

**PROYECTO DE GRADUACION**  
Trabajo Final de Grado

**Mobiliario urbano social**  
Intervención en el espacio público de la Ciudad de Buenos Aires

Luisa Fernanda Nieto Jaramillo  
Cuerpo B del PG  
18 de Septiembre de 2015  
Diseño Industrial  
Creación y Expresión  
Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes  
Facultad de Diseño y Comunicación  
Universidad de Palermo

## Índice

<b>Introducción</b>	3
<b>Capítulo 1. El espacio público como elemento integrador en la Ciudad</b>	10
1.1 La Ciudad y el espacio público	11
1.2 Características del término	15
1.3 Límites socioculturales	18
1.4 Espacio público y modernidad	20
1.5 La construcción de relaciones en el espacio público	23
1.6 Espacio público en Buenos Aires	25
<b>Capítulo 2. Intervención urbana</b>	28
2.1 La intervención como sinónimo de modernidad	28
2.1.1 Aprovechamiento del espacio público	30
2.2 El impacto generado en los ciudadanos	32
2.3 Problemáticas asociadas a la intervención urbana	35
2.4 Tendencias destacadas	38
2.5 Casos relevantes	41
2.6 Intervenciones en Buenos Aires	45
<b>Capítulo 3. Parques públicos: Un lugar de esparcimiento e interacción</b>	48
3.1 Importancia del parque en la Ciudad	51
3.2 Elementos que acompañan al parque	54
3.3 Normativa de desarrollo en la Ciudad de Buenos Aires	58
3.4 Actividades realizadas por sus visitantes	61
3.5 Problemáticas identificadas	63
<b>Capítulo 4. El Diseño Industrial como respuesta a una necesidad social</b>	68
4.1 El papel del diseñador como actor social	68
4.2 El reto del diseñador ante paradigmas establecidos	71
4.3 La originalidad y el diseño	73
4.4 La semántica como aspecto importante en el diseño	76
4.5 El impacto de la cultura en el diseño	78
<b>Capítulo 5. Desarrollo del Mobiliario urbano: Promover la integración social</b>	82
5.1 Antecedentes	82
5.2 Idea rectora	86
5.3 Desarrollo de la propuesta	86
5.3.1 Material y proceso de producción	87
5.3.2 Morfología	88
5.3.3 Instalación	88
5.4 Justificación	88
<b>Conclusiones</b>	89
<b>Lista de referencias bibliográficas</b>	92
<b>Bibliografía</b>	94

## Introducción

El presente proyecto de graduación titulado *Mobiliario urbano social. Intervención en el espacio público de la Ciudad de Buenos Aires*, pretende estudiar conceptos relacionados con la intervención urbana, específicamente el desarrollo de problemáticas relacionadas con el diseño, la producción y la ubicación de expresiones artísticas que representen una solución a una necesidad comunitaria. El mobiliario urbano en la última década ha tomado gran aceptación en la comunidad, y actualmente se considera un movimiento urbano. Existen varios ejemplos de aplicaciones en el diseño aplicado como una solución creativa en diferentes mobiliarios urbanos tales como los contenedores de basuras, refugios para bicicletas, paradores de buses, entre otros; todos representando soluciones que implican la creatividad para satisfacer una necesidad latente.

El tema de investigación y desarrollo surgió a partir de la observación de las actividades diarias de las personas en los parques de la Ciudad y se evidenció la importancia que tienen, y como disfrutan el estar al aire libre en contacto con la naturaleza, y no solo en días especiales o los fines de semana. En CABA hay mucha diversidad, y muchas actividades para hacer. Una gran parte de la sociedad no tiene un lugar de preferencia para sentarse y disfrutan del día sentados en el suelo, compartiendo ya sea con la familia o con amigos y esto no aplica solo para la gente joven, se puede observar como las personas mayores de edad, también disfrutan esto, pero para algunos si es importante un buen lugar para descansar y sentarse, y algunos optan por trasladar sus propias sillas y mesas.

La pregunta que guía el proyecto es ¿De qué manera el diseño del mobiliario urbano facilita la integración de sus usuarios dentro de un contexto específico? Cabe aclarar que como un aporte a la temática de los mobiliarios urbanos, este proyecto de graduación propone el diseño de un mobiliario para parques, donde se aplique diferentes elementos del diseño a una solución creativa.

Lo anterior relacionado formalmente con la temática que se define como el diseño de mobiliario urbano basado en los parques de la Ciudad de Buenos Aires, respondiendo a la problemática sobre la manera en que el diseño genera una solución a una necesidad de la sociedad.

Por lo tanto, y como objetivo general del proyecto de graduación, se plantea diseñar un mobiliario urbano como herramienta integradora de la sociedad en la Ciudad de Buenos Aires. Proponiendo un diseño basado en la creatividad para que dé una solución efectiva y satisfactoria a algunas de las necesidades que puede tener el usuario de los parques, particularmente en este caso, de la Ciudad de Buenos Aires. A partir de esta realidad, se plantean también los objetivos específicos que consisten en recopilar información sobre que parques son los más visitados, su uso y que actividades se desarrollan en dichos parques de la Ciudad mediante una encuesta online por medio de Google Forms a personas que viven en CABA y a varios grupos de Facebook, incluyendo los de la Universidad de Palermo. Otro objetivo es elaborar un relevamiento de antecedentes directos e indirectos que sirvan como guía e inspiración. Como también analizar el concepto de espacio público y parque, por ser el entorno donde se realiza el proyecto de intervención. Poder identificar a través del criterio de Diseño Industrial las problemáticas que surgen en las personas que visitan los parques en CABA. También proponer un diseño universal beneficiando a todos sus usuarios y ya por último, identificar los factores que influyen positivamente en el desarrollo de la propuesta.

Específicamente, el proyecto estará enfocado en proponer una solución mediante el diseño de un banco, así como detallar la importancia de este movimiento en el desarrollo de las ciudades modernas, en las que se han plasmado obras de intervención. Además, es importante también estudiar los diferentes materiales y el uso que se le da a éstos, especialmente aquellos potencialmente duraderos y fuertes, siguiendo la idea del espacio público que brindan armonía y atracción a los parques de las ciudades.

La categoría de este proyecto se enmarca dentro de creación y expresión, donde se tomará una problemática actual de la sociedad y se busca brindar una solución, en este caso basada en el diseño de un producto, que represente la comprensión de tal problemática y genere un proceso creativo en el que su resultado será funcional para su usuario final. Su línea temática estará centrada entonces en el diseño y producción de objetos, espacios e imágenes. Para profundizar más en el tema se debe además conocer la importancia del contexto histórico en el que se desenvuelven estas dinámicas urbanas, en las que la intervención del artista representa un símbolo de diferenciación y caracterización de la misma sociedad en donde éste vive.

La importancia de conocer y entender el entorno brinda al diseñador de la capacidad para analizar e identificar elementos clave en el imaginario social de su comunidad, pudiendo desarrollar un producto que sea significativo para los sujetos que terminarán siendo usuarios de éste.

En lo referente al marco teórico, el mismo estará conformado por los siguientes autores. Borja (2004, p.148) plantea que “el lujo del espacio público y de los equipamientos colectivos no es despilfarro, es justicia”, dando a entender la importancia de conocer detalladamente el contexto sociocultural sobre el cual se quiere intervenir para identificar símbolos y significados que se deben plasmar en la estética del producto diseñado para que genere una relación mucho más significativa entre éste y su usuario.

Quintana (1996) problematiza la concepción que se tiene sobre la definición de lo que sería mobiliario urbano, ya que considera que está ligada al desarrollo de muebles como solución única al proceso creativo que da solución a una problemática urbana. Para él, la función del interventor no se debe quedar solamente en la estética, sino que todo esfuerzo transformador del diseñador debe estar enfocado en que el ciudadano entienda y logre asociar al producto como un elemento que representa algo de su imaginario sociocultural.

Gehl (2006) demuestra cómo los edificios y sus espacios están diseñados para facilitar o dificultar la interacción entre los que allí viven y se desenvuelven a diario. Un conjunto de elementos que va desde los colores del entorno a la disposición de las paredes, las entradas de la luz natural, el mobiliario dispuesto y la conexión que tenga con otros espacios construye todo una funcionalidad que casi instantáneamente guía a los que allí interactúan a desempeñar un rol y una dinámica particular.

A continuación se detallaran los antecedentes que fueron anteriormente seleccionados y analizados en los proyectos de graduación y proyectos de maestría de la Universidad de Palermo.

Estos antecedentes sirvieron como un ejemplo y guía para la realización de este PG, en primer lugar, se identificaron diferentes proyectos que aportan elementos conceptuales y problemáticas que se vinculan con la propuesta del presente proyecto.

Uno de ellos fue desarrollado por Eliana Yamile Melo Ramírez (2012), que propone en su proyecto de maestría titulado *El mobiliario urbano destinado al uso de la bicicleta en la ciudad de Bogotá*. Dentro de los temas tratados en este proyecto, el acercamiento que hace sobre las características de los espacios públicos dentro de la ciudad aporta aspectos a tener en cuenta a la hora de intervenir en éstos teniendo en cuenta el concepto de igualdad en dichos espacios para que sean usados efectivamente por sus usuarios.

Otro proyecto de maestría que aporta a este desarrollo se titula *Diseño sustentable como productor de identidad*, por Cesar Mauricio Toala Veloz (2006), donde se plantean principios para llevar a cabo un proceso de arquitectura sustentable. La propuesta del autor es tomar características como el clima, los materiales autóctonos, valores culturales y concepción espacial de la arquitectura para comprender el entorno sobre el cual se va a desarrollar cada proyecto, de manera que refleje las características espaciales y culturales de la comunidad.

Constanza Ordeig (2010), en su proyecto de maestría titulado *Dime que muebles usas y te diré... El mobiliario como reflejo histórico del siglo XX*, desarrolla una mirada sobre

el mobiliario argentino contemporáneo. En su exposición, refleja cómo la influencia de la inmigración europea durante la Segunda Guerra Mundial se mezcla con los valores y concepciones ya establecidos para generar un significado totalmente diferente, en el que el diseño del mobiliario representaba un símbolo de estatus social y una manera de ejemplificar una línea genealógica que lleva a estos productos a ser asociados con un momento histórico particular.

El proyecto de maestría titulado *Mobiliario urbano. Espacio público. Ciudad – Paisaje*, por Felipe Uribe De Bedout (2009), destaca las características de gratificación y estimulación que hacen de un diseño un elemento significativo para su usuario. De esta manera, la intervención urbana debe también analizar detalladamente las conductas y necesidades del usuario final para poder plasmar en el producto una solución efectiva a la problemática apuntada. Esto lleva a que el producto tenga más relevancia para el sujeto y lo transforma y une a su red de significados socioculturales, ya que representa algo de éste.

María Mercedes Buey Fernández (2012), en su proyecto de graduación titulado *Diseñar para la total inclusión. El gran reto moderno*, hace un planteo sobre el diseño social, y plantea en como el diseño interviene en la relación del producto con el usuario, y que a la hora de diseñar se deben tener en cuenta varios puntos, y lo más importante es que se debe diseñar contemplando la mayor cantidad de personas, que el diseño pueda ser aplicado en todos los seres humanos, sin discriminar a nadie, porque no todas las personas piensan ni funcionan igual que los demás.

*Sinestesia Porteña. Relación mobiliario urbano vs ciudadano*, como proyecto de graduación de Luis Carlos Bernal Huertas (2013), refleja en como las personas se hacen ciudadanos, mediante una participación activa haciendo uso de ella, creando vínculos, fortaleciendo los lazos y dándole valor y un sentido de pertenencia a la Ciudad, al ser el escenario donde todos están involucrados y todos deben aportar un uso correcto logrando una armonización, ya que si algún individuo se comporta de una

manera no adecuada, esto se verá reflejado en los demás y no permitirá que haya una integración por parte de la comunidad.

Elías Daniel Lee (2014), plantea en su proyecto de graduación titulado *Discapacidad y Espacio Público. Diseño de mobiliario urbano integrador*, que es vital generar soluciones a diferentes necesidades, contemplando siempre a todos los individuos, dándole un valor por igual, sin discriminar a nadie, y como el Diseñador Industrial puede intervenir para lograr dicha problemática, ya que al diseñar es responsable de cualquier suceso que pueda afectar contra el usuario. El diseño de mobiliario urbano ha venido creciendo constantemente y cada vez es mejor aceptado por la sociedad.

*La emoción en el diseño. Como nos relacionamos con los objetos*. Proyecto de graduación de María Victoria Recondo (2011), plantea en como las emociones son una parte fundamental a la hora de diseñar, y de cómo afecta esto, al producto y directamente al usuario, ya que se genera un nexo entre ambos.

El proyecto de graduación de Caterina Spannagel (2014), *Un espacio para el tiempo. Mobiliario para plazas y parques en la ciudad*, plantea que la calidad de vida mejora para las personas a medida de que el espacio público es un lugar ideal para disfrutar de sus plazas y parques y de cómo disfrutar el tiempo libre, después de las actividades diarias, como el trabajo o cuidar a los hijos. Al equipar dichos espacios públicos eso ayudara a fomentar su uso y aumentar las visitas a los parques, repercutiendo de forma positiva en su calidad de vida.

Finalmente, el proyecto de maestría de Gerline Melisa Ladera (2012) titulado *Imaginarios urbanos en el subterráneo de Buenos Aires: Las actividades de apropiación del espacio y su influencia en el diseño institucional*, trabaja sobre el fenómeno en el que la manera en que el espacio público es apropiado por los sujetos de una comunidad se basa en el estudio de la raíz psicológica en el diseño de ese espacio y cómo los sujetos imprimen en éste características de su personalidad propia y comunitaria, generando así un vínculo entre el espacio y los usuarios que por allí transitan.



Para realizar un abordaje de este proyecto, se continuara desarrollando una descripción general de los capítulos que se incluyen en este. En el capítulo uno, titulado: El espacio público como elemento integrador en la Ciudad, enmarca la manera en que el espacio público se configura como uno de los elementos más relevantes cuando se estudian las dinámicas de interacción entre los miembros de la comunidad, así como sus problemáticas y desafíos en la modernidad.

Siguiendo esta línea de análisis, el capítulo dos, denominado: Intervención urbana, trata sobre la manera en que la intervención debe reflejar, aparte de la utilidad del producto, unas características particulares que conforman la estética del proceso de diseño.

Parques públicos: Un lugar de esparcimiento e interacción, conforma el capítulo tres de esta investigación. En este se hará un relevamiento de información sobre el papel de los parques y las plazas públicas en el desarrollo de la ciudad. Se estudiarán sus características y diferentes corrientes que estudian su construcción y desarrollo.

En el capítulo cuatro, El diseño Industrial como respuesta a una necesidad social, se estudiará la forma en la cual, el diseñador industrial debe conocer y analizar la manera en que su comunidad lleva a cabo su día a día, identificando las potenciales mejoras a los objetos de uso cotidiano y a la forma en que se pueden integrar tecnologías actuales y nuevas para resolver un problema social.

Finalmente, el capítulo cinco, Desarrollo del mobiliario urbano: Promover la integración social, desarrolla la propuesta de intervención de este proyecto de graduación, específicamente se tratara sobre el diseño del mobiliario y su utilidad en las prácticas cotidianas que realizan sus visitantes.

## **Capítulo 1. El espacio público como elemento integrador en la Ciudad**

Las comunidades se organizan espacialmente de acuerdo a parámetros estructurales que les permiten desarrollar sus actividades cotidianas, destinando diferentes espacios para llevar a cabo las funciones referentes a cada rol que desempeñan los miembros.

Son dos grandes espacios en los que se dividen estos parámetros de comportamiento, el privado y el público.

El primero hace referencia a todo espacio que pertenece a una persona natural o jurídica, quien tiene un control total sobre sus características, acceso, configuración y roles que allí se desempeñan. Un punto principal es que en este tipo de espacio hay un control de un tercero sobre la actividad que allí se desarrolla, teniendo el derecho a generar una especie de control sobre la destinación que se da a tal espacio.

Por este motivo, se podría plantear entonces que, en el espacio privado, las dinámicas de interacción y relación están atravesadas por un elemento autoritario impuesto. Esto afecta la naturalidad misma de la interacción entre los miembros que allí se encuentran, debido a precisamente a la base de reglas y códigos de conducta que se han establecido.

Lo anterior va dirigido con un objetivo de construir una tipología comportamental de sus miembros, donde el espacio privado apunta a generar distintos escenarios de actividades sobre valores socioculturales previamente establecidos y controlados.

Por otro lado, el espacio público hace referencia a todo espacio que no está mediado por ningún tipo de autoridad particular (diferente del Estado) y en donde la interacción de sus miembros no está ligada a un patrón de comportamientos, valores o formas de comunicarse previamente establecidas.

Si bien todos sus miembros comparten aspectos socioculturales similares, una de sus principales características es la convivencia de posturas diferentes sobre un mismo espacio.

Por esto, entonces, se plantea que el espacio público es de propiedad de toda la población del territorio, donde la misma comunidad es responsable por este y puede disfrutar con total libertad de este espacio.

Las actividades que se realizan generalmente están enfocadas en elementos de distensión y recreación, como actividades culturales, educativas y religiosas, así como también dirigidas hacia construcción de vías de desplazamiento para sus usuarios (calles, andenes, avenidas, entre otras.)

### **1.1. La ciudad y el espacio público**

Al tratar de definir un concepto de ciudad es indiscutible asociar términos como la interacción, los miembros y las prácticas de cohesión, o la carencia de tal, además de factores como la identificación de diferentes espacios físicos y las diversas asociaciones y usos que se dan cotidianamente a éstos.

Desde las primeras manifestaciones de civilización, el espacio público representó ese lugar de convergencia entre las esferas públicas y privadas de los miembros de la comunidad. Aquí se podrían discutir asuntos de interés para éstos e intercambiar ideas o planteamientos, como lo fue el *Ágora*.

Su configuración corresponde a la misma naturaleza social del ser humano, donde se construyen diferentes espacios para llevar a cabo manifestaciones de su vida pública y privada. Los espacios públicos tratan “asuntos de interés general y se ponen en juego posiciones, preferencias, necesidades y demandas distintas que, en conjunto, se asocian a la vida pública con relaciones de poder” (Ramírez, 2012, p. 44).

La configuración del espacio público dentro de la ciudad responde a una dinámica de libertad y de interacción de todas las esferas socioeconómicas que se encuentran en un lugar determinado. En relación al marco teórico, Borja plantea que el espacio público “es un lugar de relación y de identificación, de contacto entre las gentes, de animación urbana, a veces de expresión comunitaria” (Borja, 1998, p. 13), haciendo

referencia a la mezcla de diferencias y a la ambivalencia que se construye alrededor de este espacio.

Ambivalencia que representa precisamente la construcción de un proceso de identificación, como por ejemplo en el caso de grupos o bandas juveniles, quienes suelen hacer presencia en zonas como parques o calles y que el propio lugar físico llega a configurarse como un elemento en la propia personalidad del grupo, pero también donde contrastan diferentes matices de una misma sociedad, como lo es el mismo parque, donde se manifiestan diversos tipos de grupos y quienes pueden desarrollar sus actividades con cierta libertad.

La ciudad, tomando en cuenta lo anterior, se configura entonces entre la relación constante entre los espacios públicos y privados, balanceando las esferas sobre las cuales se mueven los miembros de la comunidad y dando a conocer una organización espacial de la manifestación de intereses comunes y de distintos subgrupos sociales.

El espacio público además cuenta con dos aspectos, lo tangible y lo intangible.

Lo primero hace referencia a las cualidades físicas del propio espacio, como lo son las murallas o paredes que lo contienen si las hay, los elementos con los cuales las personas interactúan (como una banca de un parque o un semáforo en la calle), las plazoletas y el propio terreno sobre el cual se construyen césped, cemento o combinación entre alguno de éstos con agua.

Lo intangible está relacionado a toda asociación mental y cultural que se adiciona al espacio físico del lugar. Un claro ejemplo de esto es la idea que se genera sobre las diferentes zonas de la ciudad, en base a una estratificación económica y donde se suele asociar a las zonas donde residen personas con mayores ingresos económicos como zonas más seguras, mientras que en el caso contrario, se identifican con factores como la delincuencia y la inseguridad.

También se asocia con tradiciones vinculadas a la propia historia de la ciudad, como lo es el caso de los primeros barrios que se construyeron y que suelen conservar características típicas de las décadas anteriores, mientras que barrios más nuevos

tienden a estar plasmados de estilos y edificaciones modernas. Esto, adicionalmente, conlleva al establecimiento de dinámicas comerciales que están en relación con la asociación al sector en el cual se encuentran: las zonas tradicionales suelen contener locales comerciales que ofrecen elementos típicos de épocas pasadas de la ciudad, mientras que la zona céntrica está asociada a una actividad comercial más fuerte y moderna, con edificios y estructuras que apuntan a avances arquitectónicos y dinámicas de interacción y relación del mundo moderno.

De esta manera, se podría plantear que la ciudad está en un constante balance entre lo público y lo privado, donde el aspecto político del espacio público también entra en consideración para el análisis del comportamiento de los miembros de la comunidad.

Segovia plantea que el espacio público:

Se define por su libre acceso y su libre uso, entiendo por libre no el que se pueda hacer lo que se quiera, sino aquello que ha sido acordado o al menos no haya sido prohibido gracias a un acuerdo tomado libremente. (Segovia, 2007, p. 34).

Así, lo acordado representa un factor de control por parte de una autoridad establecida bajo unos parámetros de comportamiento asociados a la cultura propia de la comunidad, pero también ligada a elementos gubernamentales.

La libertad no es entonces la capacidad del ciudadano de actuar bajo su propia y total voluntad, sino que se moldea de acuerdo a las prácticas sociales de su entorno y a disposiciones políticas del gobierno de turno. En este sentido, la zona pública entra en una relación entre lo que está permitido y lo que el individuo desea y quiere hacer.

Manifestaciones de este aspecto se notan en acciones como las convocatorias para realizar distintas exhibiciones de apoyo y rechazo a políticas gubernamentales u otros elementos que afectan de alguna manera a la totalidad o cierto sector de la comunidad. Además, se asocia esto con sectores históricos donde han ocurrido momentos clave en el desarrollo de la historia de la propia ciudad. Tales sectores adquieren un significado político que se asocia a una victoria en la lucha por lograr

cierto cambio en las prácticas sociales y la interacción entre los distintos miembros de la misma comunidad.

