

EL ROL DEL DISEÑO EN LA GESTIÓN DE ESPACIOS PÚBLICOS. PLAZA, LUGAR DE ENCUENTRO PARA LA VEJEZ.

Tesina de grado para la obtención del

Grado de Licenciado en Diseño.

Carolina Pizarro Arredondo
Profesor Guía: Juan Carlos Rodríguez

Escuela de Diseño
Universidad de Valparaíso
Agosto 2009

ABSTRACT

La ciudad es el lugar de encuentro de la heterogeneidad. La identidad de una ciudad se expresa en los espacios públicos y esto debe verse reflejado también en el entorno y en el mobiliario urbano. Estos factores son determinantes para crear la Imagen de una ciudad.

Un lugar atractivo gestionado por el Diseño permite el nacimiento de información subjetiva y recuerdos intangibles, manejados siempre desde una perspectiva para el mejoramiento del bienestar y calidad de vida, factores subjetivos donde el diseñador es capaz de introducirse.

El diseñador debe adelantarse a los acontecimientos y trabajar pensando en el futuro, generando respuestas a los nuevos cambios sociales como el envejecimiento en Chile. Aquella respuesta debe basarse en las necesidades de los clientes y la experiencia profesional, ya que aquel Diseño que sólo se enfoque en uno de los dos, está muy lejos de llegar a constituirse en un servicio para los usuarios.

Un buen Diseño facilita la vida cotidiana, basándose en las necesidades de un grupo etario. En el caso de la vejez, toman mayor importancia la salud, la estabilidad económica y los contactos sociales. Siento parte fundamental, contar con su participación pública en los entornos sociales como las plazas. Permitiendo mediante la disposición del mobiliario o la calidad que entregan los espacios, generar espacios diversos, ricos en uso, sociabilidad y participación. Esto quiere decir, espacios gestionados por el Diseño.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	- 4 -
I. UNA APROXIMACIÓN AL CONCEPTO CIUDAD	- 5 -
Espacio Público, ¿Qué es el espacio público?	- 8 -
Acercamiento a los conceptos de Espacio Privado y de uso Colectivo	- 12 -
El contexto del Espacio Público y Diseño Urbano en América Latina	- 14 -
II. UNA APROXIMACIÓN AL DISEÑO	- 15 -
El rol de los objetos dentro del Diseño	- 17 -
EL DISEÑO URBANO	- 19 -
Construcción de la “Imagen-Ciudad”, mediante el Diseño Urbano en espacios público	- 21 -
III. CALIDAD DE VIDA	- 24 -
a) CALIDAD DE VIDA Y VEJEZ	- 27 -
Envejecimiento en Chile un fenómeno social en crecimiento	- 28 -
b) EL DISEÑO EN BUSCA DEL BIENESTAR	- 33 -
1. Accesos y vinculaciones	
2. Imagen y Confort	
3. Uso y Actividades	
4. Sociabilidad	
IV. QUILLOTA, CIUDAD HUMANA	- 39 -
Plaza de Quillota, Síntesis y Evaluación del espacio	- 41 -
CONCLUSIÓN	- 44 -
REFERENCIAS	- 46 -
ANEXO	- 51 -

INTRODUCCIÓN

Esta tesina, es una reflexión acerca de la ciudad y los espacios públicos gestionados por el Diseño. Su objetivo general es documentar y enunciar a través de una discusión bibliográfica la contribución del diseño a la ciudad, y cómo se transforma en un factor fundamental para la búsqueda de la calidad de vida del ser humano, por medio de la interpretación de sus necesidades.

Reflexionar acerca de la calidad de vida, delimitándose en la etapa de la vejez, y cómo ésta entrega un nuevo espacio para el Diseño y su desarrollo en Chile, basándose en las estadísticas que indican el aumento de la población anciana para Chile en los próximos años. Así, se destaca la importancia del espacio público y la relación con su entorno en la vejez, fijando un estudio de caso en una ciudad de Quillota, determinada por la centralidad y carácter simbólico de la plaza como lugar de encuentro, evaluándola desde una perspectiva del espacio y su capacidad de integración y sociabilidad para la vejez.

La hipótesis planteada será que, el Diseño al intervenir, rediseñar o regenerar un espacio público, ayuda a mejorar el entorno vital de la persona, particularmente en la etapa de la vejez, introduciéndose en la percepción de la Imagen del lugar.

