

# **FORMAS DE APROPIACIÓN SOCIAL DEL PAISAJE CULTURAL DESDE EL DISEÑO SOSTENIBLE**

## **Praxedes Aristizábal Granada**

Trayectoria profesional, como Licenciada en Educación vinculada a las áreas de Comunicación e investigación  
Escuela de Administración y Mercadotecnia del Quindío, EAM. Docente  
Armenia, Colombia  
[praxedesaristi@eam.edu.co](mailto:praxedesaristi@eam.edu.co)

### **Resumen**

La ponencia desarrolla una reflexión acerca de la importancia de conservar la identidad del paisaje cultural a través de un modelo sostenible; se trata de **rescatar** la importancia que tiene transformar las maneras de pensar y de hacer investigación en diseño, identificando los conceptos a partir de los cuales se logra definir la investigación desde un enfoque sostenible, en el cual se involucran todos los sistemas, desde lo ambiental, social, económico y cultural.

### **Palabras clave**

Apropiación, cultural, diseño, paisaje, social, sostenible

### **INTRODUCCIÓN**

¿Cómo logra el diseño formular y desarrollar investigación desde lo sostenible? ¿De qué forma la investigación en diseño está ligada a la sostenibilidad? ¿Cómo puede el diseño formular y generar investigación desde lo sostenible? El sentido de investigación en diseño debe estar ligado de la parte social y el enfoque de esta debe estar en la sostenibilidad.

Esta ponencia desarrolla una reflexión acerca de la importancia que tiene el diseño socialmente responsable en la fundamentación y apropiación de un paisaje cultural desde quienes lo habitan, en sus formas de transformación social, cultural, económica y sostenible. Para ello trataremos de establecer la necesidad de crear nuevos conocimientos desde el diseño, resaltando posteriormente, la necesidad de incorporar el diseño como un artefacto en el cual se evidencie las formas de conservar la identidad del paisaje cultural a través de un modelo sostenible, donde

la investigación en diseño permita un entendimiento amplio y lograr comprender desde el objeto sostenible, lo ecológico, lo ambiental que deviene la apropiación social del paisaje cultural.

#### *Formas de crear nuevos conocimientos desde el diseño*

¿Cómo significamos la diversidad de saberes en Diseño? El Diseño intenta crear un lugar epistemológico y metodológico que le sean propios, dada la diversidad de miradas y enfoques en la cual intenta construir un saber que le sea característico en diálogo con otros saberes, pero distinto a ellos. Si entendemos el diseño como un campo interdisciplinario que logra extenderse a través de distintos ámbitos de la cultura, la economía, la tecnología y la industria dentro de contextos como los territorios, entonces se definen múltiples enfoques de investigación posibles. Sevaldson (2010)

El diseño se ocupa del mundo posible, cuya función esencial es la concepción y proyección de las condiciones humanas de vida. El diseño “es el medio para obtener conocimiento sobre el mundo” (Jonas 2007) la mirada del diseñador como actividad humana ocurre centrada en los actos de sentido de Manzini (2009) donde las comunidades codiseñan desde sus apuestas cotidianas como otras formas de habitar el mundo.

Los distintos enfoques investigativos intentan explicar y constituir la relación investigación-diseño, donde el diseño se ocupa del mundo posible y además necesita construir un saber que le sea característico en diálogo con otros saberes como los de la ciencia y el arte, pero distinto a ellos. Entonces, ¿Cómo mejorar el proceso de resolución de problemas a través de la investigación en diseño en transición hacia la sostenibilidad? ¿Cuál es el papel del investigador en la construcción de un mundo posible? ¿Cuál es la participación real de las comunidades en la creación de sentido desde lo cotidiano? ¿Cuáles son las formas de conocimiento del diseño en creación de mundos posibles?

#### *El diseño como un artefacto*

Según lo plantea Krippendorff (2006) la naturaleza de los artefactos desde la perspectiva del diseño es el hombre y la cultura y el producto mismo del diseño es el artefacto como materialización, entendido como un sistema que ha sido pensado para ser usados en procura de mejorar una situación frente a un contexto específico, dado que “*diseña todo aquel que desarrolla un curso de acción destinado a transformar una situación existente en una situación preferible*”(Krippendorff, 2006).