En esta relación política del espacio público también intervienen aspectos de la propia distribución del espacio en relación a los intereses de lo que se podría denominar las elites económicas y que pueden mediar en las decisiones políticas.

Un ejemplo claro de esto puede ser el contraste en la cantidad y calidad de zonas públicas en sectores de la ciudad según el nivel promedio de ingresos económicos.

“El espacio público liberal, por tanto, no puede ni debe ser autónomo, sino que debe subordinarse a la búsqueda del interés privado y debe estar controlado por la ley” (Segovia, 2007, p. 36).

Planteamiento que apunta a la dinámica de una sociedad liberal y en donde los sectores de poder detentan sobre la ciudad un conjunto de intereses que se terminan enmarcando en la dinámica de los espacios donde interactúan sus miembros. Por consiguiente, y vinculado al planteamiento anterior, es posible notar como en las zonas de más carencia se suele encontrar espacios públicos con poco mantenimiento, sucios y en menor cantidad que otras zonas de la ciudad.

En este caso, las dinámicas que allí se desarrollan suelen estar lejos de ser un espacio de interacción entre los miembros de la comunidad y se convierten en lugares inseguros, controlados por la delincuencia y la notable ausencia de personas que quieran desarrollar algún tipo de actividad que vincule a los miembros y fortalezca los lazos entre ellos.

La apropiación de estos espacios es mínima y con bastantes carencias en relación a la presencia de las autoridades para su control. De esta manera, se podría plantear que hay una importante relación entre el espacio físico y la interacción entre los miembros de la comunidad circundante para la generación de un vínculo relacional que permita que ese espacio represente un lugar de uso y propiedad pública.

Caso contrario se podría plantear en el análisis de los espacios públicos ubicados en las zonas con mejores ingresos económicos de la ciudad, que gozan de factores como

limpieza, mantenimiento, presencia de las autoridades y la notable interacción entre los miembros de la comunidad. Este espacio se utiliza para la manifestación de diversidad actividades: los niños juegan, sus padres conversan mientras los observan, las parejas demuestran su amor, los grupos juveniles se encuentran allí, otros practican diferentes deportes y demás actividades que fortalecen el vínculo entre los miembros de las zonas residenciales circundantes.

Por consiguiente, al referirse del capital social y la manera en que está vinculado con las dinámicas establecidas en los espacios públicos, Segovia plantea que la relación se complejiza en la medida en que “cabe preguntarse si la existencia de espacios públicos contribuye a que sea armoniosa la relación entre, por un lado, las expectativas del público y, por otro, las decisiones públicas” (2007, p. 38). El capital social hace referencia a la capacidad de una comunidad para generar lazos que fortalezcan el desarrollo de la misma, en base a factores como la confianza, el afecto y las normas.

En este sentido, la problemática anterior se relaciona con el capital social de los distintos sectores socioeconómicos en la medida en que el desarrollo de un capital social va a impactar de manera positiva en la manera en que la comunidad puede resolver las problemáticas que se presenten, donde los miembros pueden contar con un espacio óptimo para exponer sus ideas y debatir, así como poder llevar sus planteamientos ante instancias superiores y resolver los inconvenientes. Todo eso apuntando al desarrollo conjunto de la comunidad o cierto sector de ésta.

## **1.2. Características del término**

El espacio público reúne un conjunto de aspectos que buscan representar parte de los derechos del ciudadano, teniendo en cuenta sus libertades, necesidades, deberes y derechos.

Alguacil (2008) identifica varias categorías axiológicas sobre las cuales se desarrolla y se construye el espacio público de una ciudad: subsistencia, protección, afecto, entendimiento, participación, creación, recreo, identidad y libertad. Cada una de estas características está vinculada con el espectro de actividades que realiza y de las que tendría que disfrutar cualquier ciudadano, pensando en una organización social utópica. Esto debido a que es necesario que exista un balance entre todas y cada una de estas características para asegurar que el ciudadano pueda desempeñar todas sus facultades y llevar a cabo su rol dentro de la comunidad a la cual pertenece.

Sin embargo, la manera en que se han desarrollado las prácticas de interacción en los modelos actuales lleva a problematizar este balance de elementos.

Las políticas de distribución de recursos, por ejemplo, impactan en la manera en que estos elementos pueden ser utilizados por los ciudadanos en diferentes sectores de la ciudad.

Así, como anteriormente se mencionó, la persona de un sector donde los espacios públicos sean prácticamente inexistentes, se limita de manera importante la capacidad de este como miembro activo de la misma comunidad, la ciudad, a la cual hace parte.

Cuando esto se analiza en base a la definición de lo que es espacio público, donde el acceso y la libre circulación son bases del término, constantemente referido a lugares con zonas verdes, de distensión y relajación, se podría plantear entonces que la disociación responde a la manera en que el ciudadano puede disfrutar de lugares diseñados para su relajación y fomentar su participación.

Es decir, la misma planeación de la ciudad responde a las políticas de distribución, de acuerdo a los intereses políticos y el rol que se puede dar a los miembros en base a la vinculación que se quiere dar a tales con la toma de decisiones y el desarrollo de la ciudad.

Las políticas vinculadas con la designación y apropiación de los espacios públicos por parte de la comunidad, entonces, demarcan la dinámica de la comunicación y poder participativo de los diferentes sectores sociales dentro de la ciudad.



Peñamarín plantea que:

La cuestión de la política es de quiénes pertenecen al colectivo y, en democracia, quiénes tienen el derecho a tener voz, a contar como miembros, a defender sus puntos de vista, a hacer visibles sus prácticas y a desplazar las prácticas y los lenguajes en que no tendrían cabida. (2008, p.63).

Una problematización vinculada con el poder mediático con el cuál cuentan los ciudadanos para transmitir sus inquietudes y quejas, que no siempre es el mismo para todos los sectores.

La configuración, por ejemplo, de las plazas dentro de los barrios ha permitido que allí se establezcan mecanismos de protesta y de expresión. Es un espacio abierto y de libre acceso para que sus miembros realicen de manera libre su deseo y derecho como ciudadano. Las avenidas principales suelen ser bloqueadas con el objetivo de generar embotellamientos y llamar la atención sobre problemáticas.

Las zonas aledañas a las casas de gobierno también son escenarios de aglomeraciones de sectores sociales que buscan demostrar su inconformidad o apoyo a políticas establecidas, todo en base al diseño y la planeación de la ciudad.

Así mismo, en relación al diseño de estos espacios, también se debe tener en cuenta que están contruidos en base a una función particular. Marc Augé (2000) identifica a ciertos espacios de la ciudad como los no lugares, zonas dentro del mismo espacio público pero destinado a la circulación de individuos, a la movilización rápida y caracterizada por la no interacción entre sus miembros.

Un andén o una avenida son claros ejemplos de este término, donde sus usuarios limitan a un mínimo la interacción e interrelación entre ellos, terminando en un aspecto vinculado a la utilidad diaria más que al espacio de construcción de lazos como tal. Con el mundo actual, se ha brindado más relevancia al desplazamiento entre espacios privados, lo que ha causado que se brinde más prioridad a las calles para el uso de automóviles y el transporte público, donde con relativa facilidad se puede hacer la pregunta ¿con quién se va en el bus? ¿Quién está al lado en la parada del semáforo?

Los andenes se han convertido en avenidas para peatones, donde es posible notar la molestia ante personas que se detienen a hablar o a observar y comentar sobre algo en particular, con frecuencia aludiendo al obstáculo que ellas representan.

Diferente es la dinámica que se presenta en otros lugares, frecuentemente conteniendo zonas verdes y arborizadas, donde se busca que los ciudadanos pasen tiempo socializando y realizando diferentes actividades. La problemática en este sentido es la manera en que la actualidad lleva a la modificación de estos espacios en la medida en que la dinámica en que se relacionan los miembros de una comunidad se comunica y relacionan entre sí.

### **1.3. Límites socioculturales**

Como se ha planteado anteriormente, en la ciudad se establecen límites basados en diferentes aspectos referentes a la propia actividad de cada ciudadano: algunos están vinculados a factores económicos, otros a factores de pertenencia a ciertos grupos o subculturas, además de pertenecía a bandas o barrios tradicionales. Todo lo anterior configura en sus miembros un sentido de identidad, de pertenencia y de diferencia frente al otro, quien puede o no ser bienvenido en estos espacios artificialmente configurados e intangibles.

Claudia Laub plantea que la ciudad “incluye y excluye, iguala y divide, da seguridad y genera opresión. Sus fortalezas están hechas no solo de ladrillos y cercos; también hay muros mentales, políticos y culturales que conforman y deforman los territorios urbanos” (2007, p. 50), aludiendo a la manera en que dentro de su misma contención, se crean barreras específicas que encierran un conjunto de valores, creencias, significados y actitudes particulares hacia aspectos comunes de la comunidad en general.

La primera división intangible que se encuentra en la ciudad promedio es la separación entre estratos económicos, construyendo e identificando las zonas de la ciudad en

base a los ingresos medios económicos que reciben los ciudadanos. Esto se ve reforzado por el tipo de arquitectura y organización del espacio público y privado, donde se podría plantear que el contraste es visible y, así mismo, es la actitud de los miembros de cada zona hacia los de otras.

Esto se podría asociar con la construcción de barreras invisibles, a veces inclusive apoyada por las autoridades locales, donde la fuerza pública considera la peligrosidad del individuo en base a características sociopsicológicas y su barrio representa un elemento clave en este sentido. De la misma manera, estas barreras se pueden identificar en espacios educativos o de actividades lúdicas, en donde se suelen agrupar en base a características que apuntan a su estratificación socioeconómica.

Las subculturas, o grupos a los cuales se identifican pequeños sectores de la sociedad, están también fuertemente ligados a la manera en que se incluyen y excluyen en las dinámicas de interacción con la comunidad en general.

Estos grupos pueden reunirse alrededor de variables como la música, los comportamientos, deportes, entre otras, donde existe una combinación interesante de las características que compone a cada grupo. Es decir, en varios casos los integrantes de subculturas entran en contacto con otros mediante la realización de diferentes actividades, como por ejemplo en el deporte, donde convergen diferentes grupos dentro de la comunidad y existe un ambiente de relativa colaboración e integración entre ambos, o, por el contrario, la pertenencia al equipo construye una identidad nueva y temporal, sobre la cual se desarrolla un nuevo mundo de significados y actitudes frente al otro.

El espacio público en este aspecto tiene la cualidad de convertirse en un propio elemento de identidad para el grupo. Frecuentemente, grupos de jóvenes hacen presencia en zonas de la ciudad que concentran cierta actividad o se convierten en el punto de encuentro para permitir al grupo realizar cualquier tipo de función a la cual se quieran dedicar, precisamente aludiendo a la característica del espacio público de permitir el ingreso y tránsito de cualquier tipo de persona.

Casos como en los parques, donde grupos de *skaters* o bandas barriales hacen presencia para desempeñar su actividad (inclusive a veces relacionadas con la delincuencia), o los andenes cercanos a centros comerciales y shopping centers de la ciudad, en los cuales se reúnen grupos en horas de la noche. Cada uno de estos espacios es plasmado con un sentido unificador y de identidad para los miembros de los grupos que allí se ubican.

La temporalidad es otro de los factores a tomar en cuenta en la manera en cómo se adhiere un conjunto identitario al espacio físico. En relación a esto, un estadio deportivo puede considerar la temporalidad en la medida en que se usa como elemento de identidad cuando se desarrolla un partido de fútbol, por ejemplo, a cuando se usa para un evento musical. En este caso, los miembros seguidores de un equipo pueden considerarse como rivales ante el evento deportivo, pero compartir el mismo espacio ante el evento musical.

Así, se podría plantear que existen límites dinámicos, compaginándose en una misma realidad pero ante un conjunto simbólico que se modifica de acuerdo a los actores que se ubican en ese espacio. De esta manera, otro de los aspectos a analizar en sentido del espacio público es la manera sobre como las barreras se modifican constantemente, en relación a las dinámicas de los grupos en la ciudad.

#### **1.4. Espacio público y modernidad**

La evolución de las civilizaciones trae consigo cambios en los significados sociales hacia los elementos cotidianos del ciudadano. El uso de los espacios no se ve ajeno a estos cambios y las transformaciones culturales tienen gran impacto en estos, en la medida en que los mismos se convierten en el escenario de tales cambios. Un ejemplo de esto son las revueltas y revoluciones de sectores oprimidos o marginados, que salen a las calles y ocupan, a veces a la fuerza, lugares y espacios de los que fueron rechazados o se controlaba su tránsito.

Sin embargo, las ciudades actuales demuestran un cambio hacia la disminución de los espacios públicos y la construcción de lo que se denomina la pseudo-privatización, donde cada vez es más común que se construyan lugares de pertenencia privada y que brinden solución a las actividades que se podrían realizar en un espacio público. En particular y para ejemplificar, los centros comerciales o shoppings estarían reemplazando lo que sería un parque y un mercado. Con unas décadas de diferencia, el mercado y la plaza central de las ciudades fue un punto álgido de encuentro, intercambio, relación y exposición, donde se ubicaban diferentes mercaderes y existía un ambiente comercial pero al mismo tiempo brindada de una atmósfera particular, invitando a la comunidad a hacer parte de ella.

En la actualidad, las zonas céntricas y las plazas de mercado generalmente están asociadas con espacios peligrosos, con una actividad comercial pero sin el componente relacional que antes se caracterizaba.

Por otro lado, los shopping se configuran como espacios privados con una variedad de ofertas comerciales y relacionales, que invitan al ciudadano a participar y construir su ámbito relacional dentro de estos recintos. Las propuestas son similares: hay zonas de comida, de compras, de diversión pero con el diferencial de que se encuentran en un espacio cerrado y bajo el control y la vigilancia de un tercero, privado, que puede tomar decisiones sobre las personas que quieren hacer uso de ese espacio, negándoles la entrada, o dando ciertas restricciones de acuerdo a su naturaleza social.

No se quiere con esto entrar a la afirmación de que en épocas pasadas hubo un mejor modelo de sociedad, ya que en cada etapa del desarrollo de la civilización siempre se ha dado la lucha entre los sectores por la participación de unos oprimidos por parte de otros en el poder, personajes que han adquirido y cambiado a lo largo de la historia. Salcedo plantea que “la lucha por el espacio es en realidad transhistórica, y que así como se ha presentado en el pasado, la dialéctica espacial poder/resistencia al poder tenderá a mantenerse” (2007, p.75).

La transformación también afecta a la espera privada y las propias prácticas relacionadas con la vida cotidiana de la persona: los conjuntos o barrios privados, caracterizados por su vigilancia y seguridad, control de ingreso y constante mantenimiento del orden se han convertido en la alternativa más adecuada para que ciertos grupos sociales se sientan a gusto y puedan vivir tranquilamente.

Es precisamente esa necesidad de separación y de crear el espacio privado con características públicas las que denotan uno de los aspectos de la ciudad moderna; la segregación viene dada por lo que Borja (2000) denomina la agorafobia urbana, o el temor al otro diferente y a ese espacio sobre el cual se tiene poco o ningún control. El espacio público donde todos están confluyendo y creando un tipo de relación social puede representar la amenaza de encontrar a un otro agresivo, distinto y que por consiguiente está vulnerando las libertades del ser propio.

Otro factor importante a analizar en este caso, es el desarrollo tecnológico y el impacto que ha tenido en la manera en que se crean y mantienen las relaciones sociales. La virtualidad ha transformado y reemplazado en muchos casos el uso del espacio público como plataforma de comunicación e interacción: las redes sociales han acortado distancias y agilizado el tiempo que lleva a una persona conocer a otra y establecer una relación de afecto, inclusive sin siquiera verse en el plano real.

A pesar de que cada vez existe una adopción mucho más amplia y que la tecnología se vuelve cada vez más accesible, se establece una brecha de poder en el sentido en que las clases económicas con mejores ingresos puede acceder mucho más fácilmente a las nuevas tecnologías que se introducen y que van a estar a la vanguardia de los nuevos cambios, así como de las formas de interactuar.

Entonces, frente a esta problemática, Gustavo Lins entiende el desarrollo tecnológico en términos de la capacidad del ciudadano para acceder a la misma: "Para entrar al ciberespacio es necesario tener una computadora, línea de teléfono y tener acceso a un servidor pago o gratis, lo que torna a los habitantes del espacio-público-virtual en una elite" (2002, p.14).

Ante esto, las manifestaciones sociales han sido bastante interesantes para analizar el tema del acceso y la participación en estos nuevos escenarios. En el plano del acercamiento por parte de ciudadanos en condiciones económicas diferentes, locales como los cibercafé representan una solución a esa carencia de acceso a la tecnología y la posibilidad por parte de esos ciudadanos de conocer e interactuar en ese nuevo espacio virtual y público.

Así mismo, se han realizado diferentes intervenciones en el plano real para atraer a este nuevo tipo de ciudadano; los sitios públicos cada vez más se acondicionan para permitir el uso de la tecnología dentro estos lugares: puntos en la ciudad, particularmente parques y plazas, con acceso gratuito a wifi, integración de lugares turísticos con la realidad virtual para realizar paseos virtuales y motivar a la persona visitarlos en el plano real. Todo eso con el objetivo de construir y fortalecer los espacios públicos que son considerados cada vez más amenazados por la privatización, el alejamiento y el desinterés del ciudadano por estar allí y, consecuentemente, apropiarse de tal.

Este fenómeno termina complejizando la problemática mencionada al principio de la sección, donde la falta de apropiación del espacio público como ese espacio de interacción de la diversidad social y cultural, dificultando la construcción de lazos y vínculos significativos entre los diferentes miembros de la comunidad.

### **1.5. La construcción de relaciones en el espacio público**

Con la complejidad y las problemáticas que se han estudiado hasta ahora, el desarrollo de espacios en donde se construyan relaciones va a estar intermediado por la manera en que lo privado y lo público interactúen en la ciudad.

No es entonces posible plantear que el espacio público, al menos en las sociedades latinoamericanas actuales, está por fuera del ámbito de control de las políticas de

gobierno y la injerencia que realizan ciertos sectores sobre las decisiones de urbanismo que se toman y se llevan a cabo.

Por lo tanto, al referirse de la manera en que se desarrollan estas dinámicas en la actualidad lleva a tomar en cuenta factores propios de las problemáticas de las cuales se quejan los ciudadanos, particularmente el fenómeno de la delincuencia y la invasión o toma de espacios públicos por personas.

Ambos responden a la manera en que el espacio público deja de formar parte del conjunto de responsabilidades del ciudadano, donde éste no lo toma como un aspecto del que puede disfrutar y del que puede hacer parte activa; su responsabilidad es llevada a entidades oficiales, como lo es el gobierno y este responde a intereses individuales de sectores sociales particulares.

En este punto es donde el diseño, el urbanismo y los mecanismos de participación ciudadana entran en relación y, haciendo un uso eficiente de sus herramientas, se puede establecer un programa de distribución importante para dar brindar soluciones y empezar a generar nuevos acercamientos del ciudadano al espacio público.

Teniendo en cuenta que la relación con el entorno se atomiza cada vez más, es decir, que el ciudadano ya no se podría considerar en su ámbito general, sino examinando todas las esferas a las cuales puede llegar a pertenecer y con las cuales se identifica, el papel de la transformación de los espacios debe contar con todo el conjunto de significados que puede llegar a tener un mismo espacio.

Ante esto, como se ha mencionado anteriormente, las propuestas por vincular la tecnología al espacio físico real empieza a generar resultados, en la medida en que empieza a responder a nuevas necesidades del ciudadano y a empezar a luchar contra esa privatización de actividades que se realizaban en espacios públicos.

Parte de esta transformación está en atacar a las acciones de delincuencia aumentando la presencia no solo de autoridades policiales, sino de la misma comunidad en parques y calles de la ciudad, durante diferentes horas del día. Así mismo, propuestas para realizar una especie de turismo interno, donde se interese a



las personas por conocer los distintos sectores y la variedad de ambientes que se pueden encontrar dentro de la misma ciudad. Lo anterior también apunta a la manera en que se pueden llegar a debilitar esas barreras sociales y llevar a generar un espacio de interacción e interés por ese otro diferente.

Casos como las ferias artísticas en los barrios o las propuestas de actividades nocturnas invitan a la ciudadanía a empezar a poner en cuestión ese encapsulamiento en el cual se ha desarrollado la comunidad. Todo esto acompañado de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información y la incorporación en las actividades a desarrollar: se hacen invitaciones masivas por canales virtuales, se crean contenidos para compartir en las redes durante las actividades, se facilita el acceso con wifi a internet; acciones que buscan integrar al ciudadano actual con la dinámica social de un conjunto más grande de miembros, con los que puede llegar a generar lazos más fuertes.

## **1.6. Espacio público en Buenos Aires**

La ciudad de Buenos Aires cuenta con características bastante interesantes para estudiar las dinámicas y la evolución de sus espacios privados y públicos. Una de sus principales características es que combina efectivamente elementos tradicionales de la propia historia del país, con la modernidad y la diversidad de subculturas que se pueden encontrar en la ciudad.

Al ser una de las ciudades más importantes de Latinoamérica, Buenos Aires cuenta con una dinámica y movimientos importantes de las personas que a diario transitan por sus calles. La riqueza de la diferencia está en la manera en que su historia se ha construido a partir de la interacción de diversas culturas y esto ha llevado a que se puedan identificar tales aspectos en la arquitectura, culinaria y la propia apariencia física de su gente. Además, la población extranjera hace parte importante del conjunto

de ciudadanos, dotando a la ciudad de la convergencia de culturas cada vez más diversas y creando espacios y prácticas donde puede encontrar un espacio.

A parte de la propia población, una característica importante a resaltar es el aprovechamiento del espacio público para fomentar el tránsito de tanto peatones como vehículos a través de la ciudad.

Calles y avenidas que permiten recorrer la ciudad con relativa facilidad y con pocos embotellamientos (teniendo en cuenta las horas de congestión frecuentes en la mayoría de ciudades del mundo), un sistema de transporte público completo, que permite a las personas desplazarse hasta diversos puntos mediante uno o la combinación de varios medios, así como andenes anchos y puntos de información que facilita el desplazamiento y ubicación de los peatones a lo largo de la ciudad.