I. UNA APROXIMACIÓN AL CONCEPTO CIUDAD

Todas las actividades que realizamos a diario como trasladarse al trabajo o al lugar de estudios, caminar de un lado a otro, dar espacio a la contemplación de la arquitectura, de las creaciones del hombre y la naturaleza las realizamos dentro de un espacio físico, social y económico. A medida que pasa el tiempo nos vamos dando cuenta cómo los espacios en los cuales estamos inmersos reflejan el propio origen y muchas veces no estamos verdaderamente conscientes de cuanto influyen en nosotros cuando los recorremos; las estaciones transitorias, los tiempos que utilizamos para trasladarnos y las casualidades que implican estos traslados, es decir, los entornos que rodean nuestra rutina. Este lugar lo denominamos ciudad.

La ciudad como espacio físico es un vestigio de un pasado cultural lleno de historia, que se mezcla con la contemporaneidad, muchas veces tapado por edificios que dan cuenta de la nueva tecnología que contrastan con otros momentos.

Dentro de la evolución que permiten las actuales disciplinas científicas y el avance tecnológico que estas generan, el siglo XIX es espectador de la esencial evolución que sufrieron las plataformas físicas en las que se desarrolla la vida humana. Da cuenta de este cambio, la modernización de viejas ciudades continentales, las que se ven ahora fortalecidas o renovadas en su totalidad; así, estos viejos centros de población manifiestan un sentido diferente de lo público¹, lo que da cuenta de la importancia que toman las estructuras dentro de la ciudad y los objetos urbanos de uso colectivo. Cada uno de estos espacios, estructuras y objetos, planificados por ciertos expertos, modifica las ciudades mediante materialidades y formas que aportan perspectivas originales a nuestra observación.²

Las estructuras corresponden a disciplinas como la arquitectura o la construcción, que tienen su aporte desde una visión más macro dentro de los aportes en forma y relación con el ser humano y desde una perspectiva mucho más dispuesta a resolver problemas específicos o con la incorporación de un nuevo servicio. Los objetos, en tanto, están

¹ Concepto modelador del estado burgués que sirvió para ampliar el beneficio privado en grupos dominantes.

² Véase por “Urbanismo en el siglo XIX y XX”

relacionados a la disciplina del Diseño y su relación más morfológica y ergonómica con el ser humano.

Según Borja (1998): “Hoy en día se tiende a considerar la ciudad como respuesta, solución, motor o escenario de progreso”³, lo cual se aproxima al escenario de la ciudad como la cara visible del desarrollo humano, escondido –muchas veces- en capas de modernidad que no dejan ver la esencia del pasado que tiene toda ciudad. Es decir, muchos de sus momentos y desarrollos se ocultan o pierden.

Dentro de la ciudad, concebida como espacio social, se manifiesta la idea que a partir de esta se organiza la vida colectiva donde existe una representación idónea de la sociedad. Sin embargo, en este espacio se manifiesta la heterogeneidad de un grupo de población bastante grande, que requiere espacios de tránsito, intimidad y comunión; también aquellos tangibles como la plaza, e intangibles como los imaginarios. Estos deben facultar a las personas para ser parte de la unidad (ciudad), y ellos deben ser diversos y heterogéneos, para así dar paso a la construcción de ciudadanía y la democracia.

Borja (2003), plantea que la ciudad es un conjunto de puntos de encuentro o un sistema de lugares significativos, tanto por el todo urbano como por sus partes (Carrión y Hanley, 2005:45). Esto quiere decir que, la ciudad actúa como generador de puntos de encuentro para la sociabilidad, o, al menos, debe poseer lugares característicos operando en un medio para que puedan existir las interacciones. Dentro del desarrollo de la ciudad, se considera una ciudad más rica o de mejor calidad aquella que perfecciona y aumenta las posibilidades de acercamiento de la urbe a todos. En otras palabras, aquella que tiene buenos espacios públicos.

