

ción visual, iconografía y motivos, como medios de expresión del arte indígena. En este capítulo se fundamentan, también, las relaciones entre la cultura y la estética, sobre todo, las particularidades de la cultura visual y la cultura estética en la producción artesanal. Posteriormente se define la estructura metodológica utilizada para la recolección y el procesamiento de los datos.

El segundo capítulo inicia con un recorrido por el mundo salasaca, su indumentaria, su artesanía y el porqué de la selección del tapiz, la faja y el tambor como elementos de análisis. A partir de este conocimiento se señala la interacción entre los sistemas residuales y dominantes de la cultura estética frente a los rasgos formales y figurativos de las representaciones visuales. Se describe la iconografía tradicional del pueblo, y cómo esta fue variando en función de: la enseñanza de una nueva forma de tejido; la influencia estilística de diversas culturas extranjeras; los procesos de reapropiación de los motivos tradicionales; así como las formas de organización artesanal y comercial que se dieran a partir de los años 70's.

En este capítulo se relata además los episodios de trabajo de los artesanos bajo la influencia de las artes plásticas y la modificación de las características gráficas sus representaciones visuales desde mediados del siglo XX. Se destaca el análisis del tapiz frente a la obra de Peter Mussfeldt, Leonardo Tejada y M. C. Escher. Cerrando este intervalo con el análisis de las representaciones visuales salasacas que se desarrollaron durante las etapas de consolidación del campo del diseño en Ecuador. Principalmente se enfoca el estudio de las gestiones que realizó el Instituto Andino de Artes Populares y el Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares.

En el tercer capítulo se examinan las transformaciones de los motivos, así como las formas de producción artesanal, en correspondencia con los procesos migratorios. Se enfatiza el traslado de la práctica artesanal salasaca hacia Otavalo y la incorporación de motivos afines a la Región Insular en el tapiz.

Por último, en el capítulo cuatro, se establece una síntesis de los hallazgos que se fueran haciendo en el análisis formal y figurativo de las representaciones visuales a fin de determinar la médula de los núcleos de producción simbólica en los motivos estudiados. Para esto se examina estética, la morfología y la significación cultural de la representación visual salasaca entre los años 1960 al 2018.

13. Higuera Marín, José Miguel Enrique

(Título de Grado: Diseñador Industrial. Universidad: Universidad Nacional de Colombia, Colombia. Título de Posgrado: Mg. En Desarrollo sostenible y medio ambiente. Universidad: Universidad de Manizales, Colombia. Cargo actual: Profesor asociado del programa Diseño Industrial de la Universidad Industrial de Santander Cargo actual: Docente de la Facultad de Comunicación, Artes y Humanidades. Universidad Tecnológica Equinoccial, Ecuador).

El paradigma de la sostenibilidad a través del diseño de objetos y su percepción desde el Ciclo de Vida de los Productos (CVP). Concurso IncuBA (2002-2007) - Buenos Aires.

Introducción

La Revolución Industrial estableció un punto de quiebre en términos de desarrollo como jamás había sucedido en la historia de la humanidad. La producción agrícola y la industrial se multiplicaron al punto de cambiar prácticamente todos los aspectos de la sociedad. Los sistemas de transporte de tracción animal y el trabajo manual cambiaron por procesos mecanizados, ampliando la cantidad, la capacidad y el rango de distribución de productos, aspectos que habían permanecido prácticamente inamovibles durante los anteriores cuatro siglos (Fernández, 2012, p. 25).

El impacto del desarrollo se hizo evidente en la segunda mitad del siglo XX que trajo la concientización del problema de la degeneración del medio ambiente producto del modelo económico de consumo. Esta reflexión se dio como consecuencia de la transformación de los modelos de producción y consumo de masa, basados en el *taylorismo - fordismo* que habían prevalecido en los primeros años del mismo siglo (Pierri, 2005, p. 32). Los cambios en estos patrones crearon una sensibilización colectiva de respeto y cuidado hacia el medio ambiente y lograron promover la creación de organizaciones y de movimientos ambientalistas desde diferentes latitudes del planeta.

Por otra parte, como factor político, la crisis ambiental emergió en las décadas de 1960 y 1970, a partir de una serie de informes científicos que dieron cuenta del incremento del deterioro ambiental. Esto permitió que como objeto de estudio alcanzara un punto de inflexión en la Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Medio Humano reunida en Estocolmo en el año de 1972. Durante la misma se definió el Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente: PNUMA, conocido como “la conciencia ambiental de las Naciones Unidas”, cuyo propósito es asistir a los países miembros en la implementación de políticas medioambientales conducentes al Desarrollo Sostenible (Nebbia, 2002, p. 4). Durante estos encuentros la postura de los gobiernos de los países desarrollados frente a la problemática ambiental, se enfocaba en atender los efectos de la acelerada industrialización y urbanización, el agotamiento de los recursos naturales y el crecimiento poblacional; aspectos que generaban una mutua desconfianza e imprimían un carácter parcializado al debate. Esta situación, contrastaba con la importancia para los países en vías de desarrollo de alcanzar niveles de vida similares a los países desarrollados (Estenssoro & Devés, 2013, pp. 241-242).

