

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA

Mapa digital del campo del diseño de la Ciudad de Buenos Aires

Profesora Mónica Pujol
Diseñadora gráfica

Estamos realizando un Mapa Digital del Campo del Diseño para la Ciudad de Buenos Aires desde la Universidad de Buenos Aires, y específicamente desde el proyecto de investigación UBACyT A038.

Este proyecto nace como iniciativa en el marco de la designación de Buenos Aires como primera Ciudad Creativa de Diseño (2005-2010) en el marco del Programa Red de Ciudades Creativas dentro del proyecto de la Alianza Global para la Diversidad Cultural de la UNESCO.

Es importante aclarar que la elección de Buenos Aires Ciudad de Diseño por la UNESCO dentro del Programa hace hincapié en el diseño como factor de desarrollo local. Esta concepción amplía la consideración del proyecto mutando los ejes del producto al proceso, del objeto al contexto, del autor al equipo, del comitente al problema. Concibiendo la tarea proyectual desde la perspectiva de los desarrollos sociales, identidades locales, profundizaciones regionales. Privilegiando la capacidad de producir cambios del diseño a nivel social tanto en relación con las conductas humanas, como en relación con los factores económicos.

Es por ello que la producción del Mapa del Diseño en la Ciudad de Buenos Aires y la posterior investigación de su funcionamiento, se hace en base a la concepción campo disciplinar propuesto por Pierre Bourdieu¹ [Quadrata:2003,14] al incluir no sólo a las profesionales del diseño y sus instituciones disciplinares, sino centralmente las relaciones de transformación que el diseño aporta, promueve o las mutua afectaciones de las que participa en el sistema productivo y cultural de la Ciudad de Buenos Aires.

Los actores de este mapa son todos aquellos que participan en alguno de los 7 momentos del proceso que presentan en el proyecto de certificación propuesto por el INTI²—empresas, organizaciones, entidades, profesionales y técnicos).

Entonces este proyecto trabaja en dos ejes principales:

a. El corrimiento de una concepción más clásica del Diseño a su consideración como campo conformado las relaciones sociales y productivas en clave de innovación entre agentes diversos y la conformación de variables e indicadores que den cuenta de la participación de dicho campo y por lo tanto del Mapa

b. A partir de la producción de un mapa interactivo prototípico que permita dar cuenta de los agentes del campo del diseño, nos proponemos analizar la especificidad y eficacia de los soportes digitales para dar cuenta de mapas que son dinámicos y multidimensionales.

¹ Uno de los sociólogos más relevantes de la segunda mitad del siglo XX. Su teoría destaca por ser un intento de superar la dualidad tradicional en sociología entre las estructuras sociales y el objetivismo («fiscalismo»), por un lado, frente a la acción social y el subjetivismo (hermeneútica), por otro lado. Para ello se dota de dos conceptos nuevos, el habitus y el campo, así como reinventa uno ya establecido, el capital. Ha definido el concepto de «campo de saber» como una red de relaciones objetivas entre los diferentes agentes que lo constituyen. Estas relaciones están en constante movimiento en relación a un centro que está ocupado por algunos que poseen determinados capitales simbólicos,

culturales o económicos y disputado por otros, con otros capitales. De esta manera, el campo es un espacio dinámico que se define en relación a sí mismo, obteniendo así su autonomía. Es interesante remarcar este último aspecto: un campo sólo es autónomo cuando el valor de sus prácticas y sus productos se otorga al interior del propio campo.

²Más información: http://www.inti.gov.ar/prodiseno/pdf/prodiseno_certificacion_resumen.pdf



El Mapa del Campo del Diseño en Buenos Aires esta siendo proyectado en web 2.0³ y web 3.0⁴ ya que se considera que la participación y carga de datos debe darse de manera natural por los participantes de este Campo y sus fluctuaciones las que le den sus formas.

Es aquí en donde tomamos el INNOVOMETRO desarrollado por Eduardo Barroso Neto para el SEBRAE⁵ en Brasil como antecedente. Este Instrumento interactivo subido a la Internet le permitía a las empresas cotejar sus posibilidades para aplicar en una competencia anual para estar entre las 10 que habían innovado más en Brasil. Esto les otorgaba una certificación, unido a desgravación impositiva o distintos niveles de asesoría gratuita. Este cuestionario interactivo que arrojaba su conclusiones al que realizaba sus consultas, daba una primera evaluación al empresario de sus lados fuertes y flacos, pero además de proponerle vario niveles más de evaluación y asesoramiento para subir puestos para la certificación, incluía sus datos una base.

Es entonces que a partir lo desarrollado por el Programa de Diseño del INTI para la certificación de diseño y las variables por ella propuesta que el proyecto esta desarrollando 4 etapas.

1 ETAPA

Trabajo con alumnos⁶ del ultimo año de la Carrera los años 2006 y 2007. Proponiendo la ejercitación desde el encuadre teórico planteado por el equipo de investigación, y haciendo eje en la búsqueda en las cualidades visualidad y de usabilidad que de cuenta de un campo disciplinar. Se trabajo con una población de 120 alumnos para desarrollar proyectos de mapas interactivos, de los cuales fueron elegidos 30 como muestra para el análisis.