Las calles conducen hacia espacios públicos como lo son las plazas y los parques, donde la actividad de los residentes circundantes representa un elemento importante al momento de estudiar la vinculación de la comunidad con sus espacios públicos.

Aquí, tomando en cuenta datos sobre la evolución y la planificación de la ciudad, se plantea la problemática que existe en la forma en que se distribuyen las áreas verdes, como los parques y las plazas, en los diferentes barrios de la ciudad. A pesar de contar con numerosas plazas y parques, se plantea que el déficit de zonas verdes para la recreación y disfrute de la comunidad está centrado en cómo la administración municipal otorga permisos a particulares para hacer uso de los espacios públicos, creando segmentos cerrados y con características de control y vigilancia mencionadas con anterioridad.

En este sentido, la apropiación de los espacios públicos por particulares fomenta las prácticas de segmentación y segregación de la comunidad. Al construir y cercar el espacio que fue público, se construye también la barrera sociocultural que impide una integración de las diferentes esferas socioculturales dentro de la ciudad.

Los barrios que concentran la mayor cantidad de zonas verdes con acceso libre se encuentran en esferas socioeconómicas altas, como lo es el barrio Palermo, conocido

por sus bosques y su arborización. Este tipo de zonas son centro importante de actividades deportivas, de esparcimiento y turísticas, con mantenimientos constantes y con una variada oferta cultural.

En el sentido de este capítulo, este tipo de oferta de actividades tiene como objetivo entonces la vinculación de los residentes circundantes. La zona cuenta con presencia constante de personas, así como de fuerzas de seguridad públicas y privadas, de manera que se fomente su uso y se dé una sensación de seguridad para sus usuarios. Otro aspecto a analizar es la manera en que cada barrio cuenta con una entidad oficial, conformada por sus propios residentes, para tratar, manejar y tomar decisiones con respecto a las problemáticas y el desarrollo del barrio.

Esto hace parte de la construcción del capital social anteriormente mencionado, donde son estas agrupaciones las que pueden detentar poder e intervenir ante la toma de decisiones. Además, su participación está vinculada con la capacidad que tienen sus miembros para comunicarse y la efectividad mediática de su presencia puede estar relacionada con la estratificación socioeconómica de tales grupos comunitarios.

En conclusión, el espacio público representa un elemento constitutivo de cada grupo urbano establecido. Las dinámicas de participación y negación se reproducen en escenarios sociales que determinan significados particulares para cada caso, es decir, la manera en que los entes de poder establecen formas de participación democrática, o no, moldean y afectan directamente los mecanismos de participación ciudadana. Esto termina impactando directamente sobre el desarrollo urbano, donde se llega a permitir el avance o retroceso de ciertos grupos sociales.

## **Capítulo 2. Intervención urbana**

La sociedad es un fenómeno humano que ha venido evolucionando desde las primeras manifestaciones de un sentido de comunidad y la idea de ser miembro de algún grupo social.

Su diversidad y las diferentes exhibiciones a través de la historia han demostrado una interesante variación en la forma en que se designan roles, significados y atributos a sus diferentes elementos conformantes.

Estas manifestaciones también se han plasmado sobre la realidad material de las sociedades, más precisamente lo que se podría denominar ciudades o centros de concentración de grupos sociales.

La arquitectura estudia la manera en que estas formas de construcción y distribución urbana impactan en la realidad diaria de los miembros de la comunidad, destacando ejemplos comunes como palacios, castillos, plazas de mercado, calles para transitar o viviendas, entre otras.

De la misma manera, estos espacios son testigos de acciones de particulares o de parte estatal que buscan resaltar, generar o reforzar algún tipo de característica e impactar de manera positiva en la vinculación del ciudadano con este espacio u objeto en particular.

Denominado como intervención urbana, la generalidad del término se asocia con la acción de identificar un lugar específico de la ciudad para desplegar una respuesta creativa ante un problema o conflicto, demostrando además aspectos culturales en la propia intervención.

En este capítulo se analizará la forma en que la intervención urbana juega un papel vital en el desarrollo de la sociedad moderna y algunos casos para analizar su puesta en marcha.

### **2.1. La intervención como sinónimo de modernidad**

En la actualidad, la dinámica de las ciudades ha generado diferentes problemáticas en distintos aspectos que afecta directamente a la comunidad: disparidad entre niveles socioeconómicos, concentrado zonas con altos índices de pobreza a las afueras de la ciudad y en condiciones de vivienda muy precarias, generando también un significado del diferente y del par, aumento exponencial de la población, resultando en la construcción desesperada de grandes unidades residenciales en edificios pero con poco planeamiento urbanístico, además de un estilo de vida cada vez más ocupado y centrado en el individuo más que en el sentido de comunidad.

Ante estas problemáticas, se han generado fenómenos en los que, por medio del arte, el diseño y la arquitectura, se busca mostrar a la sociedad diferentes aspectos. Ya sea exponer una problemática social o resolver de forma creativa una dificultad que afecta a cierto segmento poblacional, la intervención urbana se viene presentando cada vez con más frecuencia y las ciudades apuntan a valorar estas manifestaciones, debido a que generan un sentido de singularidad y exclusividad para ésta.

La modernidad comúnmente hace referencia a avances en áreas de la tecnología y la manera en que ésta facilita y agiliza la vida del ciudadano, resolviendo y acortando el tiempo para desarrollar tareas o generando nuevas e innovadoras formas para solucionar problemas de la vida cotidiana. Así mismo, el término también apunta a espacios que se transforman para dar cabida a las nuevas manifestaciones socioculturales y en donde se valora la apuesta por lo único, lo diferente, lo innovador y lo creativo.

En este sentido, la intervención urbana ha dado espacio para que artistas y diseñadores plasmen su capacidad crítica y conocimiento de las problemáticas de la comunidad para realizar creaciones que toquen esos temas directamente. Además, en relación con el sentido de lo nuevo y lo único, los espacios que se intervienen adquieren nuevos significados y son apropiados por parte de la comunidad, generando un vínculo más estrecho con el espacio u objeto intervenido.

Figuroa-Saavedra, en relación al análisis de estas manifestaciones en las ciudades modernas, plantea que “cuando se contempla el paisaje urbano contemporáneo, nos percatamos de la presencia de ciertos elementos estéticos, originados desde la iniciativa particular, ajenos a los criterios de desarrollo de las instituciones” (2007, p. 114).

Esto hace referencia a la relación conflictiva entre la planificación oficial de la ciudad por parte de las autoridades y la manera en que la propia ciudadanía comprende y construye lo que debería ser de su espacio, ya que en ellos se encuentra el conocimiento social y cultural del cual plasman significados en sus viviendas, calles y parques.

Si se realiza una comparativa en la manera en que se han desarrollado las dinámicas de roles y de interacción en miembros de una comunidad, se podría plantear que la modernidad ha permitido y valorado la aparición de manifestaciones individuales ante un panorama homogéneo, característico de las sociedades industrializadas.

La producción en masa y la estandarización llegaron a impactar la forma en que la urbanización y la arquitectura construyeron la ciudad. La misma población trata de mantenerse bajo unos estándares de comportamiento que rigen estrictamente el sentido y percepción de la vida cotidiana.

En la actualidad, y desde hace varios años, se empieza a valorar cada vez más la destrucción de parámetros establecidos y la aparición de nuevos significados son incorporados con relativa facilidad en las prácticas cotidianas del ciudadano. Así, lo diferente ya no es ese elemento a rechazar ni a discriminar, sino es eso extraño pero que es digno de conocer e interpretar.

### **2.1.1 Aprovechamiento del espacio público**

Tomando en cuenta una de las problemáticas de la modernidad, el espacio se convierte en un elemento de conflicto que requiere de soluciones creativas para

responder a las dinámicas poblacionales del mundo actual. Los niveles de población en las ciudades van en aumento y de la misma manera lo hacen los proyectos de vivienda, tanto es los centros urbanos como a las afueras de la ciudad.

Las ciudades empiezan a recibir cada vez más personas que provienen de las zonas aledañas o de otras regiones geográficas más alejadas, por lo que su planeación urbanística debería estar teniendo en cuenta tanto la necesidad de vivienda de estos grupos poblacionales, pero también la manera en que el espacio público se diseña para facilitar la interacción y circulación de sus miembros.

Lastimosamente, en muchos de los casos reales, la planeación está enfocada en la construcción y adecuación de espacios privados es la prioridad. La agorafobia, anteriormente mencionada, impacta negativamente en los procesos de socialización que se desarrollan en la ciudad. Los intereses políticos, motivados por ciertos esfuerzos de sectores de la sociedad, demarcan zonas y establecen perímetros sobre los cuales las dinámicas son medidas por aspectos artificiales, controlados y medidos desde interés de urbanización que terminan deslegitimando la naturalidad propia de la interacción que se da en el espacio público.

Adicionalmente, el espacio físico también empieza a convertirse en un recurso que escasea y que se problematiza en el sentido en que entra en conflicto con los diferentes usos que se le puede dar, como por ejemplo para transitar como calles, andenes o avenidas, para vivienda, ya sea en edificaciones o condominios privados, o para proveer a la ciudad de espacios de interacción entre sus miembros. Para dar solución a esto, la tecnología y el rediseño de estos espacios han traído propuestas innovadoras que intentan resolver alguno de los inconvenientes anteriormente mencionados y generar valor agregado a las zonas intervenidas.

Este valor no solamente se encuentra en lo estético, sino en la combinación de éste con la practicidad de la creación y la manera en que su conjunción genera un impacto en los ciudadanos.

## **2.2. El impacto generado en los ciudadanos**

“Ciudad como encuentro, intercambio, ciudad igual a cultura y comercio. Ciudad de lugares y no simple espacio de flujos” (Borja, 2000, p.10). Con esta frase, Borja quiere hacer hincapié sobre la necesidad de pensar los espacios urbanos para poder considerar a ese conjunto de individuos, edificios, calles y plazas como una ciudad.

La queja y la preocupación está en los fenómenos de urbanización actuales, particularmente sobre la división simbólica y hasta física de los espacios por los cuales se supone puede circular tranquilamente cualquier ciudadano. Anteriormente se ha tratado el tema sobre cómo la configuración de éstos espacios contribuye, o no, a la participación ciudadana y a los mecanismos de interacción entre los miembros de las diferentes zonas de la ciudad.

Ante esto, se podría plantear entonces que de acuerdo al tipo de urbanización y a los intereses políticos detrás de éstos, se demarcan pautas de comportamiento, comunicación y una simbología particular para cada escenario social y cultural de las ciudades alrededor del mundo.

El diseñador y urbanista Manu Fernández, en su artículo Espacio público y participación ciudadana en proyectos urbanos, plantea pensar a la ciudad como una red colaborativa y participativa, donde la intervención en los espacios no se debe dar necesariamente por las autoridades o las personas que se supone deberían realizar transformaciones en las zonas públicas, sino generar un sentido de apropiación de la ciudad como tal y construir un ambiente de comunidad. Siguiendo este razonamiento, Fernández hace una comparación con el funcionamiento de la red Wikipedia, donde su construcción se lleva a cabo por la misma comunidad y donde no existe una autoridad, o editor, que dirija y demande un camino específico de qué contenidos se escriben y publican. De esta manera, el autor quiere comparar a Wikipedia como un espacio del cual se apropian sus usuarios y genera un vínculo especial, significativo y afectivo entre los miembros que hacen parte y usan esta herramienta.



Trasladando esto al comportamiento que se da ante los cambios o la intervención del espacio público en diferentes ciudades del mundo, es notable la actitud que tiene la comunidad frente a este espacio renovado.

Al contar con una mirada diferente de un lugar que posiblemente se convirtió en un fondo más de la cotidianidad del ciudadano, se empieza a fomentar un sentido de novedad y de la configuración de un ambiente diferente, una pausa en el recorrido diario y de la relación que se construye entre ciudadano y su espacio público.

Ya la calle pasa de convertirse en ese terreno de desplazamiento, donde el extraño comparte unos minutos del día con el otro, a ser centro de un distintivo que invita a parar y mirar con otros ojos una oportunidad de conocer algo nuevo, de encontrarse con otros y de disfrutar de un espacio construido desde la propia sociedad.

Un aspecto interesante a analizar es lo que Segovia trae a colación como la transformación de “espacios públicos que jurídicamente no lo son, o que no estaban previstos como tales, abiertos o cerrados (...) lo que define la naturaleza del espacio público es el uso y no el estatuto jurídico” (2000, p. 52).

Esto quiere decir que la construcción simbólica del espacio público tiene un carácter evolutivo y cambiante, donde el aspecto de relevancia del espacio va a variar en base a factores generacionales, comportamentales y sociales.

Una fábrica abandonada se convierte en un parque de *skate*, la zona debajo de un puente se transforma en un taller de arte callejero o el callejón oscuro que se llena de música y artistas; todas manifestaciones que la utilidad nueva e implementada en espacios que anteriormente fueron privados y pensados con otro objetivo.

Estos son ejemplos de la forma en que la comunidad se ha apropiado del espacio y se ha transformado en algo útil para la comunidad, ya sea resolviendo una necesidad o expandiendo la capacidad de interacción hacia nuevos espacios.

Y no se puede dejar de traer a colación los efectos positivos que las intervenciones han traído hacia la interacción de la comunidad. Diversas son las investigaciones que estudian el impacto y se llegan a conclusiones que destacan el incremento en el tráfico

peatonal, la reducción del crimen en las zonas intervenidas, la participación de diferentes grupos sociales y el aumento de la actividad comercial en los locales comerciales que están ubicados en cercanías a las zonas intervenidas.

En relación a lo que se ha mencionado en apartados anteriores, la interculturalidad de la ciudad puede encontrar un espacio en el que las barreras simbólicas se deslegitiman y se permite un intercambio de diferencias más fluido, sin control especial por parte de un agente superior.

Parte de esto también tiene relación con la apropiación que menciona Fernández, al construir el sentido del lugar y transformarlo en uno donde cada miembro sienta que hay algo suyo allí, o que este lugar representa un elemento de su propio ser, la comunidad terminará adoptando al espacio público como uno de sus más preciados bienes.

Sin embargo, parte importante del éxito o fracaso de las diferentes propuestas de intervención está ligada a la oferta cultural que se desarrolle en la ciudad. Los espacios deben convertirse y transformarse en algo que llegue a interesar al peatón o al ciudadano para que se detenga y encuentre un significado especial en el lugar. Borja plantea, corta pero precisamente, que “al espacio público se le pide ni más ni menos que contribuya a proporcionar sentido a nuestra vida urbana” (2000, p.23).

El espacio público articula la cotidianidad del ciudadano e impacta directamente en la forma en que se construye el entramado de dinámicas, prácticas y comunicación del ciudadano para sus iguales y diferentes.

Experiencias como estas demuestran el poder que tiene la intervención urbana para fomentar y dar sentido a las prácticas cotidianas que se ven amenazadas por una disolución modernista y funcionalista de la ciudad.

La modernidad, con su globalización, ha creado micro culturas y una infinidad de personalidades dentro de una sociedad y es importante, por el mismo bienestar del concepto de ciudad, el permitir que todas las posiciones y posturas sociopolíticas encuentren lugares de integración.

Esto con el objetivo de construir y fortalecer el vínculo, obteniendo resultados favorables en la manera en que los miembros de la comunidad logran apropiarse de su espacio y se genera un sentido de comunidad al estar todos pendientes del progreso de los diferentes proyectos socioculturales.

### **2.3 Problemáticas asociadas a la intervención urbana**

A pesar de que parece ser que el efecto de la intervención en espacios públicos solo genera aspectos positivos, es necesario evaluar el otro lado del fenómeno. Las propias dinámicas sociales establecen comportamientos que afectan de manera negativa la creación y desarrollo de la función destinada para los espacios públicos.

Algunos de estos se generan desde la misma comunidad, como los son la sectorización o la restricción al acceso libre por parte de cualquier ciudadano, el vandalismo o el control delincuenciales por parte de bandas, así como también desde sectores oficiales en el sentido de las normas que controlan y pueden llegar a destruir legalmente una propuesta de intervención o la misma inversión pública.

La primera de estas problemáticas viene relacionada con algunos aspectos mencionados anteriormente, y son la forma en que la construcción de un sentido de pertenencia y de no pertenencia configura una actitud simbólica frente a las personas que pueden hacer o no parte de un espacio público.

Considerando un ejemplo de un parque público en una zona cuya población tenga ingresos económicos altos, se podría plantear que existe una problemática en el sentido en que las personas que usan este lugar van a estar predispuestas ante otros visitantes que presenten características físicas o psicosociales que difieran del común para la zona; de igual manera se podría analizar la situación inversa, donde una persona de nivel socioeconómico alto entre en un lugar donde predomine población de niveles económicos o culturales diferentes.

La idea detrás de esto es el concepto de quién pertenece y quién no a cada lugar, vinculado a un conjunto simbólico de representaciones que afectan e intervienen en la forma en que ese otro diferente puede llegar a interactuar con la masa común del lugar.

Por otro lado, fenómenos como el vandalismo y el control delincriminal desfavorecen los esfuerzos tanto de la propia comunidad como de autoridades oficiales para intervenir en los espacios. El primero hace referencia a los actos destinados a trastornar el significado oficial y la simbología asociada a éste, mediante el acceso generalmente violento y la destrucción física del sitio.

Sin embargo, es necesario aclarar que, en relación al concepto de vandalismo, su definición está mediada bajo intereses del ente acusador; actos en base a una ideología del activismo se suele asociar con hechos de vandalismo pero su acción está apoyada bajo una posición sociopolítica, mientras que la mera destrucción o modificación del espacio por intereses alejados de un planteamiento hacia el cambio o a exponer una problemática social se podría considerar mucho más adecuada al concepto.

Esta última se suele relacionar con acciones de control delincriminal en diferentes zonas las ciudades. Las bandas generalmente usan estos espacios para demostrar la participación e imponer su autoridad a través de elementos como *graffitis*, logos o el uso de colores específicos que demarcan una zona específica en la que ellos hacen presencia.

En este caso, el espacio público pierde su representatividad de zona de libre acceso y tránsito, ya que estas bandas amenazan la característica de seguridad y representan un elemento intimidante que disminuye la capacidad del ciudadano para desarrollar actividades en el espacio y, por consiguiente, la deformación de los vínculos que unen a la comunidad de la zona aledaña.

En la esfera de los entes oficiales y que detentan autoridad se problematiza en la medida en que se analiza la forma en que están desarrollando los planes de

urbanización y participación ciudadana, plasmada en un proyecto de desarrollo de ciudad. Anteriormente se ha tratado el tema sobre la forma en que los espacios permiten o facilitan la construcción de un capital social a través de la interacción y vinculación de los miembros de la comunidad.

Borja llama la atención sobre este aspecto cuando responsabiliza a las autoridades del desarrollo de un plan de ciudad, mencionando:

(...) Estos proyectos pueden ser creadores de centralidades donde no las había, facilitar más movildades, favorecer la visualización y la aceptación ciudadana de barrios olvidados o mal considerados en la medida que estos objetivos y no únicamente los específicos u originarios sean tenidos en cuenta. (2000, p. 26).

Es decir, la búsqueda de crear ciudad y desarrollarla a través del espacio-tiempo va a requerir de ir más allá de la construcción y adecuación del espacio físico como tal, necesitando disponer de elementos estatales para facilitar que la ciudadanía participe y haga uso del espacio.

El desarrollo del espacio público debe entonces ofrecer el contenido cultural que llame la atención y sea usado y consumido por la comunidad. No obstante, casos reales muestran la desarticulación y segmentación del espacio por parte del mismo proyecto de ciudad: disparidad de la inversión pública en diferentes zonas de la ciudad, concentración de autoridad policial y esa sensación de seguridad que traen consigo, la planificación y promoción de actividades culturales en ciertos barrios o la forma en que hace presencia los entes de revisión y evaluación del gobierno local para identificar puntos clave a intervenir.

Todo esto requiere de una articulación para generar ese sentido de apropiación que se mencionaba anteriormente, tanto desde la parte oficial como desde la misma comunidad. Pero es necesario brindar las herramientas legales y materiales para que la comunidad desarrolle y fortalezca su capital social, así como la autoridad pueda llegar a brindar de la libertad de intervención, además de la escucha activa requerida para planificar proyectos en el plan de desarrollo de la ciudad.

Así, no se podría plantear un inicio o responsable del origen de estas problemáticas, ya que cada aspecto responde a sectores diferentes de la comunidad y ambos están constantemente en relación y se afectan mutuamente: no es posible analizar el fenómeno delincriminal y el control que ejercen bandas en ciertas zonas sin analizar la manera en que las políticas de desarrollo de la ciudad han tomado ese barrio o zona en particular. Igualmente, estas políticas también vienen relacionadas en la manera en que los intereses de sectores de la ciudad deciden las dinámicas de inclusión y exclusión, hacia donde se invierten los recursos y el propio futuro de los polos de desarrollo de la ciudad.

#### **2.4 Tendencias destacadas**

Una vez analizada las dos partes de la intervención urbana, destacando sus aspectos positivos y negativos, así como sus actores y zonas de actuación, es importante estudiar la manera en que en la actualidad la intervención urbana está teniendo cabida en las ciudades de hoy.

La modernidad ha traído consigo un importante movimiento enfocado en la concientización sobre el consumo de recursos naturales y las formas en que se puede optimizar el uso de éstos para reducir el impacto en el entorno. Las ciudades actuales deben estar fomentado el desarrollo de propuestas de intervención que impacten en la manera en que los ciudadanos aprovechan los recursos naturales, realizando campañas comunicativas en espacios públicos que eduquen y faciliten el acceso a herramientas y prácticas para optimizar el consumo.

Así mismo, la planificación misma de las ciudades debe estar pensada en la creación de estructuras diseñadas para utilizar menos recursos y con materiales sustentables.

Estudiando las dinámicas de consumo y las características de la ciudad como su geografía, clima, población y cantidad de luz solar recibida a lo largo del año, entre otras, los planes de desarrollo apuntan a intervenir sobre aspectos como el consumo

de agua, la reutilización de las basuras, la implementación de vehículos eléctricos, la optimización del transporte público y el acceso que tienen los ciudadanos a éste, así como la reorganización de los espacios de la ciudad.