En lo que refiere al ideal de bienestar, la modernidad plantea que el crecimiento económico, social, cultural y material indefinido son sinónimos de progreso. La sumatoria de estos factores generó, entre otros fenómenos, un incremento en la producción de objetos, apoyado por los nuevos procesos productivos, la fabricación seriada y la implementación del modelo económico capitalista. Tal como lo afirma Richard Maltby en *Cultura y Modernidad*: “Los objetos empezaron a desempeñar un papel cada vez más importante en la creación y el mantenimiento de los mitos sociales sobre el progreso, la modernidad y las bondades de la tecnología” (citado en Gay & Samar, 2004, p. 154).

El diseño, desde todas sus manifestaciones, ha contribuido en la aceleración de la transformación material del mundo. Así mismo, el reconocimiento de la crisis ambiental permitió que diferentes disciplinas académicas desarrollaran herramientas, métodos y metodologías como el Diseño para la Sostenibilidad, la huella ecológica y otras más para revisar, controlar, disminuir y revertir los efectos nocivos de la producción de objetos. Ello generó

que un espacio de discusión al interior del campo de conocimiento, se orientara hacia el control de las consecuencias del crecimiento, sin que este dejara de ser un instrumento para que las economías locales, regionales y nacionales transitaran hacia un modelo económico de Desarrollo Sostenible (Naredo, 1996, p. 32).

El diseño y la producción de objetos impactan directamente el medio ambiente, por ello, su fuerte relación con el Desarrollo Sostenible. La magnitud de este impacto depende de la impronta ambiental que se les grabe desde la fase inicial de su ciclo de vida, y se evidencia, de forma aproximada a través de su análisis (Life Cycle Analysis, LCA, por sus siglas en inglés). La toma de decisiones durante el proceso de diseño de objetos, a través de las diferentes metodologías y su ulterior análisis, permiten revisar y evaluar las consecuencias del camino que se tome hacia el desarrollo.

El diseño puede facilitar soluciones novedosas, impulsadas, a la vez, por una nueva conciencia individual y por nuevos modelos de comportamiento y de organización social que benefician directamente a las comunidades; por otra parte, responde al surgimiento de iniciativas que buscan impactar positivamente a la sociedad a partir de acciones colectivas vinculadas a la práctica de diseño (Cataño, 2017, p. 28).

Los retos que plantea el Desarrollo Sostenible pueden ser abordados desde diferentes perspectivas, dependiendo de los diversos contextos geográficos, políticos, culturales o económicos en los que se enmarque. Generalmente, articulados por entidades o proyectos direccionados de manera directa o indirecta a obtener determinados resultados que impacten positivamente, no solo en el factor económico, sino social y ambiental.

En Argentina, una de estas aproximaciones fue desde la Secretaría de Industria, Comercio y Trabajo (SICT) del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (GCABA), que en 1999 inició una serie de actividades que se vinculaban de diferentes maneras con la promoción del diseño, su reconocimiento como generador de valor agregado y su carácter innovador; que para la industria local representaría un incremento en su competitividad y brindaría las herramientas necesarias para fortalecerse.

Fue así como se creó el programa Centro de Diseño Metropolitano, que años más tarde cambió a su nombre actual: Centro Metropolitano de Diseño (CMD). El CMD es una institución pública que depende de la Dirección General de Industrias Creativas de la Ciudad de Buenos Aires, dedicada a potencializar y a articular el sector productivo con la calidad de vida de las personas a través del diseño. El CMD dio inicio a sus actividades en diciembre de 2001, con la re funcionalización de un predio de 500 metros cuadrados, conocido localmente como El Pescadito y que posteriormente incluyó todo el edificio del mercado del pescado, lugares en los que se concentró su comercio hasta la década de 1980, cuando sus funciones pasaron al Mercado Central.

El proyecto final del edificio –que comprendía toda la manzana– fue planificado en tres etapas. La primera, inaugurada en 2003, sumaba a la primera serie de incubadoras dos salas de capacitación. En la segunda etapa, a partir de 2007, se agregaron incubadoras, espacios de capacitación, dos terrazas para

exhibiciones y oficinas para administración. Finalmente, en 2010, llegaría la inauguración del resto del predio, completando el programa edificio tal cual fuera proyectado (Becerra, Rondina, & Kogan, 2013, p. 118).

Dentro de los proyectos para dinamizar a los empresarios y emprendedores que vieron en el diseño un motor de desarrollo para sus negocios, el CMD, dio inicio entre otros al programa de incubación empresarial IncuBA (Decretos Nro. 744/02, 324/06 y 1.063/09 de la jefatura de gobierno de la CABA), con el propósito de apoyar el proceso de creación y consolidación de nuevos proyectos, apostándole a la instalación dentro de sus instalaciones de Pymes y proyectos de emprendimiento, de igual forma, generar un espacio para el intercambio de experiencias y el *networking* entre emprendedores y especialistas de diferentes temáticas (Becerra et al., 2013, p. 72).