El carácter de artefacto posibilita que cada habitante y creador de una cultura esté inmerso en un mundo material, inmersos en un mundo de artefactos con profundos vínculos afectivos. Los artefactos constituyen nuestra cultura material, y las culturas organizan la producción de sus artefactos de diferentes formas Krippendorff, (2006)

de allí que los formados en la disciplina del diseño como una tercera área del conocimiento Archer, (2005) configuran sus usos dentro del contexto, para los usuarios y en una situación real dada.

Cuando los artefactos residen entre los objetos y sus usuarios ellos se evidencian en las prácticas cotidianas donde se logra observar la forma en que la cultura pone en práctica y comprende los procesos de consolidación de las tradiciones culturales permitiendo que los artefactos de uso cotidiano sean registros, como las formas de mantener viva la memoria colectiva de las comunidades, de traer su pasado al presente y de proyectar su futuro.

Los artefactos cobran sentido cuando es una materialización necesaria, cuando los diseñadores forman parte de la comunidad y los espacios que habitan con las cosas que los pueblan y las relaciones con el entorno en sus modos de vida. Ofray (2014)

Revisar las miradas sobre todos aquellos artefactos que representan los valores de un grupo social, permite reflejar de manera genuina su memoria popular y su identidad cultural. El saber tradicional habla de un sujeto que construye comunidad a través de lo simbólico, de sus rituales y como transforma sus imaginarios para construir patrimonio social desde lo cultural, desde su realidad y cotidianidad. La apropiación social de un paisaje cultural implica pensar en un contexto político, económico, social y cultural situado como producción, como rentabilidad, donde se exterioriza al sujeto en el objeto, como transformación y dominación de la naturaleza y del otro por la objetivación de las relaciones subjetivas.

*¿Cuál es el potencial del diseño para facilitar los procesos de apropiación social del paisaje cultural que permita participar y conocer su identidad cultural?*

Cuando se examina el enfoque de la denominada innovación social de Manzini, (2009) las comunidades participan y construyen su propia cultura material, cambian los artefactos y los espacios de quienes habitan el paisaje cultural que adquiere sentido en la medida en que esos modos de vida permiten construir nuevos conocimientos del diseño.

Las acciones cotidianas de las comunidades en la preservación de un paisaje cultural constituyen un mundo posible que supone cooperación, coproducción, co-creación, co-diseño en las que surgen nuevas posibilidades de vida; nuevas maneras de estar juntos y de estar en contra. Adicionalmente juegan un papel muy importante la capacidad de establecer vínculos con otras personas a través de las redes de comunicación, sin embargo esta labor de diseñar acciones sociales, no puede ser una actividad aislada del diseñador y las formas de representación social del PCC se evidencian a través de un acercamiento elaborado en el Municipio de Córdoba (Q) figura 1



**Figura 1** Formas de representación del Paisaje Cultural Cafetero, Municipio de Córdoba (Q)

Las representaciones y formas de pensamiento reciente que han venido transformando las formas de pensar y de hacer investigación en diseño y creación, permiten un entendimiento amplio de las sociedades, para comprender los acontecimientos y aportar soluciones al cambio y entender las realidades desde el objeto sostenible, ecológico y ambiental, donde se evidencia una responsabilidad social del diseño que genera una acción viva, donde el papel de la innovación social concibe un nuevo modelo de vida.

¿Cómo la investigación en diseño crea y genera responsabilidad social? El diseño colaborativo es un trabajo desde las necesidades de las comunidades donde se intenta construir relaciones de realidad y de mundos posibles, donde los ciudadanos que habitan el paisaje cultural desde sus supuestos ideológicos e imaginarios tiene que ver con el saber tradicional de esa comunidad que lo habita.

Los acontecimientos a lo que se refiere Gonzáles, permiten la construcción de relación de una realidad frente a lo que se quiere investigar, dado que puede presentarse como una novedad. Salirse de lo constituido puede ser una novedad, pensar acerca a la apropiación social del paisaje cultural, puede ser una novedad y es tal vez preguntarse, por qué es pertinente estudiarlo e investigarlo en la actualidad; cómo se reconocen esos cambios, lo que cambia y lo que dicen que cambia son cuestiones diferentes de las cuales se desprenden nuevas posibilidades de ver la verdad y que buscan ser consideradas o no.

Un acontecimiento no es la solución de un problema, sino la apertura de posibles; entonces ¿Cómo construyo de manera crítica el problema acerca de la apropiación social de un paisaje cultural de los sujetos la conforman?