Este último elemento es interesante para traer a análisis, ya que demuestra cómo se combina eficientemente la pluralidad sociocultural con la creación de múltiples centros urbanos. Estos tienen como objetivo crear espacios cercanos al ciudadano, donde éste pueda desarrollar su actividad económica, disfrutar de tiempo de ocio y encontrar todo lo que pueda necesitar dentro de un rango más corto de desplazamiento.

Estos centros no necesariamente deben ser de carácter comercial ni alojar cierto tipo de actividad para ser considerados como tal, siguiendo el planteamiento de Borja sobre las características de los centros, donde “la cuestión es que no sean ni monofuncionales (por ej. Administrativos) ni que se pretenda que sirvan para todo, sino que tengan algunas funciones predominantes (comercial, cultural, turística, etc.)” (2000, p. 34).

Ejemplos de este funcionamiento de centros múltiples son los polos de desarrollo en diferentes puntos de la ciudad. Estos responden ante una actividad comercial, en su mayoría, pero alrededor de estos se configura todo un esquema de espacios diseñados para canalizar y fortalecer la apropiación del peatón y el transeúnte de tales.

Los resultados que se han obtenido y se espera seguir alcanzando con este tipo de propuestas están enfocadas en la reducción de emisiones de carbono, fortalecimiento del vínculo entre personas que frecuentan la zona y el conseguir que la ciudad se articule a las dinámicas de desarrollo de la modernidad, adaptándose a los cambios de la industria y permitiendo su escalabilidad a través del tiempo, todo esto buscando reducir el impacto en el ambiente mediante la planeación inteligente de progreso.

Otra de las tendencias a analizar es la forma en que, teniendo en cuenta el propio progreso tecnológico y cultural de la ciudad, se repiensen los espacios para responder a las necesidades que llega a tener la comunidad.

Dentro del mismo proceso expansionista del desarrollo de la ciudad, existen estructuras físicas que dejan de brindar una utilidad a las personas que transitan por el sector.

Casos como estaciones de ferrocarril, bodegas de almacenamiento o lotes abandonados representan oportunidades para intervenir sobre éstos y dar solución a alguna problemática en particular a través de la creación de un espacio diseñado para esto.

Un aspecto fundamental es precisamente la crisis del espacio físico cuando cada vez más personas empiezan a vivir en las ciudades, requiriendo de la evaluación no solo de las zonas periféricas a la ciudad, sino el aprovechamiento de zonas y estructuras que ya están construidas y que pueden brindar un nuevo uso para la comunidad.

Los no-lugares de Marc Augé representan una mirada sobre el fenómeno de la sobremodernidad, por lo que estas propuestas provienen desde la misma raíz del concepto. Para Augé, “la sobremodernidad es productora de no lugares, es decir, espacios que no son en sí lugares antropológicos” (2000, p. 83).

Las edificaciones y espacios vacíos que alguna vez funcionaron con un objetivo meramente utilitario, ya sea por un evento en particular en la historia de la ciudad o por una actividad comercial que dejó de ser o que se trasladó, pierden su significado y tienden a ser abandonadas pero siguen ocupando ese espacio físico, factor que es contraproducente ante la crisis actual del suelo.

Por consiguiente, este tipo de intervenciones busca darle un nuevo significado a esos espacios que alguna vez fueron pero que, con ayuda de la tecnología y un estudio de las dinámicas poblacionales, se pueden configurar entre nuevas redes simbólicas y traerlas a la vida.

Una de las vías para realizar estas intervenciones es con el apoyo del arte y la creatividad, donde un lugar específico es testigo de un cambio novedoso y relacionado con algún aspecto social o imaginario, como el caso de una película. En estos espacios intervenidos, la propuesta está en conjugar el espacio físico con otros



elementos para dar cabida a una nueva forma de ver las cosas, llamando la atención sobre problemáticas como la falta de interacción, críticas al consumismo o propuestas que tratan de incluir al mismo peatón o transeúnte en la intervención.

Estos casos tienen un impacto interesante, ya que suelen ser de carácter esporádico y aparecer, a veces, de la noche a la mañana. *Graffitis*, mensajes, imágenes, modificaciones al entorno o inclusive fenómenos como el *flashmob* representan aspectos diferentes en la cotidianidad de la gente.

Su objetivo tiende es el de sorprender y crear una vinculación con el espacio, construyendo una relación diferente con los contenidos simbólico en los que está involucrado el ciudadano.

Romper con lo normal y lo común podría ser una de sus funciones, así como lo es su uso variable de elementos y cantidad de personas.

Un artista puede integrar un objeto como un semáforo o el cruce de una calle con otros aspectos socioculturales y darle un nuevo significado al mismo objeto, así como también un grupo de personas pueden sorprender a otras realizando bailes o simulaciones de eventos o películas; todo esto con un trasfondo de integración, vinculación y apropiación por lo diferente, eso que a veces se trata de rechazar, esconder y de no discutir.

Así, se podría plantear que los modelos de intervención no están a cargo de un solo ente o figura, siguiendo los conceptos de Fernández arriba mencionados. Las diferentes propuestas están integrando a todos los niveles de la sociedad y ambas tienen cabida en un planeamiento de ciudad que busca deconstruir para construir, es decir, que quiere formular alternativas a las diferentes problemáticas actuales y brindar soluciones creativas y pensadas para el ciudadano en general, y no a segmentar y partir la ciudad en zonas urbanizadas.

## **2.5 Casos relevantes**

Dentro de los múltiples casos de intervención, existen algunos que llaman la atención a este proyecto debido a que logran combinar de manera creativa, práctica y eficiente los recursos con los cuales cuentan las personas que lo llevaron a cabo. Cada uno de estos busca solucionar un aspecto particular de su comunidad, ya sea dar nuevos usos, llamar la atención sobre algo o transformar completamente la forma en que se utilizan los recursos naturales.

El primero de estos casos fue denominado *Before I die I want to* \_\_\_\_, desarrollado por la arquitecta y diseñadora gráfica Chandy Chang. Su propuesta estuvo enfocada en la reutilización de un espacio abandonado, donde reconfiguró una pared y la convirtió en un pizarrón gigante con un el título *Before I die I want to* y en la cual se invitaba a los que pasaban por allí a dejar un mensaje sobre sus deseos de vida antes de que mueran.

Se puede plantear entonces que la autora de esta intervención logró identificar un no lugar, en este caso un edificio viejo y abandonado de una calle poco transitada en la ciudad estadounidense de Savannah, Georgia, y trajo consigo un mensaje que llevó a la interacción entre la comunidad a través de una herramienta relativamente duradera. Su propuesta llevó a muchos no solamente a plasmar su deseo, sino también a conocer lo que otros han escrito.

Aquí se hace hincapié sobre esto ya que precisamente uno de los pilares de la intervención es el conocer y destruir las barreras que posiblemente separaban a los autores de cada uno de los mensajes. Más aun cuando probablemente las personas que escribieron nunca se vieron pero su mensaje pudo ser similar, lo que genera un vínculo más estrecho entre ese otro que *quiere lo que yo quiero*, esa propuesta de integrar lo que una vez fue desconocido y ajeno al ciudadano.

Además, esta intervención da cabida para analizar todo aquello que los ciudadanos quieren lograr durante su vida, identificando aspectos que hacen falta en esferas físicas. Esto da información importante para desarrollar potenciales intervenciones en la ciudad e implementar correctivos o nuevos elementos a los planes de desarrollo de

la ciudad, con el objetivo que lograr acercar un poco más a la ciudadanía con la consecución de estos objetivos.

Otra de las intervenciones que llama a integrar a espacios anteriormente separados por barreras simbólicas fue la introducción de escaleras eléctricas en las calles de los barrios más pobres de la ciudad de Medellín, Colombia. Estos barrios se caracterizan por encontrarse en las periferias de la ciudad y, además de altos niveles de pobreza y violencia, su geografía de ladera hacía difícil recorrer sus calles, factor que alejaba aún más a las personas para conocer esta parte de la ciudad.

La propuesta estuvo pensada para resolver varias problemáticas: el tránsito de la comunidad, disminuir la peligrosidad de la zona y generar un atractivo que invite a locales y forasteros a interesarse en este punto de la ciudad. La respuesta que obtuvieron fue interesante, ya que no solo lograron resolver estos elementos sino que se empezó a generar un nuevo espacio de interacción alrededor del sistema de escaleras eléctricas, donde la comunidad empezó a embellecer la estética del lugar, pintando las casas y murales aledaños.

También grupos artísticos empezaron a ubicarse en la cercanía y vieron en esto, debido a la afluencia de curiosos e interesados, como una oportunidad para darse a conocer ante la ciudad. Esta respuesta de la comunidad y la constante participación de personas llevó a la zona a volverse más segura, con la ayuda de la presencia de las autoridades, y donde se empezó a deconstruir esa idea de la zona peligrosa.

Analizando este caso con los temas anteriormente mencionados, la introducción de este sistema de transporte trajo consigo la reconfiguración de la identidad de esa zona de la ciudad, pasando de ser un terreno solitario, estéticamente poco llamativo y peligroso, a ser un lugar de encuentro de diferentes miembros de la comunidad. De esta manera, el proyecto de ciudad buscó transformar la identidad del sector y generó una interesante respuesta en la apropiación de la comunidad sobre el lugar.

Una replicación de esta propuesta también se dio en la ciudad colombiana de Cali, bajo el proyecto denominado *Terrón Coloreado*. Similar al caso de Medellín, la

propuesta estuvo enfocada en intervenir desde la misma comunidad del barrio Terrón Colorado, caracterizado por la pobreza y la constante actividad de bandas delincuenciales.

La intervención se llevó a cabo mediante la propuesta de pintar las fachadas de las casas que conformaban este barrio, muchas en condiciones precarias, para llenar de color y alegría las calles de la ciudad.

Otro tipo de intervención a escala aún mayor es el ejemplo de la ciudad de San Francisco, Estados Unidos. Con una densidad poblacional muy por encima de promedio estadounidense, San Francisco se enfrentó a un problema de manejo de desechos y de consumo de recursos naturales en exceso.

La propuesta se desarrolló bajo el marco de acción de convertir a la ciudad en un ejemplo de sistema sostenible, donde en la actualidad logra reciclar cerca de un 70% de sus desechos, así como la implementación del transporte eléctrico y el diseño de edificios inteligentes, altamente reductores de consumo de energía y agua.

Esto implicó el desarrollo de intervenciones en aspectos educativos desde las autoridades locales hacia la propia comunidad. Se requirió de estrategias educativas para concientizar y enseñar a los ciudadanos a organizar sus desechos para posteriormente ser reciclados con mayor agilidad.

Así mismo, se hizo fuerte presión sobre la emisión de carbono debido a la gran cantidad de autos en las calles, por lo que se implementó y favoreció el uso de vehículos eléctricos, así como el de invitar a los ciudadanos a compartir su vehículo con sus vecinos o amigos para transportarse hacia destinos similares.

Desde la teoría estudiada, se podría plantear entonces que el ejemplo de San Francisco se enmarca dentro de una intervención enfocada en el fortalecimiento del sentido de una red comunitaria, donde cada uno de los ciudadanos es responsable por el desarrollo de un entorno amigable con el medio ambiente, así como el fortalecimiento del vínculo con el otro mediante estrategias para compartir el espacio y los momentos del día, generando así un sentido de comunidad.

De esta manera, estos ejemplos de intervención han resuelto de manera creativa y práctica problemáticas que se requerían solucionar para generar un desarrollo más holístico, es decir, enfocado en no solo la parte física y estética de la ciudad como tal, sino en el fortalecimiento de la apropiación del ciudadano con su entorno y con los otros.

## **2.6 Intervenciones en Buenos Aires**

La ciudad de Buenos Aires es una de las más importantes a nivel de desarrollo cultural en la región latinoamericana. Su arquitectura y estética demuestra una combinación interesante entre lo nuevo y lo antiguo, la dialéctica entre recordar la historia de la ciudad y el país, así como de incorporar y dar cabida a las nuevas manifestaciones culturales que nacen desde sus ciudadanos.

El artista Mariano Santa María intervino en la estética propia de uno de los elementos más importantes de la ciudad, el sistema de subterráneos. Su propuesta estuvo centrada en la reconfiguración del espacio para convertirlo en algo nuevo, que resalte de la cotidianidad del día del porteño, así como del visitante.

El sistema de subterráneos de la ciudad transporta a millones de personas durante el día. Su arquitectura y estética cambia de acuerdo a la línea que se use, unas con aspectos más tradicionales y guardando características de la época en que fueron construidas, mientras que las más nuevas están plasmadas de aspectos estéticos que llaman a la modernidad, la tecnología y lo práctico.

En este caso, el artista intervino sobre las columnas, los techos y las paredes de la estación Plaza Italia, valiéndose de elementos que conforman la cercanía de la estación, como son los parques y el zoológico de la ciudad.

Con esto, se logró vincular aspectos que son visto con un fin utilitario, como lo es el transporte de pasajeros, y llevarlo a relacionarlo con las zonas de ocio, placer y descanso que se encuentran cerca de allí. La ruptura de la cotidianidad es un factor

clave en este caso, ya que transforma un elemento común y plano para el día a día del ciudadano, a resaltar y exaltar en el transcurso de la rutina. Este aspecto diferente lleva entonces a parar por un instante y admirar el colorido de la estación, fortaleciendo el significado que representa para el transeúnte y su apropiación con el espacio.

Otro tipo de intervención, esta vez enfocada en el fomento de la interacción entre miembros de la comunidad, fue propuesta por el escenógrafo Horacio Gallo y fue llamada *Metegoooooooooooool*. El autor logró combinar varios aspectos característicos de la comunidad argentina, como lo es la pasión por el fútbol, la integración frente a este deporte y aprovechó un espacio público como lo es el Boulevard Iriarte en el barrio Barracas.

Su propuesta estuvo pensada en el desarrollo de un sistema del popular juego Metegol pero con el diferencial de que no son dos personas las que juegan, sino un sistema de once jugadores por equipo, similar al escenario real del deporte futbolístico. Esto, vinculado con la propuesta teórica estudiada, apunta a resaltar la apropiación de elementos públicos por parte de la comunidad, así como a fortalecer el vínculo entre miembros de la misma comunidad.

El juego lleva a generar un espacio agradable y de relajación, fomentando un momento en el que los vecinos y visitantes pueden interactuar, mejorando el sentido y pudiendo llegar a organizarse como un elemento integrador para ese espacio.

Con respecto a propuestas que involucren a toda la ciudad, un claro ejemplo de desarrollo urbano en favor de éste es la red de ciclovías y el uso gratuito de bicicletas para los transeúntes alrededor de la ciudad.

Con una puesta en escena enfocada en llevar a desplazar a los locales y visitantes a través de los diferentes escenarios de la ciudad, el sistema de bicicletas gratuitas y ciclovía representa una intervención para integrar eso diferente, los barrios y los sectores, así como de proponer un sistema de transporte limpio, sin congestiones y que además favorece el estado físico de las personas que hacen uso de éste.

El servicio gratuito además está destinado a fortalecer y mejorar la apropiación del ciudadano con su entorno, ya que puede hacer uso sin ningún inconveniente de una bicicleta cuando lo requiera. Mientras sigue la red de ciclovías, entrará en contacto con otros usuarios del mismo y pasará por diferentes escenarios artísticos que dan un aire diferente a las diferentes zonas que recorre.

En conclusión, las ciudades actuales deben incorporar en sus planes de desarrollo las propuestas de intervención y generar los espacios para que éstas se den desde diferentes fuentes, ya sea la autoridad local o los propios ciudadanos. Su impacto debe estar articulado con el fortalecimiento de las prácticas de socialización e interacción dentro de la misma cotidianidad del ciudadano, representando elementos que se destaquen por su estética, practicidad y utilidad, o que rompan la cotidianidad del día a día y llenen de nuevos significados los espacios públicos y privados de la ciudad.

### **Capítulo 3. Parques públicos: Un lugar de esparcimiento e interacción**

Los parques han sido uno de los elementos que, históricamente, han brindado a las ciudades de espacios de recreación, integración e interacción de los miembros de la comunidad.

La propuesta y funcionamiento de los mismos responde a la necesidad de los ciudadanos de contar con un espacio público en el cual puedan distenderse de sus responsabilidades diarias y realizar actividades enfocadas a la relajación, recreación, deporte y fortalecimiento de los lazos entre vecinos, entre otras características.

Sin embargo, y como se ha discutido en los capítulos anteriores, la modernidad ha traído consigo problemáticas que afectan la base misma de la concepción del parque como centro de interacción e integración.

Se empieza a observar, entonces, como ciertos miembros de la comunidad llegan a hacer parte de este espacio y como los mecanismos de integración y rechazo construyen toda una red simbólica de pertenencia, en base a aspectos como su orientación sexual, su nivel socioeconómico, su discapacidad física o mental, así como la misma apariencia física.

Este capítulo tiene como objetivo estudiar la manera en que se configuran los parques, en su nivel estructural y físico, así como su papel como elemento del espacio público dentro de la ciudad. Esto se logrará a través de la exploración de las características físicas y simbólicas de los parques públicos, estudiando la forma en que permiten articular o desarticular dinámicas de relación e interacción, así como un poco historia sobre la forma en que su papel ha sido tratado a través del tiempo y en diferentes momentos y contextos.

Uno de los principales elementos del parque es la zona que está destinada a la plantación y mantenimiento de zonas verdes, cuyo papel es el de mantener el equilibrio entre los espacios construidos, como edificios, calles y demás, de espacios naturales y limpios, que cambien el aspecto y panorama de la ciudad. Su función está



pensada en forma de permitir a los ciudadanos y habitantes de las zonas cercanas el tener un espacio de esparcimiento, representando un cambio o propuesta diferente para que los usuarios puedan hacer de la oferta que propone.

En cuanto a su ubicación geográfica, los parques deben estar posicionados cerca a centros urbanos y lograr generar la articulación de las calles circundantes. Su posición le permite al parque funcionar como un destino dentro del entramado de calles y avenidas, dando a los transeúntes un espacio diferente del resto de su recorrido, ofreciendo una propuesta enfocada en la socialización y el entretenimiento.

Su vegetación se convierte en un punto interesante de análisis, ya que es por esta que se pueden exponer plantas nacionales y extranjeras, todas organizadas de una manera armónica y generando un sentido especial para el parque, donde pueden existir zonas o parques con diferentes temáticas o combinaciones de plantas que ofrezcan un paisaje especial.

Esto impacta directamente sobre el embellecimiento de la ciudad y la forma en que los usuarios pueden llegar a apropiarse de cada uno de estos espacios.

Otra de sus características viene directamente asociada a variables demográficas del segmento poblacional que habita alrededor del parque, de manera que su configuración sea adecuada para el tipo de personas que visitarían el parque.

Una zona con predominancia de personas adultas puede configurar los parques cercanos para facilitar el desarrollo de actividades particulares, como zonas de ejercicio adecuadas para abuelos o mayor cantidad de bancas para permitirles descansar en más puntos del parque, por ejemplo.

Por otro lado, una zona donde predominen los niños estará adecuado con zonas de juego diversas y con colores llamativos para mantener la atención centrada sobre éstos, mientras que en zonas un poco mejor distribuidas en términos de edad, los parques van a tener una combinación de varios elementos que intentan permitir que todos los usuarios tengan representatividad dentro de las actividades que se pueden desarrollar en el parque. Esto bajo el concepto anteriormente tratado sobre el parque

como espacio público y, por tanto, un espacio que debe, al menos desde la teoría, permitir la libre circulación y participación de todos los ciudadanos sin distinción alguna; un espacio democrático para permitir la interacción de sus miembros.

Relacionado con esto, el parque representa una dualidad entre permitir que circulen con libertad sus usuarios, facilitando la forma en que entran y salen del lugar, así como el desplazamiento dentro del mismo, mientras que también debe construir un ambiente que aisle a sus usuarios de la cotidianidad de la ciudad, creando una barrera invisible que se cruza en el límite entre el parque y la calle.

Se podría plantear que el parque se convierte en otra realidad del entorno en el cual se desarrollan los ciudadanos, implementando dinámicas generales en la forma en que los ciudadanos interactúan y la red simbólica asociada al momento de estar en el parque.

Un elemento importante a tomar en cuenta es la forma en que las estructuras circundantes facilitan o limitan la forma en que los usuarios. Generalmente, sobre todo en los centros de las ciudades, se encuentra una concentración importante de edificios públicos que rodean parques y plazoletas. Su sentido de público permite que se identifique a esos espacios como públicos también, donde los ciudadanos pueden circular y hacer uso de ellos de una manera mucho más relajada y natural. Otro es el comportamiento que se puede notar en parques que son rodeados por casas, edificios o empresas de carácter privado, existiendo un sentido de pertenencia por parte de los habitantes cercanos al espacio y generando lo que se podría denominar como la barrera entre los que podrían hacer uso y los que no de ese lugar.

En otras palabras, se genera un conflicto simbólico en el que se problematiza al usuario que tendría derechos, o el que tendría más que otro, debido a esa cercanía con el lugar.

Este conflicto está asociado a la forma en que se separa la comunidad de acuerdo a características de pertenencia a ciertos grupos socioculturales, encasillando o clasificando la ciudadanía en segmentos que detentan un significado para el otro. Así,

los espacios públicos se transforman en un elemento de control territorial por parte de grupos o segmentos y la distensión se da entonces cuando ajenos al lugar quieren ejercer su derecho de tránsito y uso del espacio público, que como se ha tratado anteriormente, es democrático pero en la práctica se deforma esta idea y empieza a manejarse desde la diferencia y la pertenencia, es decir, a tratar de privatizar al espacio público.

Su diseño también tiene un impacto importante en la forma que los usuarios hacen uso del parque, donde la combinación de sus elementos también caracterizan un esquema de comportamiento particular, permitiendo o dificultando el uso del espacio. Ante un parque con demasiados elementos, como canchas deportivas, bancas, afiches, entre otras, además de caminos difusos o mínimos, los usuarios pueden encontrarse confundidos por la sobre estimulación de opciones y la aglomeración de estos elementos. Esto impacta de manera negativa en la propia naturaleza del parque, que es diferenciarse del caos *citadino* mediante la promoción de un espacio tranquilo, libre y amplio.

