

Prólogo. Diseño como estrategia de desarrollo social

Taña Escobar ⁽¹⁾ y Jorge Santamaría ⁽²⁾

Resumen: El presente volumen entrega a la comunidad académica reflexiones que invitan a repensar el diseño como estrategia de desarrollo social y como un campo fértil en el área del conocimiento. En esta primera entrega las reflexiones versan en torno a la investigación en temáticas como diseño participativo, diseño colaborativo, diseño universal y diseño social. Los artículos develan el papel social del diseño y sus autores proponen repensar histórica, artística, industrial y productivamente el ámbito social. Recogen las discusiones contemporáneas del contexto local y comprenden lo social como variable transversal que cruza a los componentes epistemológicos, creativos y prácticos del diseño.

Palabras clave: diseño - social - patrimonio - arte - espacios.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 16-17]

El presente número (151) de la publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación: “Diseño como estrategia de desarrollo social” se inscribe en la Línea de Investigación (20) Forma y Materialidad, dirigida por Fabiola Knop y Alejo García de la Cárcova, del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo y contiene los resultados del Proyecto de Investigación interinstitucional realizado con la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.

⁽¹⁾ Doctoranda en Diseño por la Universidad de Palermo de Argentina. Coordinadora de la Unidad de Investigación de la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato. Diplomada en Tecnologías y Fabricación de Calzado por el CIATEC de México. Magíster en Diseño de Indumentaria. Docente de grado y posgrado de la UTA. Docente de posgrado de la PUCESA. Miembro del Consejo de Investigación de la Universidad Técnica de Ambato. Autora intelectual del Archivo Visual de la Vestimenta Ecuatoriana (AVVE). Coordinadora del Congreso Internacional de Investigación en Diseño FDA-UTA.

⁽²⁾ Doctor en Diseño, Fabricación y Gestión de Proyectos Industriales de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería en Diseño de la Universidad Politécnica de Valencia; Máster en Ingeniería del Diseño y Especialista en diseño y animación web; actualmente es docente de Diseño y director del Grupo de investigación GIDDIC en la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato en Ecuador. Desarrolla Proyectos en el campo del hábitat, la sociología del diseño y la calidad en procesos de la producción gráfica.

El diseño –preocupado aún por la forma en sí–, es un factor que representa una problemática en la investigación en el campo del diseño, la que sumada a la ausencia de un diseño que atienda a las necesidades sociales de la localidad, nos lleva a plantearnos ¿qué subyace en la práctica del diseño que requiere repensar su dimensión social? dado que el sentido de su forma y la relación que guarda deviene de su interfase con la sociedad y la cultura (Bonsiepe, 1999).

Todo estudio social entendido como un campo de abordaje interdisciplinar y multidisciplinar mantiene como objeto de estudio la creación de objetividades que beneficien a la sociedad, es decir, que mantengan una cultura social (Chiapponi, 1999). Este tópico enfatiza el estudio del diseño bajo acontecimientos que recogen socialmente la vida del ser humano. La interacción en sociedad dentro de grupos culturalmente diferenciados, la permanencia de su patrimonio y el respeto hacia los procesos tradicionales representan la cultura de una sociedad y presentan al diseño y la innovación social como un detonante para su estudio (Margolin y Margolin, 2021; Manzini, 2015).

El diseño sirve de soporte para el desarrollo de la innovación y productividad de una región. Desde sus diversas metodologías: el diseño participativo busca llegar a acuerdos con los participantes; el diseño colaborativo conecta a profesionales de diversos campos disciplinares, el diseño universal pretende que los objetos sean funcionales para todas las personas. Este volumen plantea al diseño desde un cambio de perspectiva de un diseño estético por un diseño funcional que responda a su responsabilidad social, que cumpla con el desarrollo de una comunidad y tribute a un bien social (Margolin, 2012; Papanek, 1977).

Los artículos recopilados en el presente volumen se inscriben en el Programa de Investigación en Diseño llevado adelante por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Pertenece a la línea de investigación N° 20 Diseño como estrategia de Desarrollo Social. Esta edición cuenta con la colaboración de la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato, la colaboración de investigadores independientes, académicos y profesionales de otras prestigiosas instituciones como la Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí de México.