³Concepto web que radica en la participación de los usuarios, sustentado en una base de datos donde convergen distintas tecnologías. La participación del usuario en la generación y gestión de la información tanto en forma como en contenido.

⁴Concepto aún en desarrollo. Es una modalidad que tiene que ver con la semántica y la capacidad de filtrar y orientar la información en función de sentidos y asociaciones. Permite establecer relaciones entre las distintas comunidades pudiendo generar nuevos contenidos y evitando la saturación del medio por duplicación de información.

⁵SEBRAE: Servicio Brasileiro de Apóio ás Micro e Pequenas Empresas. Es una sociedad civil sin fines de lucro, sostenida por el sector privado por medio de un tributo equivalente al 0,3% de la nómina salarial de las empresas.

⁶La experiencia se realiza dentro del marco de la investigación participativa o investigación acción propuesta por Lewin (Galindo:1998,134). En líneas generales, la investigación participativa postula fundamentalmente la idea de una

2 ETAPA

Análisis critico de lo anteproyectos desarrollados. Se identificaron formatos visuales de Internet ya cristalizados y que aluden a contenidos distintos a lo buscado. Dificultad en la comprensión del campo desde el concepto de Diseño, siendo necesario incorporar conceptos más amplios como innovación y calidad.

3 ETAPA

Se trabajo nuevamente con alumnos del ultimo año del taller de Diseño FADU UBA para la elaboración de nuevos anteproyectos desde nuevas premisas.

Se planteo el proyecto desde una certificación de »Diseño Buenos Aires»⁷, incorporando material de información y de difusión a esta certificación. Se reubicó el mapa digital del Campo del Diseño de la Ciudad de Buenos Aires como instrumento de consulta y simulación para la certificación para loas empresas e instituciones de la Ciudad de Buenos Aires. Y se planteo la posibilidad de búsqueda de distintas información (o sea puesta en relación de datos) a partir de cartografías o visualizaciones resultantes de esas búsquedas.

4 ETAPA

Actualmente se está trabajando en la programación del Mapa en base a WEB 2.0 (comunidades de usuarios que construyen sus universos de relación y de inserción) y de web 3.0 con buscadores de indicadores que recolecten información para que los usuarios no estén obligados a cargar aquello que ya está en otros comunidades de las que participan.

5 ETAPA

Subir el mapa y analizar los comportamiento, verificar si las variables construidas son representativas. Analizar la utilidad del instrumento. Promover la Certificación de Diseño especifica para la Ciudad de Buenos Aires.

investigación que observa las situaciones tratando de superar los problemas detectados en una actividad compartida con los sujetos estudiados. De los postulados fundamentales de la investigación acción, el grupo tomó la idea que la investigación se desarrolla en un proceso fuertemente crítico, de modo tal que los nuevos conocimientos vuelvan al propio grupo de manera transformadora de la realidad social en que la que están insertos. Es de destacar la pertinencia de esta metodología para la investigación proyectual en tanto se potenciarán los saberes y experiencias de los propios analizados; serían sus saberes (y no los saberes interpretados por el diseñador) los que se pondrían en juego a la hora de la práctica de la horizontalidad en el momento de la producción el diseño.

⁷Tomando como antecedente lo hecho por Mendoza Diseña, al presentar a la legislatura de la provincia el proyecto de desgravación impositiva a partir de los distintos niveles de maduración en las etapas desarrolladas en el proyecto del INTI de Certificación del INTI.

INTI | PROGRAMA DE DISEÑO

MATERIAL PUBLICADO EN EL BOLETÍN INFORMATIVO

Entendemos que centralmente este trabajo presenta dos ejes de dificultad. El primero será entonces considerar, reflexionar, establecer (aunque sea de manera provisoria) las variables e indicadores que se tomarán para considerar la afectación del diseño en actividades, procesos y constitución de actores y por lo tanto el alcance o extensión del Campo del Diseño. Indicadores del carácter potencial y emergente del diseño como actividad dentro de las Industrias Culturales de la Ciudad que producen alrededor del 18% de los Ingresos Brutos pensar un mapa de Diseño.

El segundo eje será la capacidad del medio digital y de Internet como soporte dinámico e interactivo y las posibilidades reales de representación y de significación que en este medio se estén dando actualmente.

El equipo esta formado por:

Directora: Mónica Pujol

Codirectora: Mónica Farkas

**Investigadores: Nicolás Risso, Sebastián Feinsilberg,
Diego Cruz, Gastón Mato, Javier Femia.**

Boletín Informativo Nro. 124

17 de noviembre de 2008

Editor Responsable Programa de Diseño del INTI

Buenos Aires, Argentina

NO©copyright

Este material publicado por el Programa de Diseño es de propiedad pública de libre reproducción. Se agradece citar fuente.