas III. Espumas: esferología plural*. Madrid : Siruela

## 9.2 Componente de Investigación

***Profesora Estelle Vanwambeke***

### **A) Fundamentos**

Investigar la complejidad de las manifestaciones de la vida humana en un territorio implica para el(a) diseñador(a) acudir a su sensibilidad, reflexión crítica y creatividad. En efecto, requiere abordar y recorrer los lugares y territorios desde el entramado intangible de sentimientos, emociones y vivencias de sus habitantes y transeúntes organizados orgánicamente en grupos y comunidades.

Inspirado de las epistemologías críticas y dialécticas de las ciencias sociales, el componente investigativo de este taller invita a explorar los múltiples discursos y prácticas de las personas sobre su territorio -entendido éste como un producto social y culturalmente construido-, para de allí interpretar las relaciones y tensiones que en él se tejen. Lo anterior se vuelve posible en la medida en que se abra un lugar a las subjetividades individuales y colectivas que lo conforman, se



pregunte por los espacios de construcción y circulación de saberes, y se entienda el papel de la creación en la construcción de nuevos conocimientos y prácticas.

Como consecuencia, la investigación es abordada a lo largo del taller como una práctica situada y participativa, formulada “desde el margen”, es decir desde lugares periféricos, voces marginales, y enfoques ínter, pluri y transdisciplinarios (Torres, 2006). Es ejercida desde su promesa transformadora, por las posibilidades que ofrece de complejizar los conocimientos que tienen los sujetos sobre su propia realidad, fortalecer su capacidad investigativa, y devolverles así el protagonismo sobre la gestación de futuras acciones de cambio (Park, 1989).

Lo anterior plantea para el(a) diseñador(a) en formación un gran reto a la vez que un fecundo escenario de libertad y creatividad.

En efecto éste(a), con sus gafas de investigador debe agudizar su agilidad para develar la magia de los discursos y experiencias de los sujetos involucrados cotidiana y afectivamente en los lugares, lo cual requiere a su vez leer e interpretar al sujeto como una construcción individual histórica, cultural y afectiva, en la intersección de múltiples factores que han forjado su identidad y experiencia con el mundo, como lo es su género, sexo, etnia, religión, clase, etc. (Moore, 1991). Para tal fin, debe fijarse en las enunciaciones de los habitantes o transeúntes (De Certeau, 2000), sus maneras de recorrer, tropezar, decir, callar, pensar y soñar su territorio, entendiendo éstas como tantas manifestaciones de habitarlo o desearlo, por tanto un material de suma riqueza para orientar el trabajo de lectura e intervención en contexto. Debe ser capaz, finalmente, de analizar las encrucijadas de los cuerpos entretenidos en sus rituales diarios, y la manera como éstos simbolizan los intercambios sociales, “la tonalidad de sus relaciones con el mundo”<sup>63</sup> (Le Breton, 2010).

Para hacerse, tienen tanto y alto valor investigativo los campos de lo real como de lo simbólico e imaginario (Lacan, 1982), los recuerdos, códigos, y símbolos que resuenan en cada individuo, y la manera como éstos intervienen un lugar, para la construcción de nuevos conocimientos académicos despojados de toda pretensión de volverse verdad universal.

## **B) Estructura metodológica**

De acuerdo con lo anterior, la estructura metodológica del componente ha sido diseñada con el objetivo de facilitar el desempeño del(a) estudiante en su nuevo papel como facilitador del diálogo e intercambio de experiencias con diferentes grupos y comunidades, así como detonador de creatividad en cada momento del proceso investigativo. Eso es, en el momento de provocar una lectura crítica de los sujetos sobre su realidad, de identificar con ellos tensiones, ausencias y violencias, así como posibles y nuevas salidas y oportunidades, y de traducirlas en los códigos que ofrece su disciplina.

---

<sup>63</sup> Le Breton, David. (2010). Antropología del cuerpo y modernidad. Argentina. Ed. Nueva Vision.



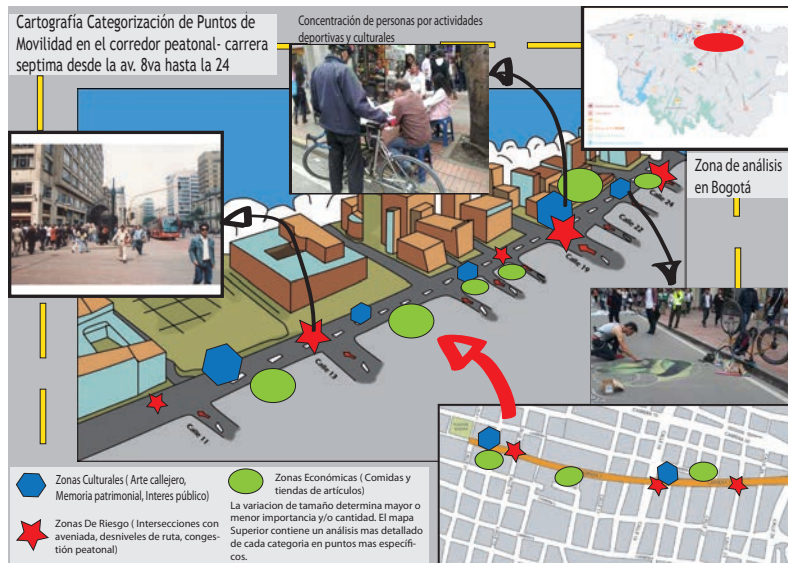


En ese sentido, el componente se articula en torno a cuatro grandes etapas que deben permitir al(a) estudiante: 1) entender la investigación y creación en contexto como un acto ético-político que demanda habilidades argumentativas, analíticas, e interpretativas; 2) analizar la vida social en determinados territorios mediante instrumentos cuantitativos, cualitativos e interpretativos, apelando a las narrativas de sus habitantes y transeúntes, para de allí; 3) tomar decisiones y construir acciones de diseño desde un enfoque de Acción Sin Daño, en colaboración con los sujetos de investigación; y finalmente 4) aumentar su capacidad visionaria gracias al trabajo de planeación, registro permanente y sistematización de la información recolectada.

A manera de ejemplo, la cartografía social y los mapas culturales (ver a continuación las imágenes 1 y 2), son recursos altamentepreciados para recoger información tanto cuantitativa como cualitativa que permita leer territorios y contextos mediante la representación que hacen los habitantes de los mismos, construir nuevas representaciones de una realidad, y sistematizar el proceso de investigación-acción.



*1) Ejemplo de cartografía realizada por un grupo del Taller de Contexto 6 -Vida y Territorio 2013-I, para la exploración de los humedales de Bogotá.*



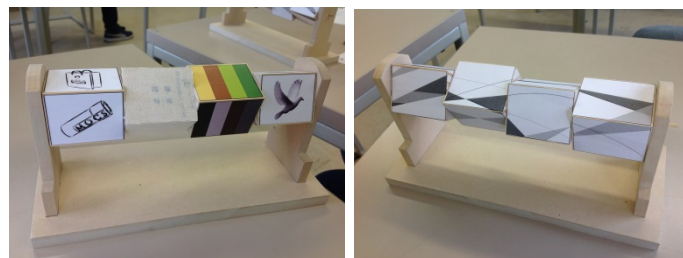
2) Ejemplo de cartografía realizada por un grupo del Taller de Contexto 6 - Vida y Territorio 2013-I, para investigar sobre el uso de la bicicleta en la ciudad de Bogotá.