El concurso IncuBA brinda a cada emprendimiento seleccionado los siguientes beneficios: oficinas gratuitas durante un año, servicio de internet, seguridad y salas de reuniones, capacitaciones, tutorías y mentorías de expertos, tal como lo ratificó el decreto 02 de 2010, que derogó los decretos 744 de 2002 que creó el concurso IncuBA y el decreto 324 de 2006 que amplió el alcance del mismo.

El concurso IncuBA, apoya proyectos que se enmarcan dentro de lo que se define como Industria Creativa que:

Supone un conjunto amplio de actividades que incluye a las industrias culturales más toda producción artística o cultural, ya sean espectáculos o bienes producidos individualmente. Las industrias creativas son aquellas en las que el producto o servicio contiene un elemento artístico o creativo substancial e incluye sectores como la arquitectura y publicidad (UNESCO).

Por otra parte, es esencial dentro de la misión del CMD, brindar asistencia con el propósito de desarrollar la competitividad empresarial del gremio de diseñadores y potencializar sus capacidades intrínsecas, para ello, planteó un modelo de gestión de conocimiento desde el Instituto Metropolitano de Diseño e Innovación (IMDI), en el cobra relevancia la apropiación de un modelo proyectual en cada una de las empresas incubadas bajo la tutela del concurso IncuBA. El IMDI se plantea como:

Un instituto creado por el Centro Metropolitano de Diseño y dedicado a la generación y difusión de conocimiento específico en el campo del Diseño Estratégico y la Innovación. El IMDI ofrece un espacio propicio para la reflexión de estrategias y prácticas proyectuales que ayudan a visualizar nuevas oportunidades de negocios y mejorar en forma cualitativa el sistema productivo. A través de las actividades de investigación y capacitación, el instituto tiene como misión instalar el pensamiento estratégico y la innovación en diseño en el seno de la cultura proyectual y productiva local (Cervini & Kayser, 2004, p. 152).

Otras organizaciones han surgido con el propósito de acelerar iniciativas de emprendedores, tratando de minimizar el riesgo de un fracaso, tal es el caso de programas como

FIDE, incubadora que surge de la alianza entre la Municipalidad de Córdoba, Universidad Nacional de Córdoba y Universidad Tecnológica Regional Córdoba, y que tiene como misión detectar, acompañar y vincular a emprendedores locales con proyectos que generen impacto en el mediano y largo plazo. Existen también iniciativas privadas como Wayra, itBAF o NXTPLabs, entre otras, que en Argentina apoyan proyectos con capital, infraestructura, acompañamiento y redes de apoyo durante la etapa de planificación y desarrollo de sus productos.

Todo producto y su proceso de desarrollo, está asociado al impacto ambiental generado a lo largo de su ciclo de vida, esto es, el recorrido que hace durante la concepción o ideación, definición, realización, apoyo y disposición (Stark, 2006, p. 17). Este ciclo, se amplía (desde la perspectiva de Product Lifecycle Management, PLM), con la etapa de comercialización después de la etapa de realización, (Chiabert, Lombardi, Gómez, & Bedolla, 2013, p. 110), estos aspectos son estudiados, planificados y retroalimentados permanentemente desde la primera fase hasta la última de forma iterativa.

Ahora bien, toda empresa tiene múltiples propósitos, algunos, se convierten en un vínculo con los clientes, por lo cual estos se reflejan como un valor particular de las empresas que los desarrollan. La relación entre el modelo proyectual y el propósito empresarial, puede ser coherente con los atributos de los productos y en algunos casos son promovidos hacia el mercado (compradores, público objetivo, usuarios, etc.), sin embargo, la promoción y la percepción de estos atributos en los productos, no necesariamente es percibida por los usuarios.

Así pues, el diseño y desarrollo de un producto implica no solo resolver una necesidad funcional, sino generar emociones a partir de la relación que se establece entre el objeto y el usuario, estos propósitos empresariales enfocados en los aspectos ambientales de los productos, pueden ser percibidos o no por los consumidores. Conocer esta percepción es necesario para comprender la correspondencia entre las decisiones adoptadas por emprendedores que manejan metodologías enmarcadas en el Diseño para la Sostenibilidad (DfS), desde la fase de ideación de un producto y su impacto en la forma de percepción de dicho objeto por los usuarios.

Esta investigación estudia el paradigma del Diseño para la Sostenibilidad como metodología proyectual incorporada en el diseño de productos manufacturados por empresas beneficiarias del programa de incubación estatal IncuBA, y la percepción de esta, mediante la implementación de estrategias ambientales orientadas a minimizar el impacto ambiental, vistas desde el concepto del Ciclo de Vida de los Productos. El proyecto hace parte de la línea de investigación Diseño y Economía de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, por el vínculo que se establece entre el desarrollo de productos desde una empresa emergente y la economía sustentada en la diferenciación y propuesta de valor que aporta el diseño.

El estudio se lleva a cabo en la ciudad de Buenos Aires, analizando diversos productos manufacturados por empresas incubadas en el concurso IncuBA del Centro Metropolitano de Diseño durante el período 2002-2007.