Por esto, un aspecto de gran relevancia al momento de estudiar la organización de los parques es lo que ellos mismos comunican. Deben permitir el flujo de personas libremente, facilitar el recorrido a través de éste, tanto para los que lo cruzan rápidamente como para los que quieren pasear, así como contar con los elementos necesarios para permitir que los usuarios desarrollen sus actividades de relajación, interacción y ocio, tales como canchas deportivas, prados correctamente mantenidos, caminos para correr, caminar o trotar.

Todo esto con el fin de permitir una fluidez natural que los parques públicos deben ofrecer, al menos desde la planeación de ciudad, a los ciudadanos que transiten por los centros urbanos.

### **3.1 Importancia del parque en la ciudad**

Como se ha tratado en los capítulos anteriores, los parques hacen parte del conjunto de elementos del espacio público y estos tienen como objetivo permitir la creación del concepto de ciudad, es decir, de facilitar la interacción de los miembros de la comunidad y construir así un sentido de valor y apropiación hacia el espacio que se comparte. Esto bajo la idea de que el espacio público es un espacio que permite la democracia y la libre exposición de ideas (Borja, 2005), donde es posible, a través de distintas dinámicas socioculturales, fomentar la participación ciudadana y crear mecanismos de construcción de capital humano, mediante la interrelación de miembros de la comunidad.

Por esto, se podría plantear entonces que existen dos dimensiones para analizar la importancia del parque dentro del entramado urbano: lo simbólico y lo físico/estético. La primera hacía referencia a todo el conjunto de elementos intangibles que se asocian al parque, así como la forma en que éstos establecer dinámicas de participación y exclusión. La segunda hace alusión a la manera en que la configuración del parque como estructura física nivela elementos de la ciudad, así como permite generar un espacio para ser usado pensado en las necesidades de los usuarios.

Tomando el último planteamiento, los edificios de las ciudades son elementos que absorben calor y lo retienen, aumentando los niveles de temperatura dentro del conjunto urbano. Esto se debe a los materiales en que son construidos, como el metal, vidrio, cemento, entre otros, que tienen características de mantenimiento del calor recibido durante las horas de sol.

Los parques son importantes en este sentido porque proveen de puntos verdes a la ciudad; puntos de oxigenación que con su vegetación y espacios abiertos permiten la libre circulación del viento, así como también cambiar el panorama de edificios y la rutina de los ciudadanos en la ciudad. Su papel entonces toma aún más relevancia con los movimientos que han venido tomando fuerza con el tiempo, al menos en las sociedades occidentales, donde se quiere exaltar la importancia de crear y mantener

espacios verdes en búsqueda de la construcción masiva de edificios y complejos comerciales privados, deslegitimando el papel del espacio público en la sociedad.

Esta problemática, que fue en parte tratada en capítulos anteriores, está vinculada a la forma en que las ciudades empezaron a dar prioridad al espacio privado y a soluciones de particulares que permitieran crear espacios cerrados y controlados, bajo un argumento de manejar las personas que hacían uso de estos espacios y, por consiguiente, ejerciendo mecanismos de control que permiten a particulares construir dinámicas de inclusión y exclusión según unos intereses potencialmente ajenos a los que la propia comunidad puede tener. Ejemplo de esto son parques en conjuntos residenciales, donde solamente los habitantes del conjunto pueden hacer uso de este espacio y se puede controlar de manera efectiva quien y quien no puede participar de los procesos de socialización en tales.

Otro elemento asociado a esta problemática es la de precisamente la forma en que se da el proceso de socialización y las dinámicas de interacción cuando está de por medio un entorno controlado. ¿Qué pasa con ese otro diferente? No es posible hablar de construcción de un capital humano en la ciudad sin la participación de las voces de diferentes segmentos, subculturas y jugadores clave que faciliten un dialogo conjunto. En este sentido, la apropiación del espacio público y privado se limita a una variable de distancia, donde el ciudadano entonces considera como propio una zona que está cerca de él y esto conlleva a la facturación del propio concepto de ciudad (Segovia, 2007).

En respuesta a esto, los movimientos sociales han enfocado sus esfuerzos en llamar la atención sobre la importancia de los espacios públicos, en particular de los parques, como elementos integradores de la sociedad. Su argumento está basando en razones que llevan a pensar al ciudadano como un miembro de una comunidad amplia y diversa, con quien debería estar en contacto para generar y fortalecer los vínculos entre ellos, impactando de manera positiva en el progreso de la ciudad como un ente

compuesto y articulado por sus partes, más no segmentos que avanzan y otros que se quedan en el tiempo, como lo hacen las ciudades fragmentadas.

Es una propuesta interesante, estudiándola desde sus diferentes elementos que la componen: interacción social, espacio deportivo libre, educación ambiental, espacio político y espacio de expresión libre. Algunos de estos elementos han sido tratados con anterioridad y están basados en la forma en que el permitir a los ciudadanos compartir y tener un espacio con un mínimo control por parte de particulares, les facilita mecanismos de expresión y desarrollo del capital humano, entiendo la diferencia y trabajando desde la solución pacífica los problemas o situaciones que se puedan presentar en la comunidad.

Por otro lado, es interesante también estudiar al parque como ese espacio de educación ambiental. Su papel en este sentido está en conectar al ciudadano con la naturaleza perdida en la dinámica diaria de su vida, con el objetivo de resaltar ese momento de relajación y de ocio, transformando al espacio en un medio propicio para comprender la importancia del mantenimiento de este tipo de lugares. Existe también la posibilidad de utilizar al parque como canal de campañas de comunicación en pro del cuidado y concientización ambiental, donde los espacios verdes son propicios para educar a la comunidad sobre la forma en que se pueden mantener vivas las plantas, así como propuestas para la reducción del consumo de recursos naturales y la optimización de los mismos.

### **3.2 Elementos que acompañan al parque**

Hasta el momento, se ha estudiado la forma en que los espacios públicos y, en particular, los parques urbanos son un elemento problematizado en la ciudad moderna. Sin embargo, es importante también entrar en detalle sobre los aspectos que conforman al parque como tal, de manera que se puedan identificar elementos

clave que permitan al parque brindar su función integradora de la sociedad y de ser un espacio para la relajación y el ocio de sus usuarios.

Existen unos principios básicos que conforman como tal al espacio público, todos regidos bajo el concepto de accesibilidad, donde se busca garantizar que todos los ciudadanos puedan disfrutar y usar de manera equitativa y justa los espacios públicos, de manera que se pueda proveer a la comunidad de un camino igualitario para que desempeñen su papel de interacción en los espacios públicos sin importar sus discapacidades físicas o mentales, así como aspectos socioculturales o estratificación económica.

Estos principios de accesibilidad, entonces, se podrían definir de la siguiente manera: uso igualitario, o garantizar que cualquier persona pueda desempeñar su actividad en ese espacio sin ninguna complicación particular; *simplicidad y practicidad*, haciendo referencia a que el espacio debe estar configurado de una manera sencilla para ser comprendida por el usuario y atendiendo efectivamente a las necesidades que éste pueda llegar a presentar; *comprensible*, eliminando o allanando barreras en niveles culturales y utilizando un lenguaje sencillo que pueda ser entendido con facilidad; finalmente la *disminución o ausencia de esfuerzo físico*, proveyendo al usuario de la capacidad para desarrollar su actividad con ninguna barrera física que le impida o le dificulte el uso del espacio, como por ejemplo en el caso de un ciudadano en silla de ruedas y su forma de acceder al parque a través de rampas diseñadas para facilitar la entrada.

Estos elementos están mediados por el objetivo del parque como tal, es decir, este espacio se transformará para dar sentido a lo que se ha planeado para el parque, de acuerdo a variables demográficas estudiadas. Esto quiere decir que no todos los parques son iguales ni cumplen necesariamente siempre la misma función: a pesar de que se podrían plantear de que todos tienen como objetivo brinda un espacio de distracción de la cotidianidad, se presentan diferentes formas de concebir al parque como por ejemplo, algunos están pensados en exaltar sus características paisajistas,

configurándose como un destino enfocado en el paseo y generar un ambiente tranquilo, mientras que otros pueden contener un aspecto más enfocado sobre el deporte, conteniendo canchas deportivas, algunos implementos de gimnasio e inclusive duchas y baños públicos.

A pesar de esto, existen elementos comunes a todos y se podrían clasificar de la siguiente manera:

*Caminos:* La construcción de vías o senderos para que los usuarios los puedan seguir sin necesidad de entrar en contacto directo con la zona verde o el prado del parque. Estos deben estar diseñados para agilizar el cruce del parque para aquellos que solo van de paso, así como permitir un recorrido extenso y completo para aquellos que van de paseo o quieren desarrollar una actividad deportiva a través de éstos, como correr o trotar.

*Señalización:* Los parques suelen contar con diferentes zonas dentro de éstos, así como también estar conectados con los servicios que se ofrecen alrededor de éstos. La señalización permite la navegación mucho más ágil a través del parque, indicando a los usuarios el camino adecuado según el objetivo que tengan, así como también advertir sobre algún elemento que se considere importante del conocimiento al ciudadano.

*Puntos de entrada y salida:* Relacionado con la señalización, los puntos de entrada y salida claramente identificados facilitan la forma en que se movilizan los usuarios, particularmente en el sentido en que estos controlan el tráfico en periodos de alta movilidad de transeúntes. Además son vitales para conservar zonas verdes y plantaciones de flora que pueden ser dañadas por el paso de las personas, manteniéndose separadas de estos puntos en particular.

*Articulación con el afuera:* Las calles y avenidas que rodean al parque llevan consigo servicios de transporte público, así como albergan diferentes locales comerciales que ayudan a darle vida al parque. Esta articulación es importante en la medida en que el parque permita a sus usuarios conocer lo que está cerca de la zona y facilite la



interacción con éstas, aumentando y fortaleciendo la manera en que el parque funciona como elemento integrador del espacio que lo rodea.

*Elementos deportivos:* Para los usuarios, una función importante del parque es permitir un espacio para desempeñar sus actividades deportivas. Por esto, el parque debe contar con zonas dentro del mismo que permitan a los usuarios practicar diferentes deportes sin mayores complicaciones.

Puede tratarse de canchas deportivas, senderos para caminar o correr, zonas para practicar yoga o instrumentos de gimnasio, entre otros, los usuarios valoran que este tipo de espacio público facilite el desempeño deportivo, además de tocar un tema de salud pública y fortaleciendo la construcción de relaciones que se dan al momento en que los usuarios practican deporte.

*Elementos lúdicos:* De la misma manera que en el caso anterior, los elementos lúdicos están enfocados en la satisfacción de necesidades de entretenimiento, no solo para el segmento infantil, sino para un rango más amplio de usuarios. Ejemplos de este tipo de elementos pueden encontrarse en carruseles, mesas de ajedrez o presentación de artistas dentro del parque, entre otros.

*Elementos de descanso e interacción:* Finalmente, los elementos de ocio son muy importantes, ya que representan uno de los pilares para el fomento de la interacción y el compartir de ideas entre la comunidad. Las bancas para sentarse a hablar o los teatrinos son zonas especiales que permiten la exposición de ideas y la articulación de redes sociales que fortalecen el sentido de comunidad y, por tanto, el capital humano del sector.

Así, en conjunción, todos estos elementos deben ser tenidos en cuenta al momento de estudiar la composición del parque, con el objetivo de comprender ya sea desde su creación o su dinámica actual. Por esto, es importante tener en cuenta la manera en que se diferencian los parques a través del estudio de estos elementos para identificar falencias y puntos a corregir, sobre los cuales se puede desarrollar un proceso de intervención urbana; además de que también dan pistas clave para comprender la

dinámica en que la planeación de ciudad permite a sectores un desarrollo más en torno al usuario, mientras que posiblemente otros no estén pensados para tales.

### **3.3 Normativa de desarrollo en la ciudad de Buenos Aires**

La ciudad de Buenos Aires se ha mantenido como un ícono en la región latinoamericana en varios aspectos, dentro de los cuales se destacan el nivel cultural de su gente, la combinación de arquitectura tradicional y moderna con los avances tecnológicos de sus edificaciones, las figuras de reconocimiento mundial en diferentes áreas del conocimiento o su sentido de ciudad cultural e inclusiva.

Puntualmente, para los objetivos de este capítulo, es importante comprender la manera en que las políticas públicas de la Ciudad de Buenos Aires están abordando el concepto de ciudad, en base a los planteamientos y argumentos mencionados a lo largo de este escrito. Es decir, estudiar y llegar a comprender la forma en que los mandatarios están pensando el desarrollo de la ciudad como un conjunto, o si es identificable diferentes zonas de desarrollo, funcionando bajo esa especie de segmentación sociocultural que permite avanzar a unos pero limita a otros.

En el Plan Estratégico para la Ciudad al año 2016, se establecen los siguientes puntos como objetivos de desarrollo:

Visión metropolitana y perspectiva de género en las políticas públicas - Pleno funcionamiento de las comunas como unidades de gestión político-administrativa - Reforma del Estado y profesionalización de la administración pública - Seguridad pública - Reforma política en cumplimiento de los mandatos constitucionales - Consagración de la autonomía plena - Infancia como prioridad de las políticas sociales - Sistema universal y sustentable de atención de la salud - Educación como gesta cultural y científico-tecnológica - El Plan Estratégico como base del sistema de planeamiento de la Ciudad - Evaluación ambiental estratégica - Movilidad sustentable

Equidad social como guía para la contribución fiscal - Sustentabilidad de la inversión pública y cooperación con el sector privado - Creatividad e innovación como paradigma cultural y productivo y Desarrollo productivo para la inclusión social.

Como se puede observar, al menos desde la planeación, la Ciudad está siendo tomada como un conjunto social y físico donde se atienden todas las aristas que componen el desarrollo del centro urbano.

La propuesta de desarrollo atiende aspectos como la salud, la equidad, la accesibilidad, la contribución ciudadana y la valoración de lo cultural, entre otras, indicando que está en el enfoque de progreso una mirada holística sobre la comprensión del sujeto dentro de la ciudad.

Un elemento importante de los puntos anteriormente mencionados es que se expone explícitamente la idea de la promoción de unidades, como las comunas, favoreciendo el desarrollo de las mismas. Esto es relevante en el sentido de que se está dando poder participativo a cada comuna, motivando a personalidades de cada una de ellas en tomar la palabra y llevar a instancias superiores las problemáticas particulares que se puedan presentar en cada segmento de la ciudad que representa la comuna.

Lo anterior implica entonces un poder para generar capital humano en ese segmento, siendo importante entonces el fomento de actividades que estimulen la interacción de los miembros de esa comunidad y favoreciendo el fortalecimiento de lazos entre los ciudadanos.

También, otro de los elementos que llama la atención es la constante aparición del concepto de sustentabilidad, siendo entendido como un aspecto vital para el mantenimiento y desarrollo de las políticas sociales en Buenos Aires. La problemática sobre la distribución del espacio, entre zonas privadas y públicas, trae consigo la problemática anteriormente mencionada sobre la priorización del primero y la falta de concientización que viene vinculada a la configuración de un espacio público, en sentido de la apropiación del espacio y la oportunidad de generar un canal educativo

hacia la conversación de las zonas verdes y la importancia de esas para el balance panorámico y estético de la ciudad.

Puntualmente, es también interesante el punto sobre Movilidad sustentable y lo que esto se ha reflejado en el desarrollo vial de la ciudad. La implicación de la concepción del concepto de movilidad sustentable lleva consigo, primero que todo, la aceptación del impacto negativo que ha tenido para el desarrollo de la ciudad la priorización del vehículo motorizado sobre otras alternativas de desplazamiento y, segundo, la construcción de un modelo de desplazamiento individualista y solitario, teniendo efecto sobre la manera en que interactúan las personas entre ellas y con su entorno.

Como desarrollo directo de la priorización del vehículo sobre el peatón, la ciudad dio paso a la construcción de avenidas, calles y zonas de parqueo. El ciudadano encontró en un auto o una moto la mejor alternativa para movilizarse, afectando la forma de interacción y la concepción de la vía y los espacios públicos en general como el canal para llegar a su destino, su hogar.

Como consecuencia, las dinámicas de interacción se ven reducidas y las oportunidades para desarrollar y fortalecer lazos relacionales entre ciudadanos se disminuyen notablemente. Inclusive, espacios como el transporte público son dignos de análisis debido a la falta de interacción entre los que comparten el mismo bus o vagón de tren.

A pesar de que son momentos que en principio no están diseñados para construir un espacio de interacción, funcionando como un simple canal de transporte, se podrían potenciar para fomentar el tipo de relaciones que se podrían generar en otros contextos. Adicionalmente, esta priorización trae consigo una variable importante de contaminación y saturación del espacio.

Los vehículos a base de combustibles fósiles generan gases que aumentan la temperatura de las ciudades, obligando también a aumentar el consumo de aire acondicionado en tiempos calurosos, así como generar grandes embotellamientos que inutilizan y paralizan a la ciudad en momentos determinados del día.

De esta manera, la propuesta de concebir a Buenos Aires con un modelo de movilidad sustentable, indica la inclusión de métodos alternativos de transporte a través de la ciudad. Estos han sido vistos también como una oportunidad para fortalecer la forma en que la comunidad se integra, por ejemplo a través de las vías para bicicletas que se conectan a parques y a zonas recreativas. Su función está en convertir a la vía como un canal de integración, más allá de la concepción de tal como un trayecto diario y continuo hacia el hogar del ciudadano.

### **3.4 Actividades realizadas por sus visitantes**

Para la recolección de datos, se tuvo en cuenta primero, en definir el universo si era heterogéneo u homogéneo, si era de manera individual o colectiva, decidir qué tipo de muestra se iba a seleccionar, si iba a ser probabilística o no, si se iba a hacer para una muestra o un censo y en donde podría realizarse esta encuesta. Después de formular estas preguntas, se decidió hacerla de una manera más acotada, tomando los datos solo de una muestra y que iba a ser de manera individual, las encuestas fueron hechas a personas que viven en CABA, en este caso jóvenes, incluso algunas personas de la universidad, por medio de un grupo de Facebook, donde se posteo la encuesta, para analizarlo.

Se tomó en cuenta los resultados obtenidos a través de la encuesta online por medio de la aplicación de Google Forms (ver encuesta, pág. 19, cuerpo C) realizada a personas que residen en la ciudad de Buenos Aires, donde se evaluó de la muestra, la importancia de las zonas verdes para la población, el lugar preferido para sentarse, los parques más visitados y las diferentes actividades que se realizan en los parques de CABA, entre otros

Los encuestados se encuentran en su gran mayoría en el rango de edad de 16 a 24 años, impactando en gran medida a personas que se encuentran en etapa universitaria, comienzo de etapa laboral y de vida adulta formal.

De lo encontrado en las respuestas a la encuesta, es interesante que la mayoría de los encuestados realizan actividades deportivas, les gusta leer o simplemente descansar, así como también sacar a la mascota, mientras que otros estuvieron enfocados en el encuentro con amigos o familiares.

Esto se podría analizar desde el punto de vista de que, a pesar de que existe un uso del parque público, su utilidad está siendo manejada desde un punto de vista más individual; indicando que el espacio del parque sigue teniendo una concepción de carácter positivo para el ciudadano pero enfocado en los beneficios que ofrece para solucionar temáticas vinculadas, posiblemente, a la falta de espacio en su lugar de residencia directo.

Esto quiere decir que el parque público brinda un lugar que complementa y satisface, en cierto sentido, las necesidades de los usuarios ante variables de carácter individual, como lo son en este caso el ejercicio y tener un lugar para caminar en forma no apurada.

Sin embargo, es posible que estas actividades sean realizadas en conjunto con otras personas de su comunidad o círculo de amigos cercanos. El ejercicio y los paseos son actividades que representan una oportunidad latente para fomentar el fortalecimiento de las relaciones interpersonales dentro del parque, donde los usuarios pueden interactuar entre ellos y generar nuevos vínculos con otros.

La presencia de la combinación de opciones relacionadas al encuentro con familiares y las anteriormente mencionadas podría funcionar como un indicador que da más fuerza a la primera idea. A pesar de que son actividades que pueden realizar conjuntamente con otras personas, parece ser que los usuarios prefieren realizarlas de manera individual o con un grupo muy particular de relaciones.

Otro factor relacionado con lo anterior es la presencia de variables como leer y descansar, indicando también que las horas destinadas a este espacio público no están siendo invertidas en actividades estáticas, sino más bien dinámicas. Es decir, los usuarios no encuentran en el parque un lugar propicio que les fomente el quedarse allí

un rato para realizar actividades donde sea requerido mantenerse en una misma posición durante un tiempo relativamente prolongado.

Las actividades entonces están concentradas en la concepción del parque como aspecto funcional para la consecución de un objetivo principalmente individual. Esto se relaciona con los autores y las problemáticas estudiadas en los primeros capítulos de este escrito, en donde se mencionaba el papel desprestigiado de los espacios públicos como lugares de interacción en una sociedad con valores altamente individualistas.

### **3.5 Problemáticas identificadas**

Continuando con el estudio de los resultados de la encuesta, se identifican aspectos que están directamente vinculados y, en cierto sentido, llegan a explicar el comportamiento observado en la respuesta a la pregunta sobre las actividades realizadas en el parque por parte de los ciudadanos.

Ante la pregunta sobre cuáles serían los aspectos que son necesarios tratar para fomentar el uso de parques públicos por parte de la ciudadanía, se podrían plantear y estar más enfocadas sobre temas como la delincuencia, el consumo de drogas, la presencia de personas indeseadas y la poca iluminación.

Estos factores explicarían parte del uso fugaz del parque, es decir, generan un panorama explicativo sobre las variables que están alejando a las personas de estos espacios, que en este caso se concentra en un tipo de amenaza externa a la propia configuración del parque.

Se podría plantear entonces que existe un temor generalizado ante ese espacio de poco control y ausente de presencia de autoridades pertinentes. El ciudadano encuentra entonces una carencia de tipo simbólica, entendiéndose como la concepción de una amenaza latente y, a veces, manifiesta de ese otro desconocido que está por fuera de las características socioculturales a las que está vinculado el usuario del parque.

De esta manera, tomando en cuenta la teoría estudiada, el parque es ese espacio de interacción con la diferencia pero que en la práctica se sigue presentando esa barrera invisible que divide a diferentes tipos de usuarios asociadas a la presencia de personas indeseadas y a prácticas como el consumo de drogas.