En un inicio engañado por la aparente linealidad de la estructura presentada, el grupo de estudiantes pronto se da cuenta de que las cuatro etapas se intersectan permanentemente en el tiempo y espacio investigativo, invitándole así a cuestionar y abandonar comodidades metódicas, a experimentar, crear y transitar con curiosidad y autonomía en ellas según lo que demandan los lugares, objetos y sujetos específicos a cada proyecto de investigación.

Es así como, evitando toda fórmula o método científico pre-establecido, el(a) estudiante es invitado(a) a lo largo del ejercicio investigativo a diseñar herramientas híbridas para la recolección e interpretación de información, documentación y sistematización (ver a continuación imágenes 3, 4 y 5), que faciliten la posterior construcción de nuevos saberes y prácticas sobre los territorios, de acuerdo con la naturaleza del objeto de estudio y el desarrollo orgánico de la investigación.



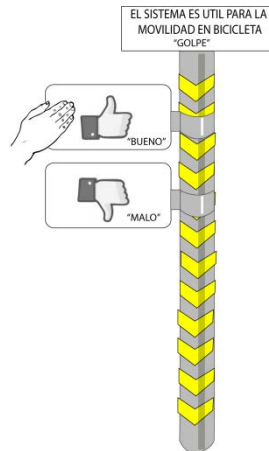
3) Instrumento de recolección de información creado por un grupo del Taller de Contexto 6 – Vida y Territorio 2013-I, destinado a la población del barrio Mártires en Bogotá para la creación participativa de un medio de comunicación barrial.



Genero	Edad P	Profesion	Resultado	Comentarios
Femenino	40 - 45	Ciente		Comparto la actividad con gran entusiasmo. Resulta a la medida.
Femenino	35 - 40	Ciente		Tiene un gran interés en saber cómo puede ayudar en el proyecto.
Femenino	55 - 60	Ciente		Aunque las herramientas son antiguas, me gustan de su infancia.
Femenino	50 - 55	Ciente		Disminuyó sus actividades en el momento de recibir una lesión.
Femenino	30 - 35	Ciente		No indica que estén usando más tecnología que para el mercadeo.
Masculino	30 - 35	Productor		Mientras comenta la actividad indica que lo utilizará en color la filosofía del negocio.
Femenino	25 - 30	Productora		Es nueva, necesita pensar actividades para el negocio que a ella muy importante a evaluar.



4) Sistema de recolección y análisis de información creado por un grupo del Taller de Contexto 6 – Vida y Territorio 2013-I, destinado a los miembros del Colectivo del Mercado Orgánico Consciente y Solidario de Bogotá, para el diseño participativo de una identidad de marca.



5) Instrumento de medición creado por un grupo del Taller de Contexto 6 – Vida y Territorio 2013-I, destinado a ciclistas de Bogotá para evaluar la eficacia y eficiencia de la propuesta de diseño en relación con el objetivo inicialmente planteado.

### C) Aportes para la reflexión

La vida y el territorio, como conceptos centrales de este taller, prestan para diseñar infinitos ángulos de lectura, reflexión e interpretación sobre las relaciones de los sujetos con los lugares, convocando la sensibilidad a participar del proceso investigativo sin por tanto dejar de lado el rigor académico exigido. No obstante, llama la atención observar cómo lo más esencial de la vida humana se torna complejo a la hora de aplicarlo al escenario académico con el fin de esbozar hipótesis y formular proyectos de diseño. Es como si veinte años de *educación bancaria*, para retomar la expresión del educador y libre pensador Paolo Freire (1970)<sup>64</sup>, hubiesen moldeado a estudiantes (con seguridad la presente afirmación aplicaría también para docentes) hasta tal punto que se olvidasen de la importancia de implicar los matices de su subjetividad en los procesos de formación y aprendizaje, de manera crítica y creativa.

<sup>64</sup> Freire, P. (1970). *Pedagogía del Oprimido*. México: Siglo XXI.



Es así como observamos grandes dificultades de parte de las y los investigadores en formación a la hora de romper los lugares y métodos establecidos de construcción de saberes, así como de transitar libremente por los tiempos y espacios dinámicos que cada proyecto de investigación abre.

La institución educativa no siendo la única responsable, observamos cómo los códigos culturales validados por otras instituciones como la Familia, el Estado, la Iglesia, los Medios de comunicación masiva, etc., y reproducidos dentro de las mismas, generan filtros que pueden entorpecer el proceso investigativo.

Lo anterior se refleja por ejemplo en la manera de abordar la perspectiva diferencial de género, generacional y étnico-racial en el análisis investigativo – un abordaje nuevo para la mayoría de las y los estudiantes –, reducida en muchos de los proyectos en meras cifras cuantitativas que no revelan la complejidad de los “arreglos” culturales y sociales que se entrometen en las relaciones entre sujetos de investigación.

De la misma manera observamos cómo la creatividad es callada y sometida de manera exagerada a formatos convencionales de recolección de información definidos por la corriente positivista de las ciencias sociales, haciendo correr el riesgo de caer en lugares comunes de intervención de diseño.

El mayor reto en el ejercicio educativo, tanto por parte del(a) docente como del(a) estudiante, reside entonces en buscar nuevos caminos que ayuden a retomar espacios de libertad para el pensamiento y la creación, respetando el rigor, la reflexión crítica y la sistematicidad como criterios ético-políticos y de cientificidad que exigen los trabajos investigativos, entendiendo el escenario educativo como uno que se construye de acuerdo con las intenciones, apuestas y deseos de cada persona que lo conforma.

## **Bibliografía**

(2002). Vías y tránsitos en la investigación social. Notas sobre estrategias metodológicas alternativas. Centro de investigaciones Funlam.

Augé, Marc.(1998). Los no lugares, espacios del anonimato. España. Ed. Gedisa

Castelblanco Caicedo Diana Zoraida. (2010).Los relatos de objeto urbano. Una reflexión sobre las formas de habitar el espacio público. Colombia. Ed. Punto aparte.



Certau, M. (2000). La Invención de lo Cotidiano. Vol.1 y 2. México: Universidad Iberoamericana. Departamento de Historia. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente. Cultura libre.

Co-autoría. (2011). Creación, pedagogía y políticas del conocimiento. Memorias de un encuentro. Bogotá. Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Fals Borda, O. (1990). El Tercer Mundo y la reorientación de las ciencias contemporáneas. Argentina. Nueva Sociedad 107.

Korol, Claudia. (2008). Una perspectiva feminista en la formación de los movimientos populares: la batalla simultánea contra todas las opresiones. Venezuela: Revista venezolana de estudios de la mujer, vol. 13, n° 31.