En sentido contrario, o una mirada en otra dirección, dentro de las consideradas “ciudades pobres” o de mala calidad, se encuentran aquellas con baja capacidad de integración social y espacios sociales bastante débiles, donde no se puede observar el intercambio y la diversidad de la población. En éstas, normalmente muy segregadas, no es posible ver el uso

³ [Forum Barcelona 2004]
<http://www.barcelona2004.org/www.barcelona2004.org/esp/eventos/dialogos/docs/pciudad1.pdf>

colectivo de la ciudad mediante la apropiación de los espacios de la sociedad, o sea no podremos ver que la sociedad haga suya la ciudad y viva en comunidad.

De acuerdo a lo señalado, la ciudad es la proyección de las personas, es la manera en que se desenvuelven y cómo éstas son capaces de modelar los lugares a nivel social. Así, el marginal se integra, el usuario indiferente conquista sus derechos, el residente modela su entorno, y todos, cualquiera sea su condición social y económica, adquieren autoestima y dignidad enfrentándose a los desafíos de las políticas urbanas.

Esta capacidad de desenvolverse y adquirir identidad tiene que ver con lo que planteaban Richard Rogers y Philip Gumuchdjian (2000): “Una ciudadanía activa y una vida urbana vibrante son componentes esenciales de una buena ciudad y de su identidad cívica”.⁴ Entonces, el espacio público, por lo tanto, contribuye a proporcionar sentido a la vida urbana.

Pensada la ciudad como espacio integrador y punto de encuentro, debe generar distintos tipos de espacios para satisfacer las necesidades axiológicas de las personas como son: el ocio, el entretenimiento, la subsistencia, la protección, el afecto, la participación, el crecimiento, la identidad y la libertad. Asimismo, están como una dimensión no menor las necesidades existenciales: el ser, el tener, el estar y el hacer⁵.

Frente a lo señalado, Girardot (2002) expone que: “Una ciudad sostenible se organiza de manera que posibilite que todos sus ciudadanos satisfagan sus propias necesidades y que eleven su bienestar sin dañar el entorno natural y sin poner en peligro las condiciones de vida de otras personas, ahora o en el futuro”. De este modo, al intervenir una ciudad, desde el Diseño o la arquitectura, es necesario también no pasar a llevar el entorno que será heredado por otros que también tendrán la opción de modificar e intervenir para satisfacer todas sus necesidades tanto axiológicas como existenciales dentro de un entorno.

⁴[Rogers, Richard y Gumuchdjian, Philip. “Ciudades para un pequeño planeta”]
http://distritoactivo.files.wordpress.com/2008/03/textos_ciudades-para-un-pequeno-planeta_rogersgumuchdjian.pdf

⁵ Modelo de las necesidades de M. Max Neef

En esta dirección, en esta tesina planteamos que no podemos dejar de reconocer que al pensar la ciudad en estos términos se juegan cuestiones como democracia, participación, ciudadanía y el respeto.

Espacio Público

¿Qué es el espacio público?

El término espacio público tiende a ser un concepto bastante difuso y poco claro. Este puede ser definido desde el punto de vista físico como el lugar donde se reúne la esfera pública, ya sea, la plaza, los parques, la calle, el centro comercial y el café, entre otros. Pero también es visto desde el punto de vista social como un espacio de libertad en donde no existe una reglamentación de uso, es más bien el contenedor de conflictividad social, que varía dependiendo de la ciudad que se trate.

Sin embargo, en la literatura consultada se registran tres concepciones dominantes en relación al espacio público:

- La primera concepción proviene del ámbito filosófico, en donde se plantea que el espacio público es una serie de nodos apartados y conexos en donde se disipa la individualidad y se coarta la libertad, porque el individuo se ve enfrentado a un ambiente colectivo al cual se entrega.⁶
- La segunda es una visión de las teorías del urbanismo operacional y de la especulación inmobiliaria que plantea al espacio público como los restos que sobran de las construcciones de edificios y viviendas. Aunque paradójicamente se puede afirmar que el espacio público es un ordenador dentro de la ciudad siendo capaz de organizarla. Mediante los espacios públicos se vincula al comercio y la administración; se entregan áreas de distracción para la sociedad, como son las plazas y los parques; junto con áreas para la comercialización de productos, como los mercados y ferias; por último, también se entregan áreas para la información y disponer hitos históricos para la población como son los monumentos o esculturas ubicadas alrededor de la ciudad.⁷

⁶ Véase Alejandro Sahuí.

⁷ Véase Jordi Borja.

- La tercera proviene de una concepción jurídica de propiedad y apropiación del espacio, donde se distingue entre el espacio privado y el público, entre el espacio vacío y el construido y finalmente entre el espacio individual y colectivo. Dentro de este concepto, el espacio público es aquel que no es privado, es decir, que pertenece a todos y el estado se adjudica como propietario y administrador.⁸

La primera concepción se contrapone a lo dicho anteriormente en donde el espacio público era visto como un área de libertad en el que no existen reglas de uso y el individuo puede apoderarse de ellos.



El espacio público se debe entender desde su esencia urbana, su relación a la ciudad y su cualidad histórica; cambia dependiendo del tiempo. Su posición cambiante hace que tenga múltiples y variadas funciones a la vez que van sumando hechos del presente a la historia.

La relación entre la ciudad y el espacio público se transforma históricamente, si en algún momento se hablaba del espacio público como el ordenador de la organización social, hoy se habla del espacio residual (privado) como el ordenador.

“La morfología de las ciudades era distintivamente centrífuga. La plaza central, constituye el núcleo, o lo que algún especialista denomina el ‘espacio generativo’ del asentamiento (Suisman, 1993). En Latinoamérica, la ciudad crecía desde el centro al exterior.” (García y Arizpe, 2004:269). Antiguamente se podía identificar a la ciudad organizada desde los espacios comunitarios como la plaza, hoy en cambio se organizan desde lo privado.

La plaza ha pasado a ser un espacio estructurado y secundario en vías de extinción, como producto urbano que ha perdido funcionalidad y que se ha visto reemplazado poco a poco por el urbanismo actual, repleto de espacios de uso colectivo como los centros comerciales

⁸ Véase arts. 582 y 589 del Código Civil.

dando paso a la llegada de espacios cada vez más privatizados, capaces de producir no lugares⁹ y la pérdida de toda socialización. Auge (1998:83) concluye que la sobremodernidad o aceleración del tiempo es productora de no lugares. Su tesis, es que los no lugares están desplazando a los espacios públicos, a pesar que estos permiten encuentros y sociabilidad; los no lugares generan espacios cada vez más individualistas e independientes, los que son sólo de tránsito y no generan vínculos como ocurre en los aeropuertos o los supermercados.

Desde una perspectiva socio-cultural, el espacio público permite a las personas relacionarse e identificarse, y siempre es un lugar de contacto y de expresión urbana. Tiene como principal característica física la accesibilidad, lo que le otorga un carácter de centralidad. Dentro de la calidad del espacio público es posible evaluarla según la multiplicidad de actividades que se puede realizar en ella, además de la intensidad y la calidad de relaciones sociales que éste facilita. Por ello, es conveniente estimular la identificación simbólica mediante ciertas calidades formales como la continuidad del Diseño Urbano, la imagen, las formas, los materiales y la adaptabilidad a diversos usos a través del tiempo.



⁹ Auge (1998:40): “Los no lugares son tanto las instalaciones necesarias para la circulación acelerada de personas y bienes (vías rápidas, empalmes de rutas, aeropuertos) como los medios de transporte mismos o los grandes centros comerciales, o también los campos de tránsito prolongados”.

Según Augé (1998:83): “Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional e histórico, definirá un no lugar”. Frente a esto, es posible afirmar que el espacio público es ‘un lugar’, ya que, es apto para desempeñar dos funciones dentro de la ciudad: por un lado, le da sentido y forma a la vida colectiva; y, por otro, es un elemento de representación de la colectividad.



- La primera función de dar sentido a la forma de vida, es la centralidad urbana, es desde donde se parte a donde se va, y desde ahí se estructura la ciudad, es el espacio de encuentro por excelencia, es el eje de la ciudad, no el espacio privado. A pesar que en América Latina existe un despoamiento de la centralidad, tal como el caso de Santiago de Chile donde existe una gran cantidad de personas que viaja diariamente hacia los centros, se concentra allí de igual forma la información y los mercados que componen la sociedad.
- La segunda función de representar la colectividad, es la expresión e identificación social de los individuos, esto logra trascender el tiempo y el espacio mediante su apropiación a partir de una carga simbólica que permite llevar las condiciones locales hacia expresiones nacionales o mundiales, estas condiciones representan a la comunidad y la hacen visible mediante la construcción simbólica.