### *Concepto básico de sostenibilidad*

Para acercarnos al concepto de sostenibilidad es necesario discernir una de sus características fundamentales aplicando un enfoque sistémico, donde un sistema es simplemente un conjunto de elementos (o subsistemas) relacionados entre sí. Los elementos pueden ser moléculas, organismos, entidades sociales. Asimismo, las relaciones, interconexiones entre los elementos se pueden manifestar de maneras diferentes (transacciones económicas, vínculos causales, señales de control, entre otros Gallopín, (2003).

De acuerdo con Gallopín, (2003), los sistemas tienen existencia material son abiertos y mantienen intercambio de energía, materia e información con su ambiente que son importantes para su funcionamiento. En consecuencia, el comportamiento de un sistema, depende de los factores, elementos o variables provenientes del ambiente del sistema y que ejercen influencia en él.

Manzini (2009) por el contrario plantea un concepto acerca de la palabra sostenibilidad como fin máximo de la investigación sin sectorizaciones y especializaciones, entendiéndolo como el cambio radical del ser y el hacer en la actualidad.

Diseñar acciones sociales sostenibles puedan ser replicadas globalmente: Manzini (2009) los llama procesos de innovación social. Son actividades que se desarrollan de manera local y que prueban ser efectivas para lograr la sostenibilidad. Una vez se reconoce su eficiencia se replican en diferentes puntos del planeta para lograr una cobertura global. Esta estrategia requiere diseñadores que reconozcan las problemáticas locales, que tengan habilidades de indagación para comprender estas problemáticas y claridad sobre métodos que les permitan resolverlas.

¿Cuáles son esas otras formas de pensar la realidad que están directamente asociadas con acontecimientos y/o tradiciones vivas, ideas, creencias que tengan una importancia universal de quienes la habitan el paisaje cultural?  
¿Cuál es el territorio que se va a transformar?

La apropiación social del paisaje cultural es la necesidad de ver y entender cómo la comunidad que habitan un territorio construyen su realidad, la realidad de un sujeto con pensamiento crítico que se reconozca en su cultura.

¿Desde dónde se piensa el paisaje cultural? ¿Cómo se construye el concepto de paisaje y patrimonio cultural?  
¿Cuáles son los sentidos de realidad que tiene un sujeto que habita el paisaje cultural? ¿Cuál es el elemento clave para construir un saber tradicional en el contexto de la realidad de quien habita el paisaje cultural?

El paisaje cultural deviene de un esfuerzo humano, familiar, generacional e histórico en la producción de un café de excelente calidad en el marco de un desarrollo sostenible, si establecemos un concepto claro de desarrollo el cual apunta a la idea de cambio. Aquí lo que se sostiene, o debe hacerse sostenible, es el proceso de mejoramiento de la condición humana, proceso que no necesariamente requiere del crecimiento indefinido del consumo de energía y material, como así lo reseña Gallopín (2003) en su texto sobre medio ambiente y desarrollo sistémico.

La época actual, se caracteriza por las enormes transformaciones demográficas, tecnológicas y económicas, que se representa en un intento de progreso, que es lo que se conoce como desarrollo sostenible, el cual se orienta su cultura cafetera y la relación entre la tradicional y la tecnología (tradicción, modernidad) deben garantizar la calidad y sostenibilidad del producto, entonces, frente a unos lineamientos institucionalizados y legitimados por el Estado que pretende conservar y promover el desarrollo del paisaje desde lo económico, social, cultural y ambiental con la participación de los habitantes del paisaje cultural como responsables de la tarea, por lo tanto, comprender esa realidad desde su heterogeneidad, en sus modos de relación con la realidad como un todo, es porque esa realidad es histórica, es cotidiana, que puedo interpretar para construir referentes de realidad.

Cuando se generan acciones de sostenibilidad con el diseño de manera socialmente responsable se menciona que un gran problema que debe buscar resolver el diseño es cómo generar respuesta a las necesidades del hombre con responsabilidad para las personas a las que diseña y para los que no se les diseña (los que no usan)

Cuando la comunidad construye con sentido encuentra sus propios sentidos, los aprehende y utiliza desde su propia historia. Se trata de que la investigación de carácter sostenible promueva la construcción de saberes desde otro lugar, desde el lugar de la comunidad y por ende desde su especificidad histórica, desde su contexto, desde su mundo de vida. ¿Qué significa ser parte del paisaje cultural? ¿Qué significa el paisaje cultural en términos políticos, económicos y culturales?