Lacan, Jacques, Le Symbolique, l'Imaginaire et le Réel (1953) en: Bulletin de l'Association freudienne, N° 1, 1982, pp. 4-13.

Le Breton, David. (2010). Antropología del cuerpo y modernidad. Argentina. Ed. Nueva Vision.

Mejía, Julio. (2008). EPISTEMOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN SOCIAL EN AMÉRICA LATINA. DESARROLLOS EN EL SIGLO XXI. Perú. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Páramo, P. (2007). El significado de los lugares públicos para la gente de Bogotá. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional

Quintero Mejia M. (2007). El papel del lenguaje en la transformación social: Una perspectiva desde la investigación en justificaciones morales. Universidad de la Salle.

Sennett, R. (1997). Carne y piedra. El cuerpo y la ciudad en la civilización occidental. Ed. Alianza Editorial. pp273-401

### **9.3 Componente de Representación - Producción**

Estrategias académicas de representación en sistemas dinámicos

***Profesor Andrés Rodríguez Ruiz***

#### **A) Fundamentos**



En esta sección del artículo se expondrá la importancia de la representación de la información encontrada en un contexto dinámico, como una herramienta dentro del proceso de diseño en el taller.

El Taller Vida y Territorio busca encontrar oportunidades de diseño en contextos caracterizados por relaciones complejas. Estos lugares que se seleccionan como casos de estudio se pueden describir como sistemas dinámicos – definidos anteriormente –; son caracterizados por cambio, adaptación y movimiento, y plantean un reto significativo al diseñador al ser difíciles de comprender a través de las herramientas lineales y tradicionales de visualización y representación.

Dentro del taller se entiende *representación* en un sentido amplio, que abarca desde diagramas que permiten la representación y visualización precisa de fuentes seleccionadas de información disímil, por medio de elementos gráficos (Bender 2010); pasando por la elaboración de escenarios, hasta llegar a herramientas heurísticas de aproximación a lo real, como modelación y simulación (Sokolowski 2009).

El objetivo del componente de representación y producción dentro del taller, es proporcionar las herramientas adecuadas para poder desarrollar propuestas de visualización que contribuyan no solo a la comprensión de problemáticas complejas y dinámicas sino también a estructurar programas de diseño.

El programa se entiende como “la investigación y el proceso de toma de decisiones que define el problema a ser resuelto por el diseño” (Cherry 1998). Las etapas del programa comprenden “establecer objetivos, conocer y analizar hechos, descubrir y probar conceptos, determinar necesidades y establecer el problema” (Peña 2001)

Como parte del proceso creativo, el diseñador accede a fuentes de información cualitativa y cuantitativa que contribuyen a delimitar el proyecto. De igual forma, frecuentemente recurre a material visual (referencias, recortes, imágenes, entre otros), con el que está más familiarizado, como fuente de inspiración (Keller 2007). Con la explosión en la disponibilidad de colecciones de datos (Keim 2002), y la facilidad de tener acceso a ellas, se hace necesario encontrar interfaces para comprender su incongruencia natural (Lima, 2009), sin reducir su naturaleza variable y compleja. El desarrollo de herramientas que permiten la visualización comparativa de conjuntos extensos de datos, como por ejemplo el Google Public Data Explorer<sup>65</sup>, evidencian la necesidad de desarrollar interfaces entre usuario e información y, más aún, específicas al proceso de diseño.

El término visualización, entendido como poner en evidencia información, es amplio y multidisciplinar. Según Keim (2002) los objetivos de las técnicas de

---

<sup>65</sup> <http://www.google.com/publicdata/directory>



visualización son exploratorios (una fase inicial donde todavía no existe una hipótesis pero se busca llegar a una como resultado del análisis de la información), confirmativos (se parte de la hipótesis y se busca su comprobación) y de presentación (en el cual se presentan los hechos y las conclusiones).

Desde el diseño, los ejercicios de visualización tienen dos dimensiones; una primera descriptiva y una segunda, expresiva. Para abordar la primera dimensión dentro del curso, se busca establecer técnicas visuales y gráficas indicativas para expresar la información, dentro de las cuales se encuentran elementos indicativos, como el uso de rótulos y convenciones directas, codificaciones y escalas auto-representativas (Tufte, 1997). Un segundo, busca abordar los componentes expresivos y descriptivos de la representación, en los que es importante, adicionalmente al contenido, el manejo ético y objetivo de la información.

Para abordar los contextos en los que se desarrollan los proyectos desde la complejidad, se privilegia el desarrollo de escenarios orientadores de diseño (Manzini & Jegou 2000) por encima de respuestas puntuales a los problemas u oportunidades encontrados en las etapas diagnósticas. Los escenarios orientadores de diseño son de escala focalizada, reflejan cambios en los sistemas de productos y están enmarcados dentro de ambientes en los que existen sistemas de referencia o familiares o más conocidos (Manzini, 2000).

Es importante tener en cuenta que los problemas y los contextos son variados y no es posible encontrar una estrategia universal que se aplique ampliamente a diferentes casos. Como herramienta pedagógica, el análisis de casos de estudio es muy útil, debido a que permite ver como se generan estrategias para abordar problemas diversos desde diferentes puntos de partida.

Durante el proceso de introducción a la asignatura, se examinó el proyecto de En el proyecto de la biblioteca pública central de Seattle, Washington, diseñado por OMA en 2004, se siguió un proceso en el que se graficó el programa arquitectónico, se clasificó y jerarquizó de acuerdo al uso y función de los espacios, y se re-distribuyó el modelo representativo (Kubo & Prat 2005). El edificio resultante fue una directa interpretación de la representación visual del programa.

Este tipo de enfoque de proyecto no solo contribuyó a integrar varios sistemas en diferentes niveles funcionales y jerárquicos (colecciones, operaciones, servicios, etc.), sino que también puso en evidencia la naturaleza inestable de una biblioteca. Al ser su propósito el almacenamiento y el acceso de libros, publicaciones e información en general, está obligada a estar en continuo crecimiento. Se propuso un modelo gráfico que diferenciaba esas zonas variables de los usos más constantes (administración, lugares de encuentro, circulación, parqueo, etc.), y se articularon espacialmente. El resultado fue un edificio que se





adapta al crecimiento de su contenido sin alterar los espacios destinados a las funciones logísticas y de mantenimiento.

Siendo el territorio uno de los denominadores importantes del taller, la representación asume pertinencia mediante el estudio de cartografías. Se parte de una representación bidimensional del contexto y de los actores que abarcan el análisis, y se busca representar la complejidad manteniendo la pertinencia de la visualización, teniendo claridad en los puntos de referencia y en las escalas visuales y de información (factores escalares), buscando llegar a representaciones más abstractas que sean específicamente útiles para el proyecto.

Las herramientas de representación a nivel de diagnóstico y comprobación, pueden comprender modelos y simulaciones por medio de los que se puede mostrar la naturaleza dinámica de los sistemas y predecir posibles resultados. Se entiende el modelo como “una aproximación al mundo real” (Sokolowski 2009), y su formulación es una primera etapa del procesos, seguida en la simulación y el análisis. Nuevamente aparece la visualización de la información como una herramienta esencial, actuando como interfaz con el modelo (Banks 2009). A medida que el taller se vaya consolidando, el objetivo será proponer posibles herramientas de modelado y simulación que permitan comprobar las propuestas.

Un caso que se tiene como referencia durante el curso es el proyecto de modelación coreográfica “Synchronous Objects”<sup>66</sup> desarrollado por la Ohio State University sobre la obra “One Flat Thing, Reproduced” de William Forsythe, en la que se analiza el contexto, se convierte la información resultante en objetos donde se evidencia la coreografía y los patrones de interacción entre los diferentes actores. Dentro de los objetivos del estudio de este caso se busca mirar la evolución del lenguaje visual desde la notación Laban (también conocido como kinetografía, un sistema de notación del cuerpo en movimiento) como representación de un sistema en movimiento, y la notación del movimiento de Margaret Morris.

## **B) Estructura metodológica**

**En colaboración con: Prof. Carolina Villamil**

Como estrategia metodológica, se desarrolla trabajo individual y grupal en el que se estimula la creatividad y la innovación, por medio de ejercicios teórico prácticos, con el objetivo de desarrollar habilidades para la presentación y análisis de proyectos en un territorio específico, así como la capacidad de entender sistemas complejos y dinámicos en donde hay que tener en cuenta todas las variables que

---

<sup>66</sup> <http://synchronousobjects.osu.edu>



están relacionadas con el sistema, y fomentando actividades de auto y co-evaluación y posiciones críticas.

Dentro de las herramientas específicas que se proponen desde el componente de Representación y Producción, se encuentra el desarrollo de storyboards y representación de escenarios, los mapas de actores y sus relaciones, los mapas de relaciones micro y macro (análisis de referentes), las cartografías sociales y la visualización de las relaciones con los actores, la problemática y el territorio, la infografía, y el desarrollo de propuestas de diseño a partir de escenarios (narrativas del territorio y sus tensiones).

### **C) Aportes para la reflexión**

En el proceso de comprensión de las fuerzas que actúan en el territorio, necesario en el proceso de formulación y desarrollo de proyectos, es imperativo el dominio de herramientas sólidas de visualización, adicionalmente a destrezas en investigación y fundamentación. En la experiencia del taller se pudo evidenciar, al menos en una etapa inicial, una clara relación entre la claridad representativa y la profundidad del análisis. Los proyectos que fueron comunicados más eficientemente mostraron una mejor comprensión del contexto y, sobre todo, de las variables complejas y dinámicas que afectan el proyecto. Aquí radica la importancia de fortalecer los lenguajes de visualización, fomentando la autonomía en los estudiantes en la selección del medio ideal para la representación.

Es igualmente importante fortalecer el aspecto de las herramientas de modelación y simulación, de forma que contribuyan a la comprobación de proyectos que de otra forma se quedarían en lo especulativo. Se espera que este aspecto pueda ser alimentado a mediano plazo por las conclusiones del proyecto de investigación sobre “Interpretación, producción, y uso de estructuras de visualización dinámica en el desarrollo de proyectos de Diseño Industrial”.

En cuanto al aspecto de Producción, como punto de partida se tomó la elaboración de escenarios prospectivos, desde los cuales se pudiera identificar oportunidades de diseño. Es necesario tener en cuenta que las estrategias de producción, a partir de esta etapa, deben ser flexibles y se deben adaptar a las propuestas proyectuales que formulan los estudiantes que, en el caso de la experiencia recientemente concluida, fueron desde productos industriales hasta estrategias de generación de evento por medio de instalaciones.

### **Bibliografía**

Bender, J & Marrinan. (2010) *M The Culture of Diagram* Stanford University Press, Stanford, California.



Jegou, Françoise; Manzini, Ezio (2008) *Collaborative Services* Edizioni Poli.design

Johnson, Neil (2009) *Simply Complexity: A Clear Guide to Complexity Theory* Oneworld (Re-impresión).

Keim, D (2002) "Information Visualization and Visual Data Mining" en *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, Vol. 7, No. 1 Enero-Marzo de 2002, Pp 100-106.

Kubo, Michael & Prat, Ramón (2005) *Seattle Public Library: OMA/LMN* Barcelona: Actar

Lima, Manuel (2011) *Visual Complexity: Mapping Patterns of Information*. Princeton Architectural Press

Tufte, Edward R. (1997) *Visual Explanations: Images and Quantities, Evidence and Narrative* Graphics Press

(1992) *The Visual Display of Quantitative Information* Graphics Press.

(1990) *Envisioning Information* Graphics Press 1990.

Yau, Nathan (2011) *Visualize This: The Flowing Data Guide to Design, Visualization and Statistics*. Wiley

## 10.Taller de Contexto 7: Tensiones Culturales

### Introducción

*"...un objeto existe como un sistema de signos, como un catalizador de emociones, como una representación de un estado cultural, como un contenedor de valores o de información que uno quiere poseer, como una presencia activa, un guiño reconfortador – en otras palabras, como un instrumento de comunicación".*  
Ettore Sottsass

### 10.1 Componente de Construcción

Como apoyo a la formación del Diseñador Industrial, este Taller busca reconocimiento en el proyecto, por parte del estudiante, de los procesos de producción, distribución y consumo de la cultura material, y de los actores involucrados, por medio de intervenciones objetuales, técnicas, y tecnológicas que den lugar a respuestas acordes con las exigencias del contexto. Al final del curso



se espera que el estudiante haya desarrollado el pensamiento reflexivo frente a fenómenos que tienen relación con las Ciencias Sociales desde su competencia en Diseño, pueda construir una sólida argumentación de sus propuestas, desarrolle autonomía y criterio propio en la inspección e intervención, y desarrolle sus intereses personales en la disciplina.

Para lograr este objetivo se parte del análisis de un contexto, un producto o una práctica cultural contemporánea caracterizada por la indeterminación, la complejidad y donde la diversidad de perspectivas entre los actores participantes genere una relación de tensión. El desarrollo de este tipo de propuestas propicia la argumentación, el dialogo y la discusión sobre la estructura proyectual y su correlación con el diseño de productos, servicios y estrategias.

Para el espacio de construcción se busca la aplicación de los conceptos manejados en los componentes de Investigación, Fundamentación, y Representación y Producción, dentro de un proyecto de carácter práctico, en escenarios con condiciones complejas, donde la formulación de un proyecto de diseño implique el estudio crítico de un problema difuso o una situación de poca claridad, y sobre el cual exista multiplicidad de puntos de vista. Se busca observar y analizar el producto cultural<sup>67</sup> y la cultura popular<sup>68</sup>, y formular propuestas dirigidas específicamente a grupos sociales definidos. Igualmente, se espera reconocer del potencial del diseño como mediador en contextos donde se evidencian lugares de interacción social en los que la relación entre actores diferentes produce situaciones de conflicto, al tiempo que se reconoce la diversidad y se busca reflexionar sobre la legitimidad.

### **A) Metodología de trabajo**

Metodológicamente se plantean tres momentos, buscando partir de una escala conceptual amplia hasta aproximarse a las oportunidades puntuales y finalmente a la definición y desarrollo de propuestas. El proyecto se convierte en el vehículo para el análisis, reflexión y discusión en grupo de productos y prácticas, buscando la determinación de posibles oportunidades y lugares donde se pueda actuar

---

<sup>67</sup> La UNESCO (2000) define a los productos culturales como la combinación de los bienes y servicios culturales. Los primeros se entienden como los bienes de consumo que son vehículos de “ideas, símbolos y formas de vida”, mientras que los servicios se entienden como “las actividades que tienen como objetivo la satisfacción de intereses o necesidades culturales”

<sup>68</sup> Storey (2010) cita una definición de Cultura Popular por Bennett que sirve como punto de partida de la reflexión sobre el tema: “El campo de la cultura popular está estructurado por la intención de la clase dominante de ganar hegemonía y por las formas de oposición a esta empresa. Como tal, no consiste simplemente de una cultura masiva impuesta que coincide con la ideología dominante, ni de simplemente la oposición espontánea de culturas, sino más bien el área de negociación entre las dos, dentro de la cual –en diferentes tipos particulares de cultura popular– los valores y los elementos culturales e ideológicos dominantes, subordinados y oposicionales se ‘mezclan’ en diferentes permutaciones”



desde el diseño.

## B) Técnicas y métodos de enseñanza

### 1<sup>er</sup> Módulo:

*Una reflexión sobre la Cultura*, en el que se buscan aplicar los conceptos discutidos en fundamentación, y las aproximaciones trabajadas en investigación.

- Indagación sobre posiciones conceptuales
- Indagación acerca de productos y prácticas contemporáneas
- Visualización de la información encontrada
- Definición de posibles nodos en los que existan oportunidades de Diseño

### 2<sup>do</sup> Módulo:

*Mediaciones*, en el que se explora las posibles articulaciones del proyecto de Diseño en los escenarios trabajados. Se formulan alternativas y propuestas de diseño.

- Análisis sobre el lugar de acción del proyecto
- Análisis sobre prácticas y actores existentes en dicho contexto
- Formulación de posibles propuestas

### 3<sup>er</sup> Modulo:

*Tensión y espacio*, donde se reconoce la relación entre el proyecto y el territorio.

- Determinación de herramientas y estrategias para ser desarrolladas
- Desarrollo de propuestas
- Formulación de estrategias de comunicación y comprobación de proyectos.

## C) Ejercicio en clase

**Nombre del ejercicio:** Diseño y tensión, ámbitos para la acción cultural.

**Objetivo del ejercicio:**

- A partir de la observación e indagación de contextos urbanos y escenarios culturales, se busca el acercamiento a los conceptos fundamentales de Cultura.



- Reconocimiento y delimitación de un caso de estudio concreto hacia la identificación de una tensión como lugar de intervención propia del diseño.
- Estructuración de marco teórico e insumos conceptuales para estructurar un proyecto de diseño.
- Formulación y desarrollo de propuestas de diseño.

### Descripción del ejercicio:

Se propone la aproximación sensible del estudiante desde herramientas etnográficas básicas, para la conformación de un ejercicio que permita la visualización de fenómenos culturales relacionados entre sí, entorno a escenarios y contextos evidentes.

Al reconocer los elementos que de manera sistémica conforman e interactúan en el fenómeno cultural reconocido, se identifican nodos de tensión, conflicto o contienda.

Estos lugares son el punto de partida para la formulación de hipótesis y problemáticas, en donde la argumentación constituye la estructuración de determinantes y requerimientos que delimitarán la propuesta de diseño. Paralelamente los estudiantes deben proponer estrategias de comunicación y comprobación para cada proyecto.





**Imágenes 1-3.** Se identificaron los conceptos más importantes en cada uno de los contextos de trabajo y se buscó representar la contienda de la forma más apropiada posible para el proyecto.



**Imagen 4.** *La presentación de las conclusiones preliminares se evidenciaron en escenarios representativos, inconclusos y que permitieran la interpretación.*





**Imagen 5.** *La claridad de los conceptos representados varió de acuerdo a la precisión del tema y de la tensión identificada.*



**Imágen 6.** Se apoyó el desarrollo de escenarios por medio de presentaciones donde se mostró el proceso de indagación de información.

## Resultados:

Teniendo en cuenta que el taller se encuentra en su primera versión, no se cuenta con información completa o material suficiente para evaluar resultados. Sin embargo, los primeros ejercicios han cumplido con los objetivos propuestos por el taller. La identificación de oportunidades de diseño a partir del “mapa” cultural, permitió observar y categorizar aspectos conceptuales propios del momento contemporáneo, e inquietudes disciplinares del Diseño.

## Bibliografía

### Construcción - Resolución de escenarios complejos y consideraciones metodológicas:

Dubberly, H. (2004) *How do you Design?: A Compendium of Models* Dubberly Design Office, San Francisco

Frensch, P, & Funke, J (ed). (1995) *Complex Problem Solving: The European Perspective* Routledge



## *Design Thinking for Educators* IDEO 2<sup>da</sup> Edición

Plattner, H. (et al) (ed) (2011) *Design Thinking: Understand, Improve, Apply* Springer, Berlín

Peña, W. & Parshall, S. (2001) *Problem Seeking: An Architectural Programming Primer* John Wiley & Sons (fourth edition), Nueva York

Piotrowski, C. (2011) *Problem Solving and Critical Thinking for Designers* John Wiley & Sons, Nueva York

### **10.2 Componente de Fundamentación**

Para el espacio de Fundamentación se busca la reflexión sobre las relaciones y los productos culturales de diferentes grupos sociales, y el estudio sobre conceptos socioculturales, particularmente en los ejes que vinculan identidad y patrimonio, nuevas socialidades, memorias e imaginarios. El objetivo del componente es brindar una introducción conceptual a la reflexión sobre la cultura y la interacción de actores y productores creativos, al tiempo que ofrece un fundamento teórico al proyecto que se espera desarrollar en el componente de construcción. Se busca fomentar posiciones críticas y argumentadas acerca de los diversos temas que se trabajarán.

#### **A) Metodología de trabajo**

El curso parte de una reflexión sobre diversas perspectivas acerca de Cultura, sus definiciones y las nociones de identidad e ideología. Se busca localizar dentro de estos conceptos a la cultura popular y a la producción cultural material e inmaterial. Posteriormente, se espera profundizar y reflexionar sobre los aspectos sociales en la cultura, y en especial sobre el potencial del Diseño como mediador. Se introduce en esta sección del curso las nociones sociales de tensión, tolerancia, legitimidad y validación. En la conclusión del curso se busca vincular esta reflexión sobre los procesos sociales con el territorio real referido a las construcciones sociales o formas de vida encontradas en el contexto y, en cierto grado, con el virtual.

El contenido temático se desarrollará apoyando los proyectos propuestos desde Construcción, y en coordinación con los componentes de investigación, y representación y producción. Además de ejercicios de indagación y presentaciones magistrales, se observarán y discutirán casos de estudio para evidenciar los conceptos de forma aplicada y crítica. En el módulo inicial del curso se elaborará un ensayo individual como producto inicial para demostrar el manejo básico de los conceptos; el segundo módulo resultará en el marco teórico inicial



sobre el que se construirá el proyecto; y para la conclusión del curso (módulos 3 y 4) se evaluará la argumentación del proyecto y la posición crítica del estudiante frente a la oportunidad de Diseño.

## B) Técnicas y métodos de enseñanza

### 1<sup>er</sup> Módulo: *Una reflexión sobre la Cultura*

- Indagación alrededor de definiciones y perspectivas sobre Cultura y *zeitgeist*
- Cultura material e inmaterial. Prácticas inmateriales
- Identidad cultural y patrimonio
- Memorias e imaginarios sociales
- Cultura popular y *kitsch*.

### 2<sup>do</sup> Módulo: *Mediaciones*

- Definición del Acto Social
- El potencial del Diseño como mediador cultural
- Tolerancia, tensión, crisis y validación
- Movimientos contraculturales y anárquicos
- Legitimidad e ilegitimidad

### 3<sup>er</sup> Módulo: *Tensión y espacio*

- Lo global y lo local
- Territorio y tensión
- Macro y micro entornos
- La apropiación del hábitat
- Escenarios suburbanos y urbanos
- Espacio público
- El centro comercial
- Las periferias

### 4<sup>to</sup> Módulo: *Nuevas socialidades*

- Nuevas socialidades y formas de contención
- Tribus urbanas
- Construcción de género
- Migraciones y desplazamientos.



### C) Ejercicio en clase

**Nombre del ejercicio:** Construcción de marcos conceptuales en contextos complejos.

**Objetivo del ejercicio:** Entender algunos conceptos importantes sobre Cultura, su pertinencia al ejercicio del diseño en contextos en los que sea evidente la multiplicidad de puntos de vista, la poca claridad en la definición de problemas y la transformación dinámica de la situación.

**Descripción del ejercicio:** A partir de los nodos encontrados en el ejercicio de visualización del estado contemporáneo desde el punto de vista de la cultura, realizado en el componente de Construcción, se empiezan a precisar algunas de las ideas que fundamentan el curso. Los estudiantes escogerán y analizarán algunos contextos que intuitivamente aparenten implicar una relación compleja entre sus actores y una posible oportunidad de diseño.

Paralelamente, se examinarán algunos casos de estudio donde se evidencien situaciones de contienda, tensión o exista poca claridad en la información encontrada. Estos casos darán lugar a discusión, introduciendo al grupo los conceptos mencionados anteriormente, aplicados a un contexto particular. La visión crítica, el objetivo principal, del análisis de estos casos, se evidenciará en ensayos que se presentarán al finalizar cada ejercicio.

Las conclusiones obtenidas a lo largo del proceso, aplicadas a los temas desarrollados en el proyecto de Construcción, conformarán el marco teórico del proyecto que será el producto final del componente de Fundamentación.

#### Resultados:

Luego de esta primera experiencia con el curso, se evidencia la necesidad de estimular el rigor en la etapa de indagación de información. Para futuros talleres, puede ser útil partir de una investigación o una problemática ya identificada y estudiada, debido al tiempo que los estudiantes requieren invertir para descubrir posibles oportunidades de diseño.

La naturaleza difusa de los problemas que son particulares al taller, frecuentemente requiere de un acompañamiento especial en la identificación de los diferentes actores y prácticas involucradas. Una visión sistémica, desde la complejidad, contribuye al entendimiento de la interacción entre los elementos encontrados en el contexto de estudio.

Es importante fomentar en los estudiantes el reconocimiento de la diversidad de puntos de vista y opiniones como un lugar de construcción de proyecto, y no como



un obstáculo en el desarrollo del mismo.

## Fundamentación - Reflexiones y conceptos sobre Cultura

Alonso Cano, Guiomar (Ed.) (2000) *Culture, Trade and Globalization: Questions and Answers* Division of Creativity, Cultural Industries and Copyright, Sector of Culture, UNESCO

Appadurai, Arjun (1996) "The Production of Locality" en *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization (Public Worlds Volume 1)* University of Minnesota Press

Augé, Marc (2000) *Los 'No-lugares' espacios del anonimato: Una antropología de la supermodernidad* Gedisa, Barcelona

Bauman, Zygmunt (2005) *Identidad*. Losada, Madrid

Bauman, Zygmunt (2002) *Modernidad Líquida* Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires

Berman, Marshall (1991) *Todo lo sólido se desvanece en el aire* Siglo Veintiuno Editores, Bogotá

Bourdieu, Pierre (1984) *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste* Harvard University Press,

Castelblanco, Diana (2010) *Los relatos del objeto urbano. Una reflexión sobre las formas de habitar el espacio público* Editorial Punto Aparte, Bogotá,

Castells, Manuel (2002) "Identidades" en *La era de la información: economía, sociedad y cultura*, Siglo XXI editores, México

Debord, Guy (2005) *La Sociedad del Espectáculo* Pre-Textos, Valencia

Elias, Norbert (1998) "Ensayo teórico sobre las relaciones entre establecidos y marginados" en *La civilización de los padres y otros relatos* Grupo Editorial Norma

Frascara, Jorge (2002) *Design and the Social Sciences: Making Connections* CRC Press, Boca Ratón, FL

Giddens, Anthony (2010) *Sociología* Alianza Editorial

Geertz, Clifford (2003) *La interpretación de las culturas*. Gedisa, Barcelona

Hebdige, Dick (1979) *Subculture: The Meaning of Style* Routledge, Florence, KY



Illich, Ivan (1975) *Tools for Conviviality* Harper and Row Publishers,inc, Nueva York

Klein, Naomi (2001) *No Logo* Paidós, Barcelona

Manzini, Ezio (1992) *Artefactos* Celeste ediciones/ Experimenta Ediciones de Diseño, Madrid

Marcus, Greil (1989) *Lipstick Traces* Harvard University Press

Moles, Abraham (1990) *El Kitsch: el arte de la felicidad* Paidós Ibérica Ediciones S.A., Nueva York

Storey, John (2009) *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction* Pearson/ Longman. Harlow, Inglaterra

Thackara, John (2008) *In the Bubble* Umberto Allemandi & C., Turín

Weber, Max *Economía y Sociedad* Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires

Žižek, Slavoj (2006) “Where do we stand today?” en *The universal exception* Continuum, Londres

Žižek, Slavoj (2006) “Multiculturalism or, the cultural logic of multinational capitalism” en *The universal exception* Continuum, Londres