Los artículos dan cuenta de procesos, productos y soluciones innovadoras aplicadas en la región como una estrategia de desarrollo social en la comunidad. Temas relacionados con la creación de imaginarios, significaciones, identidades, estudios históricos y culturales, patrimonio material e inmaterial, y procesos artísticos son parte de este tópico. Se presenta a continuación una síntesis del contenido de los artículos que integran este volumen:

Esta sección la inicia **Taña Escobar**, autora del artículo: *El archivo visual de la vestimenta ecuatoriana: un aporte a la memoria patrimonial de las prácticas vestimentarias*, dentro del cual da cuenta del vestido, como objeto de la cultura material y manifestación histórica, cultural, política y social de una nación. Enfoca el estudio hacia las prácticas vestimentarias de tipos ecuatorianos. Plantea como resultado la creación del Archivo Visual de la Vestimenta Ecuatoriana (AVVE), respaldado en un guion museográfico que contiene un banco de 100 imágenes –resultantes de un proceso curatorial direccionado por **Silvana Amoroso**–, por ahora enfocadas al traje de la *ambateña primorosa* y el *altivo ambateño*. El AVVE que reposa en una plataforma web, potencia los estudios reflexivos de carácter vestimentario, debido a que contiene diversas formas de leer el vestido; constituye un es-

espacio de interpretación para la memoria histórica y social del traje, y vivifica la memoria patrimonial implícita en uno de sus elementos: el vestido ecuatoriano.

En un mismo orden de ideas, **Jeniffer Garófalo** y **Galo Viteri** en su artículo: *La Mama Negra: un espacio interactivo como estrategia de difusión del Patrimonio Cultural*, exponen que la gestión de los espacios de difusión cultural presentan una deficiencia en el área museográfica, por lo que la investigación vincula la aplicación de espacios interactivos como estrategia para la difusión del Patrimonio Cultural Inmaterial que, mediante el diseño interior, los medios tecnológicos y la fusión con la fiesta popular, propone generar un espacio generador de identidad cultural. Plantean un recorrido expositivo caracterizando a uno de los personajes más relevantes de la celebración: el ashanguero, acompañado de ilustraciones, pantallas multimedia cuya cromática responde a los colores vibrantes tomados de esta fiesta popular. Así, el diseño como respuesta a la necesidad de conectar la cultura acciona en la funcionalidad del espacio, su verdadera intención: preservar y difundir la cultura de los pueblos.

Siguiendo el hilo conductor, **Gina Tirado** y **Galo Viteri**, con el tema *La reutilización de los espacios y la difusión del patrimonio como aporte cultural*, analizan las artes musicales y las relacionan con el espacio en desuso. La investigación gira entorno a la rehabilitación y el diseño interior de la antigua fábrica “El Peral” –espacio en desuso– ubicado en la ciudad de Ambato. Los autores visibilizan la rehabilitación de este espacio por su historia patrimonial, su entorno natural, y su arquitectura de paredes de piedra, consideran estos elementos útiles para su habitabilidad, accesibilidad universal y su circulación interna. En cuanto a la cromática del lugar se definió por las relaciones musicales en sus modalidades sensoriales y materiales que representen la historia de la edificación. El proyecto de investigación tiene como finalidad potencializar la identidad patrimonial transformando el espacio en desuso en un espacio cultural musical para la ciudad de Ambato.

Bajo la misma línea de análisis el artículo: *El lowbrow nacional, una propuesta híbrida*, presentado por la profesional independiente y artista: **Andrea Larrea**, estudia las corrientes artísticas actuales que circulan dentro de la visualidad ecuatoriana, como un caso particular el *lowbrow* en la propuesta gráfica local. Busca relacionar en qué medida los estilos y tendencias que surgen en las capitales del arte permean la gráfica local y desde lo social trata de indagar en qué medida los conflictos sociopolíticos de Ecuador en el siglo XX influenciaron las transformaciones gráficas. Desarrolla un análisis iconográfico de piezas gráficas, sus autores y procesos de producción *lowbrow* como una línea conceptual local. Así, explica que el *lowbrow* es un estilo que se desarrolla de forma paralela al diseño étnico e indica que otras corrientes estéticas –como el *kitsch* y *camp*– hacen parte de la cultura visual actual. Concluye que en Ecuador el diseño y el arte se fusionan generando propuestas de transculturación estética que circulan desde la producción del diseño gráfico.

Siguiendo con este apartado, se presenta el artículo: *Entre lo estético y lo retórico: fórmulas narrativas visuales en la película “Pescador”* de **Diego Cabrera**, quien analiza la narrativa visual construida por el director y productor ecuatoriano Sebastián Cordero. El filme da cuenta de que el arte cinematográfico involucra una simbiosis entre la comunicación narrativa de la historia y su presentación visual. El trabajo investigativo consistió en identificar recursos estilísticos empleados por el director Cordero. Explica que los elementos que aportan a la narrativa de la película “Pescador” se articulan con la historia pues ofrecen

una mirada realista a situaciones de marginalidad presentadas en el filme. El autor concluye que se utilizan planos amplios para representar la libertad buscada por el protagonista, ángulos de cámara para mostrar relaciones de superioridad e inferioridad de los personajes, secuencias con cámara en mano para representar peligro y el vestuario revelador de situaciones socioeconómicas de sus personajes. Esta obra de ficción busca mostrar como una realidad marginada la pobreza, delincuencia, prostitución de la región.