El sentido de la investigación en diseño está ligado a la parte social con un enfoque sostenible en el cual el resultado de la investigación produce conocimiento útil a la comunidad, y da como respuesta un diseño transferible y acumulable.

## REFERENCIAS

- [1] Archer, B. (2005) *The Three Rs*. En A framework for Design, Design Education Research Group, Department of Design and Technology, Loughborough University and DATA, United Kingdom, pp. 8-15.
- [2] Gallopín, G. (2003) Serie medio ambiente y desarrollo. Sostenibilidad y desarrollo sostenible: un enfoque sistémico. Santiago de Chile, CEPAL, ECLAC.
- [3] Jonas, W (2007). *Design research and its meaning to the methodological development of the discipline*. In Design Research Now, pages 150-152. Alemania.
- [4] Krippendorff, K. (2006) *An Exploration of Artificiality*, en Artifact, 21 April 2006, vol.1, núm.
- [5] Luna, Ofray. (2014). Ecología de Saberes en Diseño: Un ejemplo desde los discursos autopoieticos. <https://www.zotero.org/groups/aleatorio/items/collectionKey/JSPK5D4R/itemKey/7Z8M47KD>
- [6] Manzini, E. (2006) "Design, ethics and sustainability", [en línea], disponible en: [www.dis.polimi.it/manzini-papers/06.08.28-Design-ethics-sustainability.doc](http://www.dis.polimi.it/manzini-papers/06.08.28-Design-ethics-sustainability.doc), recuperado: 30 de agosto de 2007.
- Sevaldson, B. (2010) *Discussions & Movements in Design Research* en FORMakademisk, vol. 3, núm. 1, pp. 8-35.

superíndice.<sup>1</sup> Sepárelas del resto del texto con una pequeña línea horizontal.

## Citas y Extractos

De ser necesarias, sangre citas extensas y extractos a 10 puntos de la margen izquierda.

## Referencias

Los estándares de citas se adhieren a los lineamientos establecidos por el Publication Manual of the American Psychological Association - APA, 6<sup>th</sup> ed. Las referencias deben estar en puntaje 9 y letra regular. Enlístelas en orden numérico e inmediatamente después de su ensayo. Los números deben corresponder a las referencias asignadas a lo largo de su ensayo, con números ubicados al final de una oración entre corchetes, con un espacio después del punto, como se indica al final de esta oración. Los siguientes son ejemplos de citas:

- [1] Belch, G. E. & Belch, M. A. (2001). *An Integrated Communication Perspective*. New York, NY: McGraw-Hill.
- [2] Bruner, G. C. (2007, April 27). *Media Interactions*. Retrieved from <http://www.miad.org/mi/>.
- [3] Tarlow, H. (1993). Fundamentals for preparing journal articles. *Journal of Research*, 55, 893-896.
- [4] Schnase, J. L., & Cunnius, E. L. (Eds.). (1995). *Proceedings from CSCL '95: The First International Conference on Computer Support for Collaborative Learning*. Mahwah, NJ: Erlbaum.

## Bibliografía

Archer, B. (s.f.) A View of the Nature of Design Research, Department of Design Research, Royal College of Arts, London.

Bayazit, N. (2004) "Investigating Design: A Review of Forty Years of Design Research", en *Design Issues*, vol. 20, núm. 1, pp. 16-29.

**XIII FORO  
ACADÉMICO  
DE DISEÑO**



**FESTIVAL  
INTERNACIONAL DE LA  
IMAGEN**  
Diseño + Arte + Ciencia + Tecnología

**9-13 mayo / 2016  
Manizales - Colombia**

[www.festivaldelaimagen.com](http://www.festivaldelaimagen.com)

Cross, N. (2006) "Designerly ways of knowing" en *Designerly ways of knowing*, Springer-Verlag London Limited, UK, cap. 1, pp. 1-13.

Krippendorff, K. (2006) "An Exploration of Artificiality", en *Artifact*, 21 April 2006, vol.1, núm. 1, pp. 17 – 22

Manzini, E. (2009) "New Design Knowledge" en *Design Studies*, vol 30, núm. 1, pp. 4/12.



Universidad de Caldas



Doctorado en  
**DISEÑO**  
+ Creación

maestría en  
**diseño**  
+ creación interactiva