Así, por consiguiente, encontramos que las actividades realizadas buscan evadir el contacto directo con estas problemáticas y, posiblemente, el uso de parque esté reforzado por esa construcción de la barrera del desconocido y el peligro latente del otro. En este sentido, actividades que impliquen mantenerse en el parque por cierto tiempo son consideradas arriesgadas por la comunidad, perdiendo fortaleza el momento oportuno para generar vínculos entre los visitantes del parque y fortalecer la relación interpersonal de las personas allí presentes.

Seguido a este primer grupo de problemáticas, otros temas asociados a la falta de interacción y eso de los parques públicos son la escasez de zonas para hidratarse, la falta de sillas o bancas y la adecuación o mantenimiento como tal del parque. Tomando en cuenta lo anterior, estas variables están directamente ligadas con la deficiencia y poca mención a actividades como la lectura y el descanso. Cuando los usuarios no encuentran el parque un espacio propicio para desarrollar actividades de interés natural para ellos, el papel de este lugar pierde su legitimidad como espacio público y generador de interacción.

La raíz de estas problemáticas no es sencilla de identificar, ya que se trata de un caso donde múltiples variables están en juego. La dinámica de la sociedad productora lleva a la automatización de las rutinas diarias por parte del ciudadano, así como las políticas de desarrollo urbano dieron prioridad en su momento a las vías sobre los espacios de interacción. El ciudadano está centrado en su mundo cercano e íntimo, donde su papel dentro de un círculo relacional más amplio se ve limitado por la capacidad de este para representarse como miembro activo de una comunidad fracturada.



Ante la necesidad de comprender una solución a la problemática del uso de los parques, podría tratarse de temas principalmente asociados a la parte estética del lugar. Ya sea por la necesidad de aumentar el mantenimiento de las zonas verdes existentes o la creación y ampliación de las zonas actuales, podría decirse que la necesidad de transformar al parque en un lugar bello y florecido, que llame la atención y estimule a los usuarios a pasar un momento más allí.

También cabe mencionar la necesidad de implementar más y mejores tipos de sillas, indicando una necesidad latente de interacción basada en la comodidad de los artefactos suministrados. Las mesas de picnic, así como las bancas para sentarse o acostarse, han demostrado que los ciudadanos identifican una oportunidad de interacción en el parque pero, debido a las condiciones actuales, no representa una propuesta atractiva que los termine de convencer para llevar a cabo este tipo de actividades tan vitales para determinar el concepto de ciudad.

Ante esto, se presentan alternativas como las plazas dentro de los centros comerciales de la ciudad, en donde se ha intentado con cierto nivel de éxito suministrar espacios que permiten a los ciudadanos pasar tiempo en ellos y realizar actividades enfocadas en el descanso y la relajación, mientras se brinda una sensación de control sobre las personas que transitan por el lugar.

Dentro de un conjunto de respuestas con menor aparición pero con contenido interesante para analizar en base al contexto, se identifican también como soluciones brindar acceso wifi en el área del parque para ser usado por los usuarios con dispositivos tecnológicos. Esto indica además una necesidad que es cubierta por parte de establecimientos privados, pero que representa una oportunidad poco aprovechada por parte de muchos parques a nivel de ciudad.

Si bien es cierto que su implementación estaría motivando prácticas mayoritariamente individuales, ya que los usuarios estarían enfocados en sus dispositivos principalmente, sería una oportunidad interesante en el sentido de que empezaría a

atraer una mayor cantidad de público que posiblemente vea a los parques como una nueva zona para desempeñar sus actividades.

Esto impactaría de manera positiva en la manera en como la comunidad reformaría al parque como ese espacio que puede satisfacer las necesidades manifiestas de los ciudadanos. Lo anterior se ve directamente vinculado con respuestas asociadas a la forma en que los parques también deben ser escenario de actividades educativas y lúdicas para ser desarrolladas por parte de sus visitantes.

Finalmente, explorando un poco más sobre el ámbito de los espacios privados y cómo su presencia amenaza a la propuesta de los parques públicos, podría decirse que los parques privados, los cuales contarían con un control sobre las personas que podrían hacer uso de ellos, sería una mala para realizar las actividades que sus usuarios desarrollarían en ese lugar.

Un parque privado va en contra de la misma razón del ser del parque dentro de la ciudad. La representación del parque privado estaría dificultando precisamente esa característica de ser un espacio de libre circulación y donde el carácter democrático del mismo se vería limitado por los mecanismos de control que estarían continuamente presentes allí.

También es interesante resaltar la forma en que algunas personas aceptan o no como centro, la concepción positiva de los habitantes de la calle que hacen uso de los parques como sustituto de sus viviendas, haciendo uso de las bancas y algunas instalaciones del parque para darse refugio durante la noche.

En base a estas preguntas se identifica entonces que cierto grupo de personas considera la multivariabilidad de los usuarios del parque público, reconociendo el aspecto de la diferencia, del desconocido, de ese otro que entonces no representa una amenaza, sino que sería un otro con necesidades y expectativas alternativas a lo que los usuarios consideran que es el uso adecuado del parque.

Podría decirse que es vital centrarse en la seguridad, la capacidad de brindar un mejor mantenimiento y la diversidad de propuestas didácticas que estarían pensadas en los usuarios del lugar.

La concepción del parque privado estaría brindando una solución a problemáticas que hacen de los parques públicos, lugares donde se dificulta el tiempo de esparcimiento por parte de variables directa e indirectamente relacionadas al parque. La delincuencia y las personas indeseadas alejan a los usuarios del parque, por un temor latente ante la amenaza de su propio ser, así como potencialmente de sus hijos o de personas de edad mayor. En este sentido, la solución estaría en solamente permitir el paso a aquellas personas que sean consideradas aceptables para participar en la propuesta del parque.

Además, considerar que ante un actor privado, la estética del parque va a ser mucho más cuidada por parte de los responsables del lugar. Aquí es necesario hacer un alto para estudiar la forma interesante en que los ciudadanos de este grupo consideran el cuidado del parque como una responsabilidad ajena a ellos, demostrando en cierto sentido un carácter de poca o mínima apropiación del lugar.

En conclusión, este capítulo ha permitido estudiar desde perspectivas teóricas y prácticas la forma en que el parque público representa un punto importante en el desarrollo del concepto de ciudad, funcionando como un eje de enfoque de actividades y una simbología particular que se encuentra bajo una problemática ligada al contexto actual.

Es interesante entonces tomar las respuestas encontradas y compararlas con los acercamientos teóricos sobre el estudio de los parques, de manera que se realice un contraste entre los puntos positivos y negativos asociados a estos lugares. Así, se pueden identificar puntos de intervención por parte de las autoridades y particulares, todo con el objetivo de facilitar y fomentar la participación ciudadana en los parques públicos de la ciudad.

## **Capítulo 4. El diseño industrial como respuesta a una necesidad social**

Las sociedades evolucionan a través de cada aspecto en lo que sus miembros participan de manera activa. La constante interacción entre los miembros de una comunidad establece dinámicas, en las que esos intercambios adquieren un significado valorado por todas las personas que hacen parte de este grupo. Así, es como en estos procesos se generan, entre otras cosas, soluciones a problemáticas que tienen las personas en su diario vivir y relacionadas a su área de trabajo particular.

El diseñador hace parte importante de la sociedad a la cual pertenece y en la cual se ha desarrollado, ya que conoce sus códigos de comunicación y puede llegar a identificar elementos con alto significado para su comunidad, además de identificar actividades en las cuales pueda intervenir para construir un producto que sea funcional y esté adecuado a esos códigos socioculturales.

El presente capítulo tiene como objetivo estudiar algunos de los aspectos que hacen del diseñador una figura importante dentro del conocimiento del entorno y la generación de propuestas creativas que dan valor a la producción cultural de cada comunidad.

### **4.1. El papel del diseñador como actor social**

Cada aspecto de la propuesta de diseño que realiza el diseñador hace parte de la capacidad de éste para comprender el entorno sociocultural y contextual en el cual convive y se desarrolla. Por esta razón, el diseñador nunca está desligado de su ecosistema social y su proceso creativo está en el de generar un producto que responde a cierta problemática que nace de la relación de los sujetos con su entorno. Problemática que es comprendida como ese elemento que está causando disonancia en la manera en que el diseñador y su público objetivo interactúan con los objetos que

usan cotidianamente. Éste debe identificar y hacer uso adecuado de significantes culturales para que su obra esté enmarcado, o no, dentro de un contexto particular, donde los otros logren realizar la conexión con su cotidianidad y puedan integrar este nuevo objeto producido a su vida diaria.

Cuando el objeto está por fuera de los parámetros socioculturales, la respuesta del otro va a estar representada por el conflicto. La estética y la función de lo diseñado van a estar por fuera del ámbito de significados que asocia el sujeto con un objeto que puede ser usado y que va a representar una parte de su conjunto de elementos. Así, el diseñador es un actor social ya que éste reconoce estos aspectos de la vida diaria del usuario final del objeto que planea diseñar; está enmarcado dentro de un contexto y puede jugar con sus elementos para construir una pieza que sean significativas y referenciales para sus usuarios.

De esta manera, el éxito o fracaso de un diseño es relativo a tiempo y lugar en el que es construido, la particularidad es una pieza vital del análisis del papel del diseñador cuando realiza su diseño.

Ante una sociedad rápidamente cambiante, cada vez más compleja y atomizada, el diseñador cuenta con un vasto campo de acción para conocer sus peculiaridades, con el objetivo de construir pensando en el usuario, más que de una propuesta individual y egoísta.

Cada segmento poblacional cuenta con características de gustos, necesidades, intereses y expectativas diferentes. Los productos empiezan su proceso de diseño a partir de la identificación de elementos a los que se aplicará un concepto específico, como puede ser su movilidad, transporte, materialidad, peso, entre otros, y se realizara un proceso creativo en el que el diseñador estudiara a su público de usuarios finales para brindarles un objeto que represente tanto el concepto, como las características de ese usuario final.

En un mercado donde existen una gran variedad de productos de un mismo tipo, la diferenciación y el éxito o fracaso estaría centrado, precisamente, en la capacidad del

diseñador para extraer los *insight* que se encuentran en los usuarios. Para esto, el diseñador debe comprender el conjunto de códigos socioculturales que hacen parte de la dinámica diaria e interrelacional de los sujetos que conforman el segmento al que apunta el producto.

Uno de los desafíos actuales para el diseñador es la diversidad de culturas dentro de la misma comunidad. Anteriormente las sociedades tendían a ser mucho más homogéneas, compartiendo prácticamente los mismos significados socioculturales, por lo que los encargados de diseñar objetos lograban con relativa facilidad plasmar en sus diseños características de la misma cultura.

Sin embargo, con la globalización y los diferentes movimientos migratorios, una de las principales características de las sociedades actuales es que se encuentran segmentos poblacionales cada vez más diferenciados, en términos culturales, pero que a la vez, comparten características entre sí.

Adicionalmente, otra de estas características de las comunidades actuales es el interés por el desarrollo de productos que esté acorde al mantenimiento de una relación saludable entre el medio ambiente y las personas. Se podría plantear que anteriormente el producto debía cumplir con un solo objetivo y es el que fuera funcional o útil, sin dar demasiada atención a detalles como el color, la ergonomía o la estética de estos. Uno de los ejemplos que podría ilustrar adecuadamente a esta afirmación viene de la mano de la revolución industrial, en donde sus primeras etapas, la producción en masa y la indiferenciación entre las líneas de productos vendidos era algo normal en el día a día. El caso de Henry Ford y sus vehículos de color negro y de modelo único son una muestra del pensamiento de lo que se podría denominar el diseñador industrial de esa época.

Lo anterior paso por un momento de crisis cuando la misma naturaleza de originalidad y diferenciación humana empezó a criticar estos modelos básicamente porque eran todos iguales, por lo que perdieron interés del público cuando se empezaron a vender

modelos con diferentes colores y algunos accesorios que los hacían resaltar y diferenciarse unos de otros.

Hoy en día las personas han cambiado su mentalidad con respecto a los productos que les interesan y terminan adquiriendo. Aparte de los colores, la forma, la estética y su utilidad, empiezan a valorar los productos que cuenten con características externas a ellos, por ejemplo que sean reciclables y reduzcan el impacto en el medio ambiente.

Por esto, el diseñador de la actualidad debe conocer todo el espectro valorativo referente al usuario para el cual diseña, de manera que plasme en sus productos aspectos que sean significativos para sus usuarios finales.

#### **4.2. El reto del diseñador ante paradigmas establecidos**

Cuando se estudian los diseñadores que han revolucionado la historia, una de sus principales características es la capacidad que tienen para romper con las formas de pensar, sentir y actuar distintivas de la época en que desarrollaron sus obras.

Los paradigmas funcionan como herramientas que dan sentido a las prácticas cotidianas y que guían el camino para el diseñador en el momento de construir su diseño. Sin embargo, estas mismas líneas guía puede resultar una camisa de fuerza cuando se requiere algo nuevo.

Las barras socioculturales que se establecen puede llegar a complejizar la libertad que tiene el diseñador para construir su objeto.

La sociedad actual favorece las diferentes expresiones artísticas y aparecen diseños cada vez más diferentes y alejados de lo que normalmente se ha venido plasmando en los objetos producidos. Multiplicidad de corrientes aparecen y se mezclan cada cierto tiempo para dar cabida a una concepción diferente de lo que sería la interpretación de la realidad de cada creador, en este caso, del diseñador.

Uno de los casos que se podrían traer para análisis, fue el cambio de los relojes análogos a los digitales. Durante gran parte de la historia de la humanidad la

configuración de los relojes para diferentes usos siempre estuvo basada en un mismo paradigma de diseño.

A pesar de que el desarrollo tecnológico trajo consigo la posibilidad de desarrollar un nuevo estilo de reloj, se mantenía la relación de la sociedad con el concepto de diseño de un reloj análogo. Solo fue por las propuestas revolucionarias de diseñadores que concibieron una manera diferente e innovadora de construir un dispositivo con la funcionalidad de los relojes, pero con características de estar a la vanguardia tecnológica y agilizar el proceso de identificación de la hora.

Adicionalmente y cuando estas propuestas empezaron a tener una respuesta positiva en la comunidad internacional, se empezaron a desarrollar ampliaciones cada vez más innovadoras para el mismo producto, amplificando su utilidad en la vida cotidiana de sus usuarios: se mostraba además de la hora, calendarios, teléfonos de contacto y otras funciones que posicionaron a este nuevo paradigma y puso en conflicto el paradigma anterior.

Sin embargo estos casos de paradigma no son un proceso lineal ni fácil de desarrollar. Existe una resistencia por parte de los usuarios a tomar cambios que afecten, ya sea de manera positiva o negativa, los diferentes elementos que hacen parte de la vida cotidiana de las personas.

La mayoría de las veces la principal barrera para la innovación y el cambio de paradigma se originan desde la misma industria en la cual se desarrollan los productos.

Estas barreras hacen referencia a críticas que cuestionan el desarrollo de un nuevo paradigma de producto y lo que implicaría comunicar e implementar esta nueva versión ante el público objetivo del producto.

Otra barrera en el desarrollo de nuevos paradigmas es la dificultad que representa comunicar y convencer a los usuarios que potencialmente usarían este producto, particularmente porque implicaría la conjunción de significados culturales totalmente nuevos para el receptor, por lo que el rechazo puede ser aún mayor ya que se está



tratando de llevar a ese sujeto hacia un esquema sociocultural ajeno al de su propia cotidianidad.

Los cambios de paradigmas también nacen desde los movimientos de transformación cultural, es decir, vienen acompañados por una necesidad de transformar formas de pensar, sentir y actuar ante ciertas prácticas, objetos o roles. De esta manera, la valoración que se dio hacia el trabajador común paso por un proceso de transformación en el que el lugar de trabajo se vio afectado de manera interesante.

El trabajador ya no fue más concebido como un engranaje más de la línea de producción de una empresa; se empezó a dar importancia y relevancia a las necesidades de este trabajador en el lugar de trabajo, tomando en cuenta factores como su ergonomía, las condiciones físicas del lugar de trabajo o el hecho de recibir un salario adecuado, factores que impactan en el carácter emocional del trabajador y que termina favoreciendo la productividad de este.

La iluminación, las sillas, la organización espacial de las oficinas o el hecho de contar con diferentes herramientas que facilitan y agilizan su labor, fueron apoyadas por un proceso que obligo al diseñador a pensar y desarrollar productos que respondieran a las necesidades de los trabajadores y a una sociedad interesada en su bienestar.

### **4.3. La originalidad y el diseño**

Ante una marea de objetos con funciones similares y características parecidas, la diferenciación es vital para llegar a sobresalir. Las propuestas que se salen de lo establecido, que llegan a representar algo diferente son las que obtienen valor en la comunidad.

Los colores, la forma, el uso y los componentes, así como su estética, se moldean de diferentes maneras para producir un objeto funcional pero que represente lo novedoso, lo desconocido que de repente tiene sentido. El diseñador debe salir de los

paradigmas establecidos por su entorno y desarrollar una pieza que brinde a su usuario de esa característica especial de ser único.

Cuando lo más importante es sobresalir de la masa, el diseño industrial está ante el reto de satisfacer un público exigente que quiere ser diferente. Buscar nuevas formas de uso, de producción o de estética son las tareas del diseñador para poder generar ese diferencial que plasmará en su producto.

Para esto, la comunicación que debe tener con el potencial usuario de su producto debe ser constante, de manera que el diseñador pueda conocer tanto las necesidades, como los deseos y otros atributos asociados a los contenidos que le llaman la atención a este público.

Así, podrá generar nuevas conexiones entre estos elementos y construir algo novedoso, funcional y de un significado importante para el usuario final.

Estrategias de creatividad como el pensamiento lateral apuntan al establecimiento de relaciones y asociaciones entre elementos que en un principio parecen no estar directamente relacionados con la idea inicial.

La base fundamental bajo esta estrategia es explorar el inconsciente asociativo del sujeto, quien está enmarcado dentro de un contexto sociocultural particular. Las palabras, emociones, gestos y demás manifestaciones del inconsciente son tomadas en cuenta, debido a que cada una de ellas representa características interiorizadas profundamente en la cotidianidad del sujeto y por esta razón parece no tener sentido a primera vista.

La creatividad también se basa en la capacidad del sujeto para traer a colación un histórico de lo que han venido siendo los principales innovaciones en diferentes campos. Un bagaje lleno de experiencia significativa generara un panorama mucho más amplio para que pueda explorar las diferentes soluciones que se le dieron a varias problemáticas, y así pueda identificar los aspectos clave que hicieron parte de esa solución.

Como resultado de este proceso, se podría plantear que el diseño de un producto original son referenciales, es decir, así la idea sea considerada como revolucionaria y que demuestra una alternativa para solucionar alguna problemática, siempre va a estar en base a estos elementos identificados y como la articulación de estos permitió llegar a esas soluciones en particular.

Con la conectividad y la agilidad para acceder a contenidos, el internet funciona como un arma de doble filo. Su ventaja principal está en permitir al usuario acceder a una cantidad innumerable de contenidos de diferentes temáticas que le interese, como sería el caso de un diseñador que esté buscando ideas para desarrollar su propio producto.

Sin embargo, también se podría plantear que esta actividad estaría limitando la capacidad exploratoria e indagatoria del diseñador, ya que se mantendría bajo ciertos tipos de contenido y su producto final estaría, por lo tanto, enmarcado o encerrado dentro de esas categorías en donde se referencio.

Si bien es cierto que es necesario hacer un relevamiento de información con respecto al producto que se va a diseñar para identificar características comunes en el diseño, así como oportunidad de innovación, el diseñador debería estar en capacidad de explorar diferentes posibilidades y proponer soluciones diferentes a las que ya se han dado.

Este proceso de introspección es precisamente lo que brinda su marca personal al producto diseñado, diferenciándolo en alguno o varios de sus aspectos del resto de elementos que se podrían encasillar dentro de una misma categoría. De esta manera, el poder plasmar un aspecto individual y que al mismo tiempo sea significativo y valorado por un grupo social más amplio es lo que brinda al producto diseñado su originalidad.

Finalmente, se podría plantear que otras características de las sociedades actuales es la búsqueda de la diferenciación, del ser único y resaltar por encima de la masa. Por esto es importante para el diseñador estar en capacidad de realizar procesos creativos para generar productos que ejemplifiquen y demuestren la autenticidad, originalidad y

especificidad de una sociedad cada vez más segmentada y con características más particulares.

#### **4.4. La semántica como aspecto importante en el diseño**

Se puede analizar de objeto en función del sujeto que lo considera como tal. La semántica en el diseño es el proceso por el cual se estudia la relación sujeto-objeto y cómo se brinda de significados a éste último, a través del uso del lenguaje y su estructura referencial.

Del estudio de esta relación, se desprenden cualidades que dan pistas para comprender el acercamiento del usuario al objeto diseñado, de manera que se puedan identificar las variables que hacen a éste adecuado o no para cada público que lo utilice. De un análisis adecuado, es posible identificar la utilidad, los sentimientos, las emociones y deseos de su usuario final, con el objetivo de establecer una dinámica de diseño que responda a estos y que, por tanto, el objeto signo sea significativo para éste.

Cuando una sociedad desarrolla constantemente múltiples maneras de comunicarse, crea nuevos significados asociados a los productos que utiliza cotidianamente. Los usuarios buscan en sus objetos la representación de una utilidad más allá de su función, sino de funcionar como herramientas referenciales de un significado social que las ubican como útiles dentro de ese contexto en particular.

Los objetos diseñados comunican diferentes características que hacen que sean obtenidos por públicos diferentes, requiriendo en el diseñador la capacidad para identificar los valores asociados a esos públicos, como la movilidad, la estética, la función y el entorno. Un ejemplo ilustrativo para este caso sería la manera en que cada diseño de la carrocería de un auto comunica al observador un usuario particular de éste: los automóviles deportivos se podría asociar con un usuario de capacidad

económica alta y de cierto nivel cultural, mientras que una minivan está casi directamente relacionada con el usuario familiar.

De esta manera el producto diseñado debe poder enmarcarse dentro de la dialéctica y cotidianidad de los sujetos que hacen parte de una comunidad en particular. La modernidad ha traído consigo que en tornos culturales que tradicionalmente han sido diferentes y con formas de pensar, sentir y actuar particulares, tengan que interactuar en un mundo globalizado.