En otro artículo denominado: *Divergencias sobre el kitsch y su relación social con el Diseño y la Arquitectura* de autoría de **Julia Mena, Sandra Núñez, Eliska Fuentes**, se analiza las mutaciones presentes en el kitsch, esta propuesta se enfoca en mostrar las diversas manifestaciones de este fenómeno que permea los ámbitos del diseño y la arquitectura. El artículo da cuenta de cómo el kitsch interpreta la negación del gusto, sintetiza de manera vaga y alegórica a las vanguardias artísticas y se intensifica con el desarrollo de la tecnología y la reproducibilidad técnica, creando una cultura comercial y una sociedad de consumo. Las investigadoras plantean la forma en como éste movimiento se ve como un desarrollo cultural que surge con la industrialización y es considerada como una expresión estética tan legítima como cualquier otra. Las autoras concluyen indicando que es una construcción social y cultural que genera sus propias narrativas. El kitsch se articula de tal manera que se alimentan las prácticas proyectuales de los diversos ámbitos de la arquitectura y diseño. En otra corriente **Carolina Maldonado y Jessica Montero** presentan el artículo: *Publicidad social y el phubbing en la ciudad de Ambato*. El trabajo expone como problemática el uso desmedido del celular, a causa de la *cibercultura* a la que se encuentran expuestas las personas, factor que ha generado que se preste más atención al teléfono celular que a su convivencia con el entorno real y social. El proyecto reconoce la función de las campañas para visibilizar problemas sociales, tras analizar la opinión de profesionales en campañas sociales, se considera el uso de la publicidad social para generar conciencia. Se marca la importancia de involucrar las emociones de los consumidores causando impacto, a través de *post* visuales y mensajes generadores de valor y conciencia. Se propone considerar campañas para la concientización del *phubbing* en sitios estratégicos considerando que las relaciones interpersonales son importantes en la vida cotidiana para satisfacer las necesidades del ser social reemplazando los *emojis* y *stickers* por actos más humanos que traspasen la pantalla.

Mientras que **Jorge Santamaría y Edison Viera**, académicos de la Universidad Técnica de Ambato, en su artículo: *El diseño como estrategia de desarrollo social del sector calzadista en pos pandemia*, exponen que ante la emergencia sanitaria, política, económica y social de la pandemia COVID19 y frente a los tiempos pos pandemia los sectores productivos deben tomar conciencia de los cambios en las costumbres y hábitos de los consumidores. Ante ello plantean la urgencia de integrar al diseño a los procesos productivos de las empresas calzadistas a través de sinergias creativas y procesos proyectuales para el desarrollo de productos funcionales y prácticos, pues los códigos de vestimenta se han reducidos a su mínima expresión mientras que el confort se aceleró como práctica cotidiana. El calzado deberá entonces enfrentar la transición del consumismo al limitarismo y tener como su mejor aliado al diseño.

De la misma manera los autores **Xavier Espinoza y Andrea Goyes**, presentan el artículo *Oportunidad en el vacío: Proyecto urbano arquitectónico como catalizador de relaciones*

sociales en el casco central de Otavalo, en el que analizan el proceso de transformación histórica, los fenómenos urbanos, y las problemáticas sociales y espaciales de la ciudad de Otavalo, que han provocado que la urbe posea un alto grado de fragmentación de las relaciones sociales entre mestizos e indígenas. Considerando que el espacio es un producto social, resultado de un proceso que interrelaciona el espacio físico –lo percibido– y el espacio mental –lo concebido–, centran la teoría de los catalizadores urbanos en un espacio conocido como la Plaza de los Ponchos, lugar icónico por ser el mercado indígena más grande del mundo. Este espacio que resalta en el casco histórico de Otavalo como núcleo comercial y turístico lo hace el lugar apropiado para el desarrollo de un proyecto urbano arquitectónico como catalizador de relaciones sociales entre indígenas y mestizos.

Desde el punto de vista social orientado hacia el espacio los investigadores **Eliska Fuentes, Sandra Núñez, Julia Mena y Valentín Herrera** en su artículo *El movimiento moderno y su influencia en la revolución de Diseño del espacio infantil*, analizan casas y villas icónicas construidas entre los años veinte y treinta del siglo XX, que poseen espacios infantiles innovadores con el objetivo de percibir las relaciones entre el espacio y el usuario infantil, toman en cuenta los aspectos morfológicos y funcionales que determinan el sentido de habitabilidad y construyen una cartografía para ubicar los espacios destinados para el uso infantil, es de interés el desarrollo de esquemas de zonificación e interrelación social. Estudian: la casa Haus am Horn por sus espacios interactivos de empatía infantil; la villa Tugendhat con su funcionalidad la racionalización estética ligadas al confort y a la seguridad de los niños; la casa Schröder de racionalización estética que promueve la experimentación, libertad y la creatividad como factores determinantes de la funcionalidad del espacio infantil que viabilizan el desarrollo cognitivo y emocional del infante.

En el artículo: *Etnografía del sentido comunitario para el uso de los espacios públicos* de **Sandra Núñez y Paulo Freire**, el proyecto de investigación analiza la interacción de habitantes y el espacio en lugares en desuso de la ciudad de Ambato, con el fin de determinar los usos en relación a la realidad comunitaria accediendo a espacios de sentido a través del diseño social. Los autores plantean una metodología que construye una etnografía de sentido comunitario considerando cuatro categorías conceptuales: noción de forma, espacialidad, temporalidad y sentido. La producción de un espacio público implica la interrelación de tres componentes esenciales, un proceso histórico, un sistema de producción económico y un marco de reproducción social. Desde una perspectiva comunitaria, la investigación, toma en cuenta las herramientas de coparticipación y la resignificación del uso de los espacios permite desarrollar prácticas proyectuales que remiten a esta dimensión participativa y comunitaria.

En un campo similar, **Martha Pérez** de la Universidad San Luis de Potosí de México, en su escrito: *Competencias profesionales fundamentales para el diseño de espacios accesibles e incluyentes*, analiza, bajo una mirada multidisciplinar, las inaccesibilidades físicas presentes en espacios públicos que derivan, según la autora, de la disciplina del diseño y los procesos de materialización. El trabajo describe una estrategia de análisis y evaluación de la accesibilidad desarrollada en entornos físicos, y proyecta espacios en los que los usuarios puedan vivir digna, confortable y autónomamente. Fundamentado en un trabajo interdisciplinario, colaborativo y participativo con especialistas, se propone espacios “bien resueltos, espacios para todos”. La autora sostiene que es importante la sensibilización,

educación y capacitación sobre la accesibilidad todos los actores sociales, y desde una visión holística, diseñar espacios inclusivos.

Bajo esa línea de pensamiento se hace necesaria la cooperación de todos los actores sociales, entonces, desde los diferentes campos de acción se requiere que nos involucremos y participemos en iniciativas que promuevan innovaciones sociales, la misma que en palabras de Manzini (2015) son ideas, productos, servicios y modelos que crean nuevas formas de colaboración y satisfacen las necesidades sociales. Se espera que cada uno de los artículos aporte a la reflexión del aspecto social en la disciplina del diseño, y que posibilite dicha reflexión desde espacios, saberes y prácticas locales que den respuestas a necesidades de contextos regionales. Innovaciones objetuales que mejoren el funcionamiento de la sociedad.

Referencias Bibliográficas

- Gui, B. (1999). *Del objeto a la interfase. Mutaciones del Diseño*. Buenos Aires: Infinito.
- Chiapponi, M. (1999). *Cultura social del producto*. Buenos Aires: Infinito.
- Margolin, V. y Margolin, S. (2021). Un “modelo social” de diseño: cuestiones de práctica e investigación. *Revista KEPES*, 9 (8), PP.61-71. Colombia: Universidad de Caldas.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid: Experimenta Theoria.
- Margolin, V. (2012). *Las políticas de los artificial. Ensayos y estudios sobre diseño*. México DF: Designio.
- Papanek, V. (1977). Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social. *Ciencia, Tecnología, Sociedad/Dirig. por Luis A. Fernández-Galiano*.

Abstract: This volume provides the academic community with reflections that invite them to rethink design as a social development strategy and as a fertile field in the area of knowledge. In this first installment, the reflections revolve around research on topics such as participatory design, collaborative design, universal design and social design. The articles reveal the social role of design and their authors propose to rethink the social sphere in a historical, artistic, industrial and productive way. They collect contemporary discussions of the local context and understand the social as a transversal variable that crosses the epistemological, creative and practical components of design.

Keywords: design - social - heritage - art - spaces.

Resumo: Este volume traz à comunidade acadêmica reflexões que os convidam a repensar o design como estratégia de desenvolvimento social e como campo fértil na área do conhecimento. Nesta primeira edição, as reflexões giram em torno de pesquisas sobre temas

como design participativo, design colaborativo, design universal e design social. Os artigos revelam o papel social do design e seus autores se propõem a repensar a esfera social de forma histórica, artística, industrial e produtiva. Recolhem discussões contemporâneas do contexto local e entendem o social como uma variável transversal que atravessa as componentes epistemológica, criativa e prática do design.

Palavras chave: design - social - patrimônio - arte - espaços.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