### **Fundamentación - Casos especiales de estudio**

Chuihua, Judy Chung, ed. (et al) (2002) *Harvard Design School Guide to Shopping* Taschen GmbH, Kolin

Radice, Barbara (1985) *Memphis*. Thames & Hudson, Nueva York

### **10.3 Componente de Investigación**

Para el componente de Investigación es importante que el estudiante se aproxime al desarrollo de proyectos, teniendo presente abordajes teóricos y conceptuales que permitan el aprendizaje y acercamiento desde diversos contextos culturales a métodos y procedimientos de investigación, áreas de exploración hacia fenómenos relacionados a la noción de identidad cultural, junto a especialistas y especialidades académicas que reconozcan a profundidad herramientas analíticas indispensables para este taller buscando identificar: Cultura, Imaginarios, Identidad, Museología y Patrimonio; los cuales deben ser asimilados de manera



sensible, definiendo procesos de creación a partir de instrumentos y metodologías de indagación basados en trabajos de campo, manejo de recursos de información, documentación y archivo, cartografías, elaboración de jerarquías y órdenes, permitiendo la comprensión y asimilación de un tema de estudio fundamentado en una pregunta, hipótesis o enunciado, con un alto grado de formulación plástica o formal.

Específicamente, se busca en el componente promover en los estudiantes procesos de investigación, hacia la comprensión amplia del diseño, sus procesos y estrategias de construcción cultural; reconocer la investigación como una de las tareas básicas encomendada a los museos, siendo en todos sus ámbitos de actuación el fundamento para proteger, conservar y difundir los valores intrínsecos entre el patrimonio y la sociedad; reflexionar sobre el papel del diseño en las diversas funciones museísticas; motivar preguntas en torno a la distinción entre museología y museografía; formular proyectos a partir de las múltiples valoraciones que el estudiante se permita en la comprensión del espacio *museal* como escenario para la representación social e instancia fundamental para la identidad y valoración de los bienes materiales e inmateriales de una comunidad.

### **A) Metodología de trabajo**

El escenario cultural, y en particular el Museo, se convierte en el lugar de partida para una reflexión sobre las diversas posiciones y tensiones alrededor de la Cultura. Es el contexto donde se evidencian y se caracterizan las relaciones entre cultura hegemónica y arte popular, entre globalidad y localidad, etc., al igual que conceptos como identidad, ideología, memoria y patrimonio.

En una etapa inicial se busca la introducción a la investigación, el contexto y sensibilización por medio de una *introducción a la investigación en escenarios culturales* (módulo 1), y un análisis de la *estructura y organización de las colecciones y fondos documentales en museos* (módulo 2). La segunda etapa tiene como objetivo profundización y análisis alrededor de la *Museografía y el museo como espacio de comunicación* (módulo 3); y la *Curaduría y el museo como espacio de representación* (módulo 4). Finalmente, la tercera etapa aborda la mediación y la proposición, y trabajará el tema de la *Museología y el museo como espacio político*. Dentro de cada uno de los temas, se desarrollarán algunos ejercicios específicos al componente de Investigación, y otros complementarios al proyecto desarrollado en el componente de Construcción.

### **B) Técnicas y métodos de enseñanza**

**1<sup>er</sup> Módulo:** *Introducción a la investigación en escenarios culturales: la*





### *investigación en museos*

- La investigación en escenarios culturales
- La investigación en museos: investigación in terna, investigación de colecciones, investigación de la historia del museo, investigación en conservación, investigación del público

### **2<sup>do</sup> Módulo:** *Estructura y organización de las colecciones y fondos documentales en museos*

- Fondos arqueológicos
- Fondos etnográficos
- Fondos históricos
- Fondos artísticos.

### **3<sup>er</sup> Modulo:** *Museografía, el museo como espacio de comunicación*

- El factor semántico de la exposición dentro del museo
- Categoría semántica del museo como espacio físico y como ámbito
- Dimensión semántica del objeto.

### **4<sup>to</sup> Modulo:** *Curaduría, el museo como espacio de representación*

- De la presentación a la representación, la idea en el museo
- ¿Cuál museo nos representa?
- ¿Cuál es el país que queremos representar en el museo?

### **5<sup>to</sup> Modulo:** *Museología, el museo como espacio político*

- El contenido de los museos
- Museo, identidad y memoria
- Museología crítica y relevancia social de los museos.

## **C) Ejercicio en clase**

**Nombre del ejercicio:** Conformación de una colección hacia un proyecto expositivo.

### **Objetivos del ejercicio:**

- Acercar al estudiante a reconocer de manera sensible un elemento constitutivo dentro de escenarios culturales delimitados (en tanto



- continentes de objetos) en la ciudad, sus espacios íntimos, y comunes.
- A partir de un elemento reconocido establecer los procesos de registro y catalogación, hacia la conformación de una colección.
  - Adelantar el estado teórico y conceptual de la colección, nombre y descripción del conjunto organizado de objetos, método de registro, categorías de agrupación, estados de conservación, y propuesta de almacenamiento.
  - Desarrollo de guion curatorial, argumento sólido sobre el cual se comunica algún aspecto destacable de la colección.
  - Desarrollo de guion museográfico, pautas de orden espacial y formal, hacia la construcción de un escenario interactivo ideal para la puesta en común de la colección y sus valores reconocidos en el guion curatorial.
  - Propuesta de diseño y montaje de la exposición.

### Descripción del ejercicio:

La investigación y puesta en común de los valores insertos en los elementos que conforman la cultura material de una comunidad, permite la asimilación, reflexión y posterior debate de todo aquello inherente a los procesos de memoria, presentación y representación de las denotadas fracturas sociales contemporáneas.

Permitirnos rastrear dichas problemáticas desde un ejercicio fundamentalmente argumentativo, que integra la formulación de escenarios interactivos, reconoce la significativa debilidad de las estructuras e instituciones competentes de velar por la conservación, investigación, construcción, transformación y deleite de los acervos materiales e inmateriales de una comunidad.

### Bibliografía

- Hernández, F (2001). *Manual de Museología*. España: Ediciones Trea, S.L.
- Zubiaur Carreño, F (2004). *Curso de Museología*. España: Ediciones Trea, S.L.
- Hernández, F (2011). *El museo como espacio de comunicación*. España: Ediciones Trea, S.L.
- Ministerio de Cultura, Museo Nacional de Colombia (2001). *La arqueología, la etnografía, la historia y el arte en el Museo, Memorias de los Coloquios Nacionales*. Bogotá, Colombia.
- Bolaños, M (2002). *La memoria del mundo: cien años de museología 1900-2000*. España: Ediciones Trea, S.L.
- Bellido, G (2007). *Aprendiendo de latinoamérica, El museo como protagonista*. España: Ediciones Trea, S.L.
- Navarro, O (2006). "Museos y Museología: Apuntes para una museología crítica". Versión ampliada de la ponencia presentada por el autor en: XXIX Congreso Anual



del ICOFOM / XV Congreso Regional del ICOFOMA-LAM “Museología e Historia: un campo de conocimiento”, llevado a cabo del 5 al 15 de Octubre de 2006 en las ciudades de Córdoba y Alta Gracia, Provincia de Córdoba, Argentina.

### **Investigación - Bibliografía complementaria**

Conn, S. (2010). *Do Museums Still Need Objects?*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Hernández, F (2006). *Planteamientos teóricos de la Museología*. España: Ediciones Trea.

Ministerio de Cultura, Museo Nacional de Colombia (2000). *Museo, memoria y nación, Memorias de los Coloquios Nacionales*. Bogotá, Colombia.

Sunkel, G. (2006). *El Consumo Cultural en América Latina*. Convenio Andrés Bello.

### **10.4 Componente de Representación - Producción**

El objetivo del componente de Representación y producción es brindar al estudiante algunas herramientas y estrategias para que pueda explorar la transmisión de mensajes y la comunicación de proyectos a través de medios alternativos. Al finalizar el curso, el estudiante debe estar en la capacidad de identificar nuevos formatos para la transmisión de información, específicos e ideales para los contextos donde se plantean las propuestas. De la misma forma, deber reconocer la importancia de la gestión de la producción de estos nuevos formatos y del potencial de los mismos para enriquecer la comunicación expresiva de las propuestas.

Las tensiones culturales que se dan en todos los procesos de comunicación implican encontrar los medios adecuados para poder transmitir los mensajes. El análisis de contextos específicos, de los actores involucrados, y de sus formas de comunicación permite encontrar medios adecuados para transmitir los mensajes. La representación se convierte entonces en una herramienta y un medio por el cual las tensiones encontradas en los diferentes proyectos son pensadas a través de nuevos formatos. Pensar global para actuar local, brinda un gran espectro de posibilidades para la representación de los proyectos.

La exploración de nuevos vehículos comunicativos, buscará reflexionar sobre los valores culturales de los actores involucrados en el contexto seleccionado, y contribuirá a estimular la creatividad y la exploración en el estudiante.



## A) Metodología de trabajo

El desarrollo del trabajo dentro del componente se divide en etapas de acuerdo a diferentes énfasis en las herramientas y estrategias para la representación de la información. Se plantean una serie de ejercicios cuya complejidad aumenta de manera progresiva y basada en los temas específicos que cada grupo de estudiantes estará desarrollando dentro del componente de Construcción. Una primera fase de talleres con software para la construcción de formatos virtuales o impresos, una segunda fase de audio y video y una tercera de implementación para la entrega final son el recorrido a seguir durante el semestre.

## B) Técnicas y métodos de enseñanza

### 1<sup>er</sup> Módulo: *Registros*

- Nuevos medios
- Infografía y visualización de la información
- Mapas de navegación
- Breve taller de imagen fotográfica como herramienta en el registro de escenarios
- Bitácoras y registro de información compleja

### 2<sup>do</sup> Módulo: *Plataformas*

- Trabajo de imagen sobre plataforma
- *Blogs*
- Creación de un guión para realizar un producto audiovisual (propaganda, entrevista, presentación en audio, etc)
- Construcción del producto propuesto.

### 3<sup>er</sup> Modulo: *Contexto y representación*

- Trabajo de campo con comunidades indígenas y campesinos
- Estrategias de comunicación audiovisual
- Animaciones e interpolaciones
- Creación de mapas de navegación
- Técnicas de elaboración de productos comunicativos definitivos



### C) Ejercicio en clase

**Nombre del ejercicio:** En la ruta hacia un nuevo lenguaje de expresión

**Objetivo del ejercicio:**

- Por medio de la revisión de casos de estudio de medios y productos de comunicación alternativos, se busca identificar y evaluar las características que contribuyen a transmitir el contenido de manera eficaz.
- A partir del reconocimiento de estos nuevos medios se genera una propuesta grafica del proyecto realizado en el semestre.
- Construir un sistema comunicativo alterno que verifique los postulados del semestre.

**Descripción del ejercicio:** A través de la observación directa de nuevos medios alternativos de comunicación como estrategia para que el alumno los identifique, generar lenguajes gráficos propios que expresen identidad de proyecto

Estos lenguajes que son los medios de expresión generados para cada tema, permiten al alumno componer y emitir mensajes acordes con las necesidades de cada proyecto.

Estos lenguajes serán soportados por productos que el alumno seleccione como idóneos para expresar el tema del semestre.

**Resultados:** Teniendo en cuenta la diversidad de antecedentes académicos dentro de los estudiantes (4 a 9 semestre), representados en diferentes niveles de conocimiento y destrezas representativas, el reto del curso se convierte en potenciar las capacidades individuales. Es probablemente por esto que, desde el componente, se evidencia una relación entre las capacidades de expresión y los límites en el proceso creativo.

Como estrategia para vincular las diferentes temáticas y aproximaciones, dentro del proceso seguido desde Representación, se ha dado énfasis a la búsqueda de lenguajes visuales que permitan expresar las ideas contenidas en los proyectos y dirigirse a los actores particulares involucrados en el contexto de estudio.



## Bibliografía

Knight, Carolina & Glaser, Jessica. (2009). *Diagrams: Innovative Solutions for Graphic Designers* Suiza: RotoVision.

Baldwin, Jonathan & Roberts, Lucienne. (2007). *Comunicación visual: De la teoría a la práctica*. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A..

Davis, Melissa.(2006). *Mucho más que un nombre: Una introducción a la gestión de marcas*. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A..

Willoughby Design group.(2005). *The best of Brochure Design*. United states of America: Rockport Publishers, Inc.

Best, Kathryn. (2007). *Management del diseño*. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A..

Morgan, Tono. (2008). *Visual Merchandising: Escaparates e interiores comerciales*. Barcelona: Editorial Gustavo Gilli, SL.

Lidwell, William; Holden, Kritina y Butler, Jill. (2005). *Principios universales del diseño*. Barcelona: Editorial Blume. Japón

Simmonds. (2007). *Manual del diseñador*. Barcelona: INDEX BOOK, SL.

Ambrose-Harris.(2007). *Fundamentos de la tipografía*. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A..

Ambrose-Harris. (2009). *Fundamentos del diseño gráfico*. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A.

Mito Design. (2009). *Brochures*. Barcelona: INDEX BOOK, SL.

Bhaskaran, Lakshmi. (2006). *¿Qué es el diseño editorial?*. Barcelona: INDEX BOOK, SL.

Healey, Matches. (2009). *¿Qué es el branding?*. Barcelona: Editorial Gustavo Gilli, SL.

Garrofé, Josep M. (2010). *Structural Packaging* Barcelona: INDEX BOOK, SL.



Universidad de Bogotá  
JORGE TADEO LOZANO



Jarvis, Jeff. (2010). *Y Google, ¿Cómo lo haría?* Barcelona: Grupo Planeta.

Pineda, E., Sánchez, M., Amariles, D. (1998). *Lenguajes Objetuales y Posicionamiento*. Bogotá: UJTL

9