Por consiguiente empresas que entran a participar en mercados extranjeros y ajenos a la cultura original de donde viene esta pueden entrar en conflicto al momento de desarrollar productos para estas sociedades. De no enmarcarse efectivamente en lo que conformaría la semántica de ese contexto particular, los productos podrían ser considerados como elementos extraños y con poco significado para el público a pesar de que su función sea claramente identificada.

Así mismo, y sin alejarse tanto del contexto interno de una misma cultura, el análisis semántico de los productos desarrollados permiten y determinan la manera en que diferentes usuarios adquieren diferentes variaciones de un mismo producto: una herramienta casera como lo es un martillo o un alicate están diseñados con diferentes versiones para responder a cada uno de los segmentos de usuarios que los puedan utilizar, como por ejemplo, los que son para trabajos pesados con colores neutros y una apariencia maciza, mientras que otros están diseñados de manera que comunican rápidamente al usuario que su uso estará destinado a labores de menor complejidad.

La habilidad del diseñador para conjugar elementos semánticos en un mismo producto y que referencie a aspectos que tengan sentido para la cotidianidad del sujeto es vital al momento de estudiar productos innovadores y que captan la atención de las personas.

Con la complejización de las características de personalidad de los potenciales usuarios, el diseño de los productos debe estar en capacidad de despertar el aspecto emocional en las personas que se fijan en el producto. Aquí, el denotado y connotado

tienen una diferencia fundamental: el proceso mediante el cual un producto pueda ser considerado significativo va mucho más allá de su utilidad inmediata para el usuario; el producto debería estar en capacidad de ser percibido y comunicar efectivamente el segmento poblacional al cual se dirige.

Los colores, la forma, la estética, texturas y otras características diferenciadoras entre productos con una misma utilidad transmiten y designan un rol particular y un tipo de usuario que estaría más propenso a usar esos diseños en particular.

Por otro lado, los cambios culturales traen consigo modificaciones a la semántica establecida en un contexto sociocultural a través del tiempo.

Las relaciones que se establecen entre usuario, así como entre usuario y objetos están destinadas a modificarse y el diseñador debería identificar estos cambios para estar en capacidad de generar productos que estén acorde a las nuevas formas de pensar, sentir y actuar, de manera que siga siendo significativo en la cotidianidad del sujeto.

#### **4.5 El impacto de la cultura en el diseño.**

Como se ha mencionado anteriormente, el diseñador debe estar inmerso en un conjunto simbólico referente a un contexto sociocultural en particular. Sin embargo, la posibilidad de realizar una contribución que sea significativa para los usuarios del objeto diseñado se debe a la habilidad del diseñador para identificar los aspectos relevantes que convierten al objeto en un elemento que tiene sentido para el usuario. De esta manera, no solamente entonces el diseñador debe pertenecer a la cultura sino conocerla, estudiándola y estar en capacidad de extraer esa abstracción de signos y significantes, así como tener la habilidad profesional para crear desde la necesidad identificada y no desde un punto vacío en el proceso creativo.

La cultura demarca las dinámicas de interacción y establece patrones de comportamiento, así como brinda de sentido a las interacciones diarias a las que se

integran los miembros de esta. Su importancia para el diseño, entonces, radica en la posibilidad de impactar de manera mucho más efectiva al usuario del producto seleccionado a través de poder descifrar adecuadamente estas formas de pensar, sentir y hablar.

Para el caso que aborda este proyecto, además de tener en cuenta las problemáticas analizadas, la intervención sobre los espacios públicos representa un desafío al estar en el encuentro de un tema problematizado pero, afortunadamente, traído cada vez más a la luz pública. Los espacios públicos, entonces, hacen parte del conjunto de elementos que son incluidos en esa esquematización socioespacial del sujeto dentro de su esfera cultural.

Las problemáticas expuestas por los ciudadanos encuestados demuestran una variedad interesante de significados sobre el parque y la manera en que este debe cumplir y satisfacer cierto tipo de necesidad que parecen modificarse en relación a la posición del sujeto frente a los temas que impactan directa e indirectamente a este tipo de espacios públicos.

En uno de los apartados, se identificaron aspectos comunes que, a pesar de las diferencias puntuales e individuales de cada encuestado, fueron expuestos como temas necesarios a abordar por parte de las diferentes ramas de intervención social, en este caso del diseño.

Aspectos como la intervención sobre el mobiliario dispuesto en los parques para permitir un espacio más cómodo y adecuado para las necesidades de interacción de sus usuarios, son importantes a tenerlos en cuenta ya que pueden no encontrarse directamente manifestados por ellos. La necesidad entonces se identifica a través de la combinación del estudio de las rutinas más mencionadas pero también de las que poco tienen cabida en el imaginario del encuestado.

Por lo tanto, y ante la problemática estudiada, se podría plantear que no hay un rechazo al uso del parque público como un espacio sin utilidad, sino verlo desde el

punto de vista que el espacio no está brindando una solución a temas que afectan el proceso de apropiación por parte de la ciudadanía hacia el parque.

Por consiguiente, no significa que el parque no sea importante ni que deje de existir la necesidad de los ciudadanos de usarlos y disfrutar de éstos, sino que la intervención estaría ligada entonces hacia la reformulación del parque como un espacio moderno que responde y da solución a las potenciales necesidades de los usuarios, teniendo en cuenta todos los tipos de actividades, características y funciones que éstos esperan encontrar en este espacio público.

Sin embargo, no en todos los casos son elementos comunes fácilmente identificables y sobre los cuales se puede intervenir para generar una reacción positiva de acuerdo a una necesidad unificada de la población.

Uno de estos elementos que genera más división y que es interesante abordar desde la perspectiva del diseño es el efecto que tienen las personas sin hogar y su uso de los parques públicos. El diseñador se encuentra con la necesidad de tratar este tema y de generar una solución efectiva, no obstante debe tratar de identificar la manera en que puntualmente se desarrolla el papel del indigente en la mentalidad de los usuarios del parque al cual va a intervenir.

Esto, sin embargo, no es tarea fácil. Aunque el diseñador empiece a estudiar un solo segmento socioeconómico particular de la sociedad, encontrará de igual manera diferentes conjuntos de significados respecto a estas personas.

Unos estarán tomándolo como un problema que debe ser eliminado y que, por tanto, el diseño del mobiliario del parque debe de alguna manera desestimular el uso de las bancas y el espacio en general por parte de los indigentes.

Por otro lado, también se encontrará con quienes entienden al parque como ese espacio democrático que debe garantizar el uso sin ningún tipo de discriminación y facilitar el uso del mobiliario a los indigentes.

Aquí el diseñador se encuentra ante la dualidad de intereses de un segmento diverso ante un tema de ciudad, como lo es el espacio público.



Para esto, es importante entonces conocer y estudiar la forma en que desde las figuras de autoridad se está abordando el tema de ciudad, particularmente sobre la manera en que el espacio público es comprendido. Así, retornando al planteamiento inicial, el diseño está permeado de manera directa y fuerte por la cultura y el contexto sobre el cual se desarrolla el proceso creativo.

En conclusión, no es posible entonces hablar de un diseñador externo a la cultura, ni de un diseño que esté inmerso sobre ésta.

Así se trate de una propuesta para romper o transformar características de la cultura, el objeto diseñado va a funcionar como un elemento de referencia a eso que trata de intervenir o negar. Desde el punto de vista artístico, la cultura funciona como ese marco de referencia sobre el cual se desarrolla la idea. Sin importar el género o corriente artística, el artista o autor de la obra moldea signos y significantes, simbología y forma para crear una manifestación de la interacción del ser propio con la cultura en la cual se desarrolla. Vinculado con esto, la obra entonces nace como la solución a una problemática del artista, que busca la forma de plasmar esa necesidad a través de la articulación de un conjunto de herramientas simbólicas y físicas.

La respuesta del observador externo de la obra también está permeada bajo la organización que brindan los parámetros culturales para comprender la interacción de éste con la obra que observa. La capacidad de comprensión y utilidad que se le da a la obra, entonces, varía de acuerdo a la forma en que el observador tiene la capacidad de abordarla bajo la maleabilidad de su realidad sociocultural. Es decir, se podría vincular el término de capital social a la forma en que el observador o ciudadano comprenden las dinámicas de la comunidad bajo su entendimiento de la intrincada red de relaciones y significados que están por fuera de los propios; son diferentes a éstos pero su respuesta ante tales varía según cada caso: algunos estarán empeñados en rechazar lo diferente y lo que está por fuera de sus parámetros de normalidad, mientras que otros estarán en capacidad de identificarlo y construir un universo paralelo donde ese conjunto de significados tiene validez.

## **Capítulo 5. Desarrollo del mobiliario urbano: Promover la integración social**

A través de los capítulos anteriores se ha analizado el papel del espacio público y privado en la dinámica del concepto de ciudad, así como la forma en que la cultura y las condiciones del contexto socioespacial demarcan una serie de significados que son asociados a cada uno de estos tipos de espacio.

También se desarrolló una encuesta que estuvo dirigida con la intención de conocer la forma en que se contrasta con la teoría el pensar de algunos ciudadanos con respecto a su concepción de los parques urbanos, indagando sobre las actividades, problemáticas y posibles soluciones que desarrollarían con el objetivo de fomentar y fortalecer el uso de parques públicos por parte de la ciudadanía.

El objetivo de este capítulo, entonces, está en desarrollar puntualmente una propuesta enfocada en la solución a la problemática de estética e interacción manifestada por parte de los encuestados, de manera que se pueda vincular con la teoría como parte de un esfuerzo por fortalecer la apropiación por parte de la comunidad sobre los parques públicos.

Esto se genera en base a la problemática sobre la pobre propuesta estética que estos espacios tienen en la actualidad, así como en la forma de intervenir en las dinámicas de interacción de los usuarios del parque.

### **5.1 Antecedentes**

Para esto, el capítulo primero abordará y desarrollará una caracterización de los mobiliarios encontrados, a nivel general, sobre las particularidades de los mobiliarios encontrados en los parques públicos de la ciudad.

Esto con el objetivo de extraer características vitales que puedan ser implementadas en la propuesta final del mobiliario para este tipo de espacios.

Como primer paso en este proceso de creación del mobiliario, es necesario estudiar la forma en el mobiliario actual permite o limita las dinámicas de interacción entre la comunidad. En este sentido, se identifica que existen tres elementos principales que el mobiliario debe tener para proveer de un servicio atractivo al usuario: Comodidad, maleabilidad y estética.

El primer de estos elementos hace referencia a la forma en que el mobiliario es diseñado para brindar confort y placer al cuerpo del usuario mientras usa el objeto creado. Sus características entonces están relacionadas directamente con la ergonomía, de manera que aquí es necesario tener en cuenta que la finalidad del mobiliario en los parques es el proveer de un sistema que facilite la relajación del usuario.

Esto viene vinculado con las respuestas de algunos individuos, quienes manifestaron que parte de las problemáticas y potenciales soluciones estarían en abordar los bancos y sillas para ayudar a generar un ambiente de relajación y comodidad. En este sentido, el mobiliario debe tener entonces la capacidad para permitir al usuario sentarse y acostarse de manera relativamente cómoda, de nuevo con el objetivo de fortalecer el uso del mobiliario dentro del parque y proveer a los usuarios de una alternativa para desempeñar sus actividades de relajación allí.

Por otro lado, la maleabilidad está expresada en el sentido de que el mobiliario permita a los usuarios modificar su funcionamiento de acuerdo a las necesidades de interacción que tengan en el momento de su uso.

Esto se trae a colación debido a varios aspectos: la sociedad valora cada vez más las propuestas que permiten a los usuarios interactuar de manera activa con los elementos de su entorno, ya que éste último se ha convertido en un punto vital para generar apropiación por parte de los usuarios mediante el establecimiento de dinámicas que les permitan modificarlo y manipularlo de manera particular, dando un sentido más profundo al objeto diseñado.

Es decir, no siendo estático en el espacio sino permitiendo desplegar una serie de opciones para que el usuario pueda usarlo de acuerdo a sus necesidades.

Parte de esto también fue identificado en la encuesta, donde los participantes expresaron la necesidad de contar con bancas y sillas con diferentes destinos de uso. Esto, por lo tanto, genera la necesidad de que el diseño tenga la posibilidad de permitir a diferentes tipos de usuarios manejar el mobiliario de acuerdo a su necesidad. Por ejemplo, para el caso de un grupo de personas, el mobiliario puede acomodarse de cierta manera que su forma facilita la interacción entre los miembros de ese grupos. Mientras que en el caso de tratarse de un par de personas o una sola persona, el mismo diseño permita que se pueda modificar su forma para posibilitar la intención de cada una de ellas, según sea el caso.

Por último, la parte estética está asociada a un elemento de belleza, y hace referencia a un elemento teórico que apunta a la apropiación del espacio público ante la posibilidad de ofrecer un lugar que genere una diferenciación entre la cotidianidad de la ciudad y la rutina del ciudadano. La propuesta del mobiliario, así, está pensada en brindar elementos que generen una respuesta positiva desde la configuración estética de la forma del mobiliario.

Así, tanto desde su aspecto maleable como desde su dimensión estética, la propuesta de este mobiliario responde a una necesidad básica de interacción por parte de la comunidad.

Junto con la comodidad, el mobiliario estará en capacidad para dar solución a un aspecto latente de la ciudadanía.

De esta manera, analizando el papel del diseñador ante la intervención de un aspecto urbano, se están tomando en cuenta las posibles variantes que intervienen para identificar un camino a seguir y desarrollar una propuesta significativa para la comunidad.

Además de los factores relevantes en el diseño del mobiliario a partir de la identificación de características del objeto en base a las problemáticas estudiadas, la

interacción misma entre el objeto diseñado y el usuario debe proveer de herramientas y posibilidades al ciudadano para implementar un mecanismo de apropiación del objeto a su dimensión del espacio como aquel del cual él o ella pueden disfrutar pero del cual también tienen un factor de responsabilidad.

En este sentido, adicionalmente a factores de comodidad, maleabilidad y estética, el mobiliario diseñado debe comunicar un proceso de manipulación y eso que sea lo suficientemente intuitivo para el usuario.

Esto con el objetivo de que el objeto no genere una barrera de carácter tecnológico o utilitario que limite los niveles de desarrollo de dinámicas de interacción de los usuarios con el parque, así como entre ellos mismos.

Debido a que este mobiliario responde a diferentes necesidades de diferentes públicos, ya que se trata de un espacio destinado a diferentes actividades, como las deportivas, de relajación, descanso y paseo, este debe representar un elemento limpio y de fácil manipulación.

Por esto, para la propuesta que se desarrolla en este proyecto, el enfoque de este punto estará en ofrecer una alternativa con pocos aspectos visuales que confundan al sujeto y lo lleven a desestimular su interacción con el objeto.

Así mismo, desde el punto de vista de producción, el proceso de creación de la pieza debe también facilitar y aprovechar los recursos necesitados para desarrollarla.

Con la identificación de éstos aspectos a través de la investigación realizada, se ha identificado del mobiliario a desarrollar está destinado a solucionar un punto que tiene como necesidad la interacción entre el parque público y sus usuarios.

Este será significativo en la medida en que está abarca y da solución a temáticas y problemas latentes encontrados en el discurso de los ciudadanos encuestados. El sentido que tendría este mobiliario es el de permitir resaltar y dar cabida de nuevo a los usuarios dentro de una dimensión que, desde lo encontrado, no es rechazada sino que es vista como una oportunidad desaprovechada por parte de las problemáticas y

algunas políticas gubernamentales asociadas a la forma en que el espacio público está siendo utilizado y concebido.

El parque, por lo tanto, sigue teniendo relevancia en la comunidad de Buenos Aires. Su papel es visto como algo importante para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, la adecuación física de las personas que desean realizar deporte y una oportunidad para desarrollar actividades educativas y lúdicas para dar cabida a nuevas y mejoradas formas de interactuar con el sentido de espacio público.

## **5. 2 Idea rectora**

Con los elementos mencionados con anterioridad, se propone entonces el desarrollo del mobiliario para parques públicos bajo las siguientes características:

Diseño de mobiliario urbano para permitir actividades de relajación e interacción por parte de los usuarios del parque público, con características que exalten su comodidad, maleabilidad y estética.

## **5.3 Desarrollo de la propuesta**

Antes de resolver la idea del diseño, se hizo un relevamiento fotográfico por los distintos parques de la Ciudad de Buenos Aires (ver imágenes, pág. 5-7, cuerpo C), logrando captar varias situaciones que se podrían resolver por medio del Diseño Industrial, y se pudo observar que muchas de las personas, necesitaban trasladar sus propias sillas y mesas para permanecer en el parque, no solo gente adulta mayor, sino que pudo observarse como la gente a pesar de disfrutar de estar sentado en el suelo, también prefieren una mayor comodidad, y se ven obligados a trasladar sus propios elementos hasta el parque. También se elaboró un relevamiento de antecedentes de los bancos existentes en los parques de la Ciudad (ver imágenes, pág. 3-4, cuerpo C), para detallar sus formas, texturas, colores, materiales, y la disposición de estos en el

espacio. A través de este proyecto, se espera generar un aporte positivo al proponer una estrategia a nivel de diseño, que pueda resolver de manera práctica, la integración entre los ciudadanos al plantear un mobiliario urbano social, por medio del diseño de un banco, que puede girarse y puede ponerse de varias maneras, logrando tener dos ángulos en la parte del respaldo, un lado sería de 90 grados, permitiendo así una postura recta y el otro lado sería de ciento veinte grados, logrando una posición más de descanso, y por otro lado, no tiene respaldo, así logra integrar el mayor número de personas que usan el banco para socializar y poder promover y fortalecer los lazos interpersonales (ver imágenes, pág. 8-15, cuerpo C).

Logrando así, disminuir los costos (ver imagen, pág. 16-17, cuerpo C), en la fabricación de la pieza, porque de un solo molde sale el banco que puede acondicionarse de distintas maneras.

### **5.3.1 Material y proceso de producción**

El material seleccionado es hormigón, debido a sus características como la fuerza, la durabilidad y la resistencia a elementos externos a los que se vería expuesto el mobiliario.

Su constitución también apunta a generar un vínculo con el entorno en el cual son ubicados.

Por su parte, el hormigón brinda una superficie resistente y que permite desarrollar formas con relativa facilidad, de acuerdo a su moldeado.

La pieza se elaboraría por medio de un molde que se abre en cuatro partes. Para hacer la colada, se sujeta las partes del molde por medio de unos tarugos, permitiendo así, que la pieza pueda desmoldar fácilmente.

Se vierte el contenido del hormigón en el molde y se le agrega agua y otros aditivos específicos, se espera que la pieza seque, para así, poderse retirar del molde y sacar

la pieza para darle los detalles de pulido y suavizado de bordes para que no cause ningún tipo de daño al usuario cuando este sentado.

El hormigón tiene una textura lisa y fina, que permite una limpieza más fácil y no logre recolectar basura, polvo y demás.

### **5.3.2 Morfología**

Para llegar a la forma del banco, se hicieron curvas planas, variando los ángulos y las dimensiones, hasta llegar a la curva, que permitió que al girarse, pudiera tener varios puntos de apoyo y pudiera usarse como algo real (ver plano, pág. 18, cuerpo C).

### **5.3.3 Instalación**

Para hacer la instalación del banco, se selecciona la base que va a ir al suelo, y se procede a anclarse por medio de unas varillas que van roscadas y permiten que la pieza quede fija al suelo, evitando cualquier tipo de incomodidad.

### **5.4 Justificación**

Teniendo en cuenta todo lo mencionado anteriormente, se puede defender que el diseño del banco va a resolver las problemáticas por las cuales se ha venido trabajando, logrando un diseño simple pero fuerte y duradero, permitiendo una mayor cantidad de personas, teniendo ángulos que se adecuan a las posiciones del cuerpo, lográndose ubicar en diferentes puntos del parque, promoviendo la integración entre sus habitantes, y fortaleciendo los lazos entre sus posibles usuarios.

Es una pieza de bajo costo, con propiedades y características que se adecuan al espacio público y que va a ser aceptada por los demás individuos ya que es fabricado en un material que se reconoce y respeta las normativas de la Ciudad.



## Conclusiones

Las ciudades modernas están integrando estructuras que permitan un mayor desarrollo e interacción de la sociedad, se promueve la creación de espacios verdes, con estructuras sostenibles que logren perdurar a través del tiempo y hagan parte de la adecuación del entorno, satisfaciendo una necesidad latente de brindar a la población un mayor acceso a los espacios públicos.

Es así, como constantemente se busca integrar y desarrollar un vínculo fuerte entre la ciudad y sus habitantes, en donde la calidad de vida este guiada por una amplia oferta de productos culturales y espacios gratuitos que se conviertan en un medio para salir de la rutina y disfrutar de diferentes experiencias, es decir, se busca brindar espacios donde las personas puedan disfrutar del tiempo de ocio a través de actividades al aire libre, leer, pasar tiempo con la familia o amigos, sacar a la mascota, entre otras, que brindan un beneficio de esparcimiento, recreación e interacción.

Después de realizar un relevamiento en los diferentes parques públicos de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, se evidencio que gran parte de la población considera importante que en su ciudad haya parques públicos y zonas verdes, y que estos cuenten con diferentes tipos de mobiliario urbano que contribuya a un mayor aprovechamiento del espacio, y permita una mayor integración y disfrute.

El acceso libre, la existencia de equipamientos colectivos le dan a la ciudad un aire de justicia, es un derecho que todos pueden disfrutar sin discriminación de ningún tipo, se vive un contexto sociocultural amplio y diverso, por lo cual un mobiliario urbano que busque ofrecer mayor comodidad y confort logrará fomentar en mayor medida el uso de los parques públicos.

Para el caso de este proyecto, la propuesta radica en un diseño de un mobiliario urbano creativo, novedoso y diferente, como objetivo principal busca generar un sentido de apropiación a través del fortalecimiento del tejido social, donde el mobiliario

sería un vehículo que habilitaría el espacio intervenido para crear nuevos lazos y fortalecer las redes interpersonales existentes en la comunidad.

