

poderia até ser considerado um purista ao trabalhar com elementos tão fundamentais.

Uma última questão: Meggs observa que Carson com suas imagens técnicas propicia a experiência do encontro e do confronto. Esse processo de captura e leitura da imagem é bastante próximo daquele apresentado por Flusser que envolve a abstração como processo representativo e a imaginação como processo de decodificação sujeito a visões de mundo.

Conclusão

O design gráfico, em muitas situações, depende da fotografia para se viabilizar. Na contemporaneidade onde a hibridação é o norte, analisar alternativas de relacionamento entre essas duas áreas é algo bastante saudável. Talvez sejam ainda raras as experimentações da natureza de Fotografiks, porém há que cada vez mais se procurar articular novos caminhos. David Carson, é um modelo bastante apropriado para uma discussão dessa natureza dada a sua verve experimental. O que vale nesse caso é a sua atitude em relação à imagem fotográfica que coloca em xeque vários paradigmas tanto do design gráfico quanto da fotografia. Flusser e Meggs são base sólida para uma possível compreensão do que Carson apresenta em Fotografiks.

Notas

1. BUNNELL, P. Edward Weston on Photography. Salt Lake City: 1983. p.68

Referências bibliográficas

CARSON, D. & MEGGS, P. B. Fotografiks. London: Laurence King Publishing, 1999.
 FLUSSER, V. Ensaio sobre a fotografia: para uma filosofia da técnica. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1998.
 MEGGS, P. B. A History of Graphic Design. New York: Van Nostrand Reinhold, 1992.

* Mestrando em Comunicação e Linguagens - UTP.

Fronteras de oportunidad (a052)

El diseño de espacios públicos desde la lógica ambiental

Mariela Alejandra Marchisio*

“La cronología de la vida de las formas nos mantiene alejados de la cronología de las formas de la vida.”
 Paul Virilio en “La inseguridad del territorio”

Las situaciones de borde y/o frontera ¿significan división o espacio de articulación?

En todo caso implica un cambio de situación. De situación geográfica, de condición política, de condición económica, de condición urbana a rural. En este sentido en esta presentación consideraré espacios públicos de frontera a aquellos que significan una fragmentación en la trama de la ciudad. La ciudad pública se está transformando en una sumatoria de fragmentos, en mapas perceptuales o en mapas de riesgo, que poco tienen

que ver con los mapas geográficos de aman-zanamiento trazado tradicional.

El siglo XX se encargó de poner en crisis los distintos modelos de ciudad, en menos de cien años, la ciudad, sufrió más transformaciones que en toda la historia. La ciudad en general y la ciudad latinoamericana en particular ha sido hablada, discutida, globalizada, localizada, o como dice Virilio, *glocalizada*¹, hasta el infinito, pero de todos los estudios, surge una pregunta inevitable y de difícil respuesta, ¿cómo operar en la ciudad actual, existe una ciudad o multiplicidad de ellas?

La lógicas de organización de la ciudad racionalista, con sus anhelos de orden, practicidad y claridad, con su organización de espacios, tiempos y funciones, demostró que no fue suficiente para mitigar, ni resolver la crisis en la que están inmersos los espacios públicos de nuestras ciudades. La gestión actual de los espacios urbanos exige una mirada holística e integradora que solamente la racionalidad ambiental aporta. Por lo tanto se presupone que la sustentabilidad de los espacios públicos urbanos, exige procesos de diseño que se aborden desde la lógica del pensamiento ambiental. La presente ponencia pretende, además de desarrollar estos conceptos, poner a discusión los métodos y resultados de distintas intervenciones realizadas desde el diseño ambiental en sectores de frontera o riesgo ambiental.

Notas

1. Término utilizado por Paul Virilio en La velocidad de liberación, Manantial, 1997, Bs. As.

* Magíster en Arquitectura. Magíster en Gestión Ambiental del Desarrollo Urbano. Instituto del Color. Facultad de arquitectura Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba.

Gestión y estrategias de diseño (a053)

Gestión estratégica de Diseño en los clústeres empresariales

Luis Ahumada Inostroza.*

Las nuevas condiciones generadas bajo el escenario de la economía global y los mercados interconectados, han planteado nuevos desafíos en las formas de gestión y coordinación para las empresas.

La economía en red, así como la Sociedad de la Información y el Conocimiento han propiciado la creación de nuevas formas de organización empresarial, estableciéndose a través de asociaciones estratégicas de empresas para competir, siendo su finalidad, compartir la información y los conocimientos, fomentando la innovación y generando ventajas competitivas que incrementen la productividad.

De ésta forma los clústeres, representan las nuevas formas asociativas empresariales concentradas en áreas geográficas o en actividades estrechamente relacionadas, buscando la eficiencia colectiva a través de la interconexión de sus instituciones, generando sinergias en innovación y competitividad a través de la colaboración.

Dentro de éste marco de acción y contexto económico, la planificación estratégica y las actividades asociadas en los clústeres, se establecen a través de:

- El Clúster del Conocimiento. Esta asociación se conforma por diversos agentes, tales como; universidades, consultores, centros tecnológicos, empresas, asociaciones, cámaras de comercio, etc., los cuales participan en forma directa en la definición del Plan de Acciones, conformado por el proceso de diagnóstico, priorización y definición de acciones, determinando aquellas actividades dirigidas a la creación, adaptación y difusión de conocimientos que tienen como fin dar soporte a la función de dirección y gestión de las organizaciones, tanto públicas como privadas.

- La Asociación Clúster del Conocimiento en Gestión Empresarial. Representa la unión de todos los factores necesarios para poner en marcha las acciones de gestión y planificación de las empresas asociadas y los organismos interconectados que conforman el Clúster del Conocimiento.

La integración de la Gestión de Diseño en los Clústeres del Conocimiento y en Gestión Empresarial, se define a través de los siguientes factores:

- El ámbito operativo. Tiene como finalidad promover proyectos de desarrollo e innovación en labores productivas, comunicacionales o de asesoramiento y administración, conducentes al logro del negocio y al incremento de su capitalización.

- El ámbito estratégico. Tiene como finalidad beneficiar a todos los agentes participantes en temáticas relacionadas con la consultoría, auditoría y en el diagnóstico de la capacidad empresarial de generar innovación en sus procesos de producción, y en la conceptualización de nuevos productos y servicios, potenciando las ventajas competitivas de los agentes pertenecientes al clúster e incrementando su productividad y conocimiento individual y colectivo.

A través de estos factores, la Gestión de Diseño genera un planteamiento de trabajo multidisciplinar capaz de promover la competitividad de localidades, regiones y países, produciendo sinergias y logrando el desarrollo de los objetivos asociados, a través del desarrollo de estrategias y visualización de nuevas oportunidades.

De ésta forma la gestión y estrategia de Diseño se establece a través de los siguientes conceptos:

- La estrategia de Diseño es el método por el cual se pretende lograr una ventaja competitiva a través del producto, comunicación e imagen corporativa, con objetivos definidos a través de la identificación de variables y ventajas competitivas.

- La planificación estratégica del Diseño consiste en establecer una relación coherente entre los objetivos estratégicos, los recursos y las oportunidades del sector empresarial y del mercado.

- La gestión estratégica de Diseño se desarrolla a partir de la visualización de los objetivos estratégicos y la gestión del sistema de actividades necesarias para cumplir los objetivos.

- El proceso de gestión estratégica de Diseño conlleva la planificación y realización de actividades innovadoras para generar valor en las acciones destinadas a cumplir los objetivos trazados.

- Las estrategias de gestión consisten en identificar a través de la capitalización del conocimiento y el aprendizaje empresarial los factores que generan nuevas oportunidades de innovación organizacional interna (nivel operativo) y externo (nivel estratégico) en nuevas oportunidades de negocio a través de nuevos productos y/p servicios, nuevas alianzas, nuevos proveedores / distribuidores / clientes / mercados / etc.

* Escuela de Diseño, Universidad Santo Tomás, Chile.

Gráfica arquitectónica (a054)

Idioma de los arquitectos

Roberto Ferraris*

En el proceso de un diseño, el Arquitecto se comunica con un lenguaje excluyente: El dibujo. No existe, ni debería existir en esto, ninguna ambigüedad. Aún cuando se utilice en forma parcial la palabra escrita, ésta cumple un rol gráfico, visual, en el contexto de lo representado. En cada etapa de este proceso, se verifica una adaptación de dicho lenguaje, que en definitiva, no es otra cosa que la apariencia visible de una IDEA, hecho abstracto que no puede ser transmitido sino en forma parcial de un interlocutor a otro.

La idea, en Arquitectura, es la anticipación de un devenir. Un gran arquitecto, es aquel que tiene muchas ideas, o capacidad de anticipar lo que será. Todo lugar contiene una obra, que quiere ser. La idea, es la premonición lo que allí será. Louis Kahn dice: *What will be, is.*

El arte, es una idea que adquiere forma visual, táctil o auditiva, en forma de pintura, escultura, danza, música o edificio. El artista es un visionario, que reconoce la existencia de dicha forma antes que otros, y la materializa para otorgarle presencia. En este acto, la representa, es decir, hace presente algo ausente, y lo comunica.

La arquitectura, según Frank Lloyd Wright, es la *"Madre de todas las Artes"*, porque es la primera que acompañó al hombre, y la que contiene a las otras. Cuando el hombre buscó refugio, previo a este acto tuvo una idea, y se hizo arquitectura por primera vez. Luego, dentro de su refugio, cobijó a sus otras ideas, a las que pintó, musicalizó y danzó. Desde entonces, ningún hecho protagonizado por el hombre pudo prescindir de la Arquitectura. Pero, si "danzar una idea" es difícil, cuánto más complejo será representar el lugar que debe albergar a la danza. Para esto, cuando al arquitecto se le presenta una idea de cómo debe ser ese lugar, lo representa, para que otros lo entiendan y puedan construirlo, dándole existencia real. Este es, sintéticamente el complejo proceso de diseño:

Idea > pensamiento > acción / representación > realización
Volvemos entonces al principio: Los Arquitectos debemos encontrar la manera de representar una idea. Pero para ello, debemos también representar al lugar donde la idea cobrará presencia. Aparece así el primer desafío en el lenguaje de la Arquitectura: El registro gráfico del