De esta forma, la tarea del diseñador, en el sentido de la intervención, es la de desarrollar propuestas que se articulen de manera correcta con las dinámicas socioculturales del segmento socioespacial que pretende intervenir, de manera que se identifiquen primeramente aspectos o características de la zona, como sus cualidades físicas, así como el estudio de la población que es usuario del espacio a intervenir.

Esto le brindará suficientes herramientas para identificar oportunidades que le darán mayor valor a su intervención, convirtiéndola en un esfuerzo mucho más profundo y con un potencial mucho mayor para generar el cambio deseado en la comunidad.

Al analizar los diferentes mobiliarios urbanos existentes en los parques públicos se evidencio que los materiales de los cuales están hechos son resistentes tanto al tiempo como a los efectos del entorno como las distintas temperaturas, el sol, la lluvia, entre otros.

Es por esto que la propuesta enmarcada dentro de la categoría de Creación y Expresión, propone un diseño basado en la creatividad brindando una solución efectiva y satisfactoria a algunas de las necesidades que puede tener el usuario de los parques, particularmente en este caso, de la Ciudad de Buenos Aires.

El diseño expone una solución mediante la propuesta de un mobiliario de modo que sea un producto sustentable que no solo se adecue de forma coherente en el entorno, que sea agradable a la vista, que sea novedoso, sino que también sea de bajo costo y la ciudad pueda implementarlo como medio para promover una mayor interacción e integración de los ciudadanos, como factor importante en el desarrollo de las ciudades modernas, en las que se han plasmado obras de intervención.

Como diseñador industrial hay aspectos que se deben tener en cuenta y más aún cuando el mundo está cambiando rápidamente, en donde la población busca una mayor interacción con el entorno, buscando satisfacer una necesidad oculta de disfrutar de experiencias nuevas y diferentes, es por esto que la creatividad y la

innovación deben intervenir para crear valor y contribuir a nivel social, con el fin de ofrecer una mayor calidad de vida, y generar un impacto positivo. Al conocer y entender el entorno el diseñador tiene la capacidad de analizar e identificar elementos clave en el imaginario social de su comunidad, pudiendo desarrollar un producto que sea significativo para los sujetos que terminarán siendo usuarios de éste.

La intervención del artista, respetando la importancia del contexto histórico en el que se desenvuelven estas dinámicas urbanas, representa un símbolo de diferenciación, caracterización y promoción de aportes sociales que satisfagan en mayor medida las necesidades del entorno. A través de la encuesta online realizada, se evidencio una fuerte atracción por los bancos con respaldo y las zonas verdes, contrastando esta información con la observación realizada en algunos de los parques públicos de la ciudad, es cierto que en la mayoría de los casos las personas en su mayoría aquellos mayores de 50 años, prefieren llevar sus propios asientos y mesas para crear un espacio con mayor comodidad, de forma que pudieran aprovechar un mayor tiempo en el lugar. Lo anterior, le permite al diseñador industrial proponer una alternativa adecuada para que las personas no deban cargar implementos diferentes a los que ofrece la ciudad. Es por esto, que se ofrece como alternativa un mobiliario urbano social como intervención en el espacio público, contribuyendo a una mejoría del espacio público y brindando una nueva experiencia. Para esta propuesta se utilizó el hormigón, es un material resistente tanto a la intemperie como al tiempo, no requiere una gran inversión, su precio es bajo comparado con otros y a la vez permite crear la estructura deseada, es un material que encuadra dentro de las características del espacio público. En conclusión, la propuesta diseñada busca impactar de manera positiva la raíz propia de la dificultad que representa para la ciudadanía el hacer parte activa de los parques en la ciudad. Así, esa propuesta busca intervenir directamente sobre los aspectos de comodidad, maleabilidad y estética que tienen como objetivo generar valor agregado al mobiliario y, de esta manera, generar y fortalecer el sentido de apropiación hacia este tipo de espacios públicos por parte de la ciudadanía.

## Lista de referencias bibliográficas

- Augé, M. (1993). *Los no lugares: espacios del anonimato*. Gedisa.
- Borja, J. (2000). *Ciudad y ciudadanía: dos notas*. Institut de ciències polítiques i socials.
- Borja, J. (2004). *Reabrir espacios públicos, políticas culturales y ciudadanía*. Universidad Autónoma metropolitana. Editorial Plaza y Valdés, México, D.F. Versión: HTML. Disponible en: <http://books.google.com.ar/books?id=F-gWsyrvBM0C&pg=PA148&lpg=PA148&dq=%E2%80%9Cel+lujo+del+espacio+p%C3%ABblico+y+de+los+equipamientos+colectivos+no+es+despilfarro,+es+justicia&source=bl&ots=wZjGKy8P0d&sig=RB4hUYOR5E7rZQxsP771VPMA4Fo&hl=es-419&sa=X&ei=aROBVPV87coATEXyH4Aw&ved=0CBwQ6AEwAA#v=onepage&q=%E2%80%9Cel%20lujo%20del%20espacio%20p%C3%ABblico%20y%20de%20los%20equipamientos%20colectivos%20no%20es%20despilfarro%2C%20es%20justicia&f=false>. Recuperado el: 15 de Septiembre de 2015.
- Broto, C. (2010). *Mobiliario urbano: nuevos conceptos*. Links/Structure, Barcelona.
- Fernández, M. (2014). *Ciudades a escala humana*. Recuperado 3 de Mayo, 2015, de <http://www.ciudadesaescalahumana.org/2014/07/espacio-publico-y-participacion.html>
- Figuroa-Saavedra, F. (2007). *Estética popular y espacio urbano: El papel del grafiti, la gráfica y las intervenciones de calle en la configuración de la personalidad de barrio*. Revista de Dialectología y Tradiciones Populares, 62(1), 111-144.
- Gehl, J. (2006). *La humanización del espacio urbano: la vida social entre los edificios*. Editorial Reverté, Barcelona. Versión: HTML. Disponible en : [http://books.google.com.ar/books?id=a32ETGDI8JgC&pg=PA23&lpg=PA23&dq=La+humanizaci%C3%B3n+del+espacio+urbano:+la+vida+social+entre+los+edificios&source=bl&ots=lod\\_LLy3Pj&sig=Kbpfutx9Sh0Cfl4nLXVsYnC4Sc8&hl=es-419&sa=X&ei=thyBVMW\\_FpPSoATk7oCwAQ&ved=0CCUQ6AEwAQ#v=onepage&q=La%20humanizaci%C3%B3n%20del%20espacio%20urbano%3A%20la%20vida%20social%20entre%20los%20edificios&f=false](http://books.google.com.ar/books?id=a32ETGDI8JgC&pg=PA23&lpg=PA23&dq=La+humanizaci%C3%B3n+del+espacio+urbano:+la+vida+social+entre+los+edificios&source=bl&ots=lod_LLy3Pj&sig=Kbpfutx9Sh0Cfl4nLXVsYnC4Sc8&hl=es-419&sa=X&ei=thyBVMW_FpPSoATk7oCwAQ&ved=0CCUQ6AEwAQ#v=onepage&q=La%20humanizaci%C3%B3n%20del%20espacio%20urbano%3A%20la%20vida%20social%20entre%20los%20edificios&f=false). Recuperado el: 15 de Septiembre de 2015.
- Juárez, I. (2010). *Propuesta para el mejoramiento de imagen urbana en la zona centro de la ciudad de Loma Bonita*. Tesis de grado, Universidad de Papaloapan, Loma Bonita. Versión: Pdf. Disponible en: [http://www.unpa.edu.mx/tesis\\_Loma/tesis\\_digitales/Tesis%20Iris%20Upalia%20Ju%C3%A1rez.pdf](http://www.unpa.edu.mx/tesis_Loma/tesis_digitales/Tesis%20Iris%20Upalia%20Ju%C3%A1rez.pdf). Recuperado el: 15 de Septiembre de 2015.
- Laub, C. (2007). La ciudad, los miedos y la reinstauración de los espacios públicos. In *Espacios públicos y construcción social: Hacia un ejercicio de ciudadanía* (p. 153). Santiago de Chile: Ediciones SUR.
- Peñarín, C. (2008). *¿Hay vida política en el espacio público mediatizado?* CIC: Cuadernos de información y comunicación, (13), 61-78.

- Quintana, M. (1996). *Espacios, muebles y elementos urbanos*. Editorial En Serra, J, Barcelona.
- Ramírez, P. (2003). *Espacio público y reconstrucción de ciudadanía* (1.st ed., p. 483). México, D.F.: Flacso México.
- Rubio, N. (1995). *Mobiliario urbano: tipología y catalogación*. Universidad de Alicante. Escuela Politécnica Superior, Alicante. Versión: HTML. Disponible en: [http://books.google.com.ar/books?id=n95WtwAACAAJ&dq=Mobiliario+urbano:+tipolog%C3%ADa+y+catalogaci%C3%B3n&hl=es-419&sa=X&ei=Zh-BVNygCM\\_poATbilGYAQ&ved=0CCkQ6AEwAA](http://books.google.com.ar/books?id=n95WtwAACAAJ&dq=Mobiliario+urbano:+tipolog%C3%ADa+y+catalogaci%C3%B3n&hl=es-419&sa=X&ei=Zh-BVNygCM_poATbilGYAQ&ved=0CCkQ6AEwAA). Recuperado el: 15 de Septiembre de 2015.
- Salcedo, R. (2007). *La lucha por el espacio urbano*. In *Espacios públicos y construcción social: Hacia un ejercicio de ciudadanía* (p. 153). Santiago de Chile: Ediciones SUR.
- Segovia, O. (2007). *Espacios públicos y construcción social: hacia un ejercicio de ciudadanía*. Ediciones Sur.
- Schjetnam, M. (2004). *Principios de diseño urbano y ambiental*. Editorial Limusa, México, D.F.
- Toala, C. (2006). *Diseño sustentable como productor de identidad*. Proyecto de Maestría. Facultad de Diseño & Comunicación. Universidad de Palermo, Buenos Aires. Versión: Pdf. Disponible en: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/catalogo\\_investigacion/detalle\\_proyecto.php?id\\_proyecto=1094&titulo\\_proyectos=Dise%F1o%20sustentable%20como%20productor%20de%20identidad](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_investigacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1094&titulo_proyectos=Dise%F1o%20sustentable%20como%20productor%20de%20identidad). Recuperado el: 15 de Septiembre de 2015.

## Bibliografía

- Ascher, F. (2004). *Los nuevos principios del urbanismo. El fin de las ciudades no está a la orden del día*. Madrid: Editorial Alianza.
- Augé, M. (1993). *Los no lugares: espacios del anonimato*. Gedisa.
- Bermúdez, M. (1992). *Manual de mobiliario urbano: guías para la selección y disposición del mobiliario urbano en el espacio público*. Oficina de Asuntos Urbanos, La Fortaleza. Versión: Pdf. Disponible en: [http://books.google.com.ar/books/about/Manual\\_de\\_mobiliario\\_urbano.html?id=UHjUGwAACAAJ&redir\\_esc=y](http://books.google.com.ar/books/about/Manual_de_mobiliario_urbano.html?id=UHjUGwAACAAJ&redir_esc=y). Recuperado el: 15 de Septiembre de 2015.
- Berjman, S. (2007). *Hay mucho descuido y desprecio por los espacios verdes*. Recuperado 15 de Abril, 2015, de <http://www.lanacion.com.ar/917924-hay-mucho-descuido-y-desprecio-por-los-espacios-verdes>
- Bernal, L. (2013). *Sinestesia Porteña. Relación mobiliario urbano vs ciudadano*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño & Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Versión: Pdf. Disponible en: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectograduacion/archivos/1697.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1697.pdf). Recuperado el: 15 de Septiembre de 2015.
- Borja, J. (2004). *Reabrir espacios públicos, políticas culturales y ciudadanía*. Universidad Autónoma metropolitana. Editorial Plaza y Valdés, México, D.F. Versión: HTML. Disponible en: <http://books.google.com.ar/books?id=F-gWsyrvBM0C&pg=PA148&lpg=PA148&dq=%E2%80%99Cel+lujo+del+espacio+p%C3%ABablico+y+de+los+equipamientos+colectivos+no+es+despilfarro,+es+justicia&source=bl&ots=wZjGKy8P0d&sig=RB4hUYOR5E7rZQxsP771VPMA4Fo&hl=es-419&sa=X&ei=aROBVPPVF87coATEXyH4Aw&ved=0CBwQ6AEwAA#v=onepage&q=%E2%80%99Cel%20lujo%20del%20espacio%20p%C3%ABablico%20y%20de%20los%20equipamientos%20colectivos%20no%20es%20despilfarro%2C%20es%20justicia&f=false>. Recuperado el: 8 de Junio de 2015.
- Broto, C. (2010). *Mobiliario urbano: nuevos conceptos*. Links/Structure, Barcelona.
- Buey Fernández, M. (2012). *Diseñar para la total inclusión. El gran reto moderno*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño & Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Versión: Pdf. Disponible en: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectograduacion/archivos/501.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/501.pdf). Recuperado el: 15 de Septiembre de 2015.
- Chain, D. (2011). *La humanización del espacio público*. Buenos Aires: Ministerio de desarrollo urbano.
- D'Avila, R. (2005). *Calidad de vida: La relación bio-psico-social del sujeto*. Buenos Aires: Lugar editorial.
- Fernández, M. (2014). *Ciudades a escala humana*. Recuperado el: 3 de Mayo de 2015, de <http://www.ciudadesaescalahumana.org/2014/07/espacio-publico-y-participacion.html>

- Figuroa-Saavedra, F. (2007). *Estética popular y espacio urbano: El papel del grafiti, la gráfica y las intervenciones de calle en la configuración de la personalidad de barrio*. Revista de Dialectología y Tradiciones Populares, 62(1), 111-144.
- Fleitman, J. (2012) *Mobiliario Urbano, Antecedentes y características*. de <http://www.fleitman.net/articulos/mobiliarioUrbano.pdf>
- Gehl, J. (2006). *La humanización del espacio urbano: la vida social entre los edificios*. Editorial Reverté, Barcelona. Versión: HTML. Disponible en : [http://books.google.com.ar/books?id=a32ETGDI8JgC&pg=PA23&lpg=PA23&dq=La+humanizaci%C3%B3n+del+espacio+urbano:+la+vida+social+entre+los+edificios&source=bl&ots=lod\\_LLy3Pj&sig=Kbpfutx9Sh0Cfl4nLXVsYnC4Sc8&hl=es-419&sa=X&ei=thyBVMW\\_FpPSoATk7oCwAQ&ved=0CCUQ6AEwAQ#v=onepage&q=La%20humanizaci%C3%B3n%20del%20espacio%20urbano%3A%20la%20vida%20social%20entre%20los%20edificios&f=false](http://books.google.com.ar/books?id=a32ETGDI8JgC&pg=PA23&lpg=PA23&dq=La+humanizaci%C3%B3n+del+espacio+urbano:+la+vida+social+entre+los+edificios&source=bl&ots=lod_LLy3Pj&sig=Kbpfutx9Sh0Cfl4nLXVsYnC4Sc8&hl=es-419&sa=X&ei=thyBVMW_FpPSoATk7oCwAQ&ved=0CCUQ6AEwAQ#v=onepage&q=La%20humanizaci%C3%B3n%20del%20espacio%20urbano%3A%20la%20vida%20social%20entre%20los%20edificios&f=false). Recuperado el: 4 de Mayo de 2015.
- Gobierno de la ciudad (2012) *Mobiliario urbano*. Recuperado el: 5 de Mayo 2012. De [http://www.buenosaires.gob.ar/areas/med\\_ambiente/com\\_ges\\_vec/mobiliario.php](http://www.buenosaires.gob.ar/areas/med_ambiente/com_ges_vec/mobiliario.php)
- Juárez, I. (2010). *Propuesta para el mejoramiento de imagen urbana en la zona centro de la ciudad de Loma Bonita*. Tesis de grado, Universidad de Papaloapan, Loma Bonita. Versión: Pdf. Disponible en: [http://www.unpa.edu.mx/tesis\\_Loma/tesis\\_digitales/Tesis%20Iris%20Upalia%20Ju%C3%A1rez.pdf](http://www.unpa.edu.mx/tesis_Loma/tesis_digitales/Tesis%20Iris%20Upalia%20Ju%C3%A1rez.pdf). Recuperado el: 15 de Septiembre de 2015.
- Laub, C. (2007). *La ciudad, los miedos y la reinstauración de los espacios públicos*. In Espacios públicos y construcción social: Hacia un ejercicio de ciudadanía (p. 153). Santiago de Chile: Ediciones SUR.
- Ladera, G. (2012). *Imaginario urbanos en el subterráneo de Buenos Aires: Las actividades de apropiación del espacio y su influencia en el diseño institucional*. Proyecto de Maestría. Facultad de Diseño & Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Versión: Pdf. Disponible en: [http://www.palermo.edu/dyc/maestria\\_diseno/pdf/tesis.completas/96-Ladera-de-la-Rosa-Gerline-Melisa.pdf](http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/96-Ladera-de-la-Rosa-Gerline-Melisa.pdf). Recuperado el: 15 de Septiembre de 2015.
- Lee, E. (2014). *Discapacidad y Espacio Público. Diseño de mobiliario urbano integrador*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño & Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Versión: Pdf. Disponible en: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectorgraduacion/archivos/2996.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/2996.pdf). Recuperado el: 15 de Septiembre de 2015.
- Lynch, K. (1985). *La buena forma de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Marigo, S. (2012). *El mobiliario urbano de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y el interés público, un camino de desencuentros*. Compendio Jurídico.
- Melo, E. (2012). *El mobiliario urbano destinado al uso de la bicicleta en la ciudad de Bogotá*. Proyecto de Maestría. Facultad de Diseño & Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Versión: Pdf. Disponible en: [http://www.palermo.edu/dyc/maestria\\_diseno/pdf/tesis.completas/102-Melo-eliana.pdf](http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/102-Melo-eliana.pdf). Recuperado el: 15 de Septiembre de 2015.

- Ministerio de Desarrollo Urbano (2009). *La humanización del espacio público*. Buenos Aires: Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.
- Recondo, M. (2011). *La emoción en el diseño. Como nos relacionamos con los objetos*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño & Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Versión: Pdf. Disponible en: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyctograduacion/archivos/277.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/archivos/277.pdf). Recuperado el: 15 de Septiembre de 2015.
- Spannagel, C. (2014). *Un espacio para el tiempo. Mobiliario para plazas y parques en la ciudad*. Proyecto de Grado. Facultad de Diseño & Comunicación. Universidad de Palermo, Buenos Aires. Versión: Pdf. Disponible en: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyctograduacion/archivos/2871.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/archivos/2871.pdf). Recuperado el: 15 de Septiembre de 2015.
- Serra, J. M. (1996). *Elementos urbanos: mobiliario y microarquitectura*. Barcelona: G. Gili.
- Ordeig, C. (2010). *Dime que muebles usas y te diré... El mobiliario como reflejo histórico del siglo XX*. Proyecto de Maestría. Facultad de Diseño & Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Versión: Pdf. Disponible en: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_articulo=7676&id\\_libro=343](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=7676&id_libro=343). Recuperado 15 de Septiembre de 2015.
- Perahia, R (1999). *El Espacio Público. Los espacios verdes, los espacios libres*. Buenos Aires: Editorial Belgrano.
- Peñarín, C. (2008). *¿Hay vida política en el espacio público mediatizado?* CIC: Cuadernos de información y comunicación, (13), 61-78.
- Quintana, M. (1996). *Espacios, muebles y elementos urbanos*. Editorial En Serra, J, Barcelona.
- Ramírez, P. (2003). *Espacio público y reconstrucción de ciudadanía*. (1.st ed., p. 483). México, D.F.: Flacso México.
- Ribeiro, G. L. (2002). *El espacio-público-virtual*. Universidad de Brasíla, Inst. de Ciências Humanas, Department de Antropologia.
- Rubio, N. (1995). *Mobiliario urbano: tipología y catalogación*. Universidad de Alicante. Escuela Politécnica Superior, Alicante. Versión: HTML. Disponible en: [http://books.google.com.ar/books?id=n95WtwAACAAJ&dq=Mobiliario+urbano:+tipolog%C3%ADa+y+catalogaci%C3%B3n&hl=es-419&sa=X&ei=Zh-BVNygCM\\_poATbilGYAQ&ved=0CCkQ6AEwAA](http://books.google.com.ar/books?id=n95WtwAACAAJ&dq=Mobiliario+urbano:+tipolog%C3%ADa+y+catalogaci%C3%B3n&hl=es-419&sa=X&ei=Zh-BVNygCM_poATbilGYAQ&ved=0CCkQ6AEwAA). Recuperado el: 4 de Mayo de 2015.
- Salcedo, R. (2007). *La lucha por el espacio urbano*. In Espacios públicos y construcción social: Hacia un ejercicio de ciudadanía (p. 153). Santiago de Chile: Ediciones SUR.
- Segovia, O. (2007). *Espacios públicos y construcción social: hacia un ejercicio de ciudadanía*. Ediciones Sur.



- Segovia, O. y Gascal, G. (2000). *Espacio público, participación y ciudadanía*. Providencia: Sur
- Schjetnam, M. (2004). *Principios de diseño urbano y ambiental*. Editorial Limusa, México, D.F.
- Spannagel, C. (2014). *Un espacio para el tiempo. Mobiliario para plazas y parques en la ciudad*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño & Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Versión: Pdf. Disponible en: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyctograduacion/archivos/2871.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/archivos/2871.pdf). Recuperado el: 15 de Septiembre de 2015.
- Toala, C. (2006). *Diseño sustentable como productor de identidad*. Proyecto de Maestría. Facultad de Diseño & Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Versión: Pdf. Disponible en: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/catalogo\\_investigacion/detalle\\_proyecto.php?id\\_proyecto=1094&titulo\\_proyectos=Dise%F1o%20sustentable%20como%20productor%20de%20identidad](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_investigacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1094&titulo_proyectos=Dise%F1o%20sustentable%20como%20productor%20de%20identidad). Recuperado el: 15 de Septiembre de 2015.
- Uribe De Bedout, F. (2009). *Mobiliario urbano. Espacio público. Ciudad – Paisaje*. Proyecto de Maestría. Facultad de Diseño & Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Versión: Pdf. Disponible en: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=144&id\\_articulo=5139](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=144&id_articulo=5139). Recuperado el: 15 de Septiembre de 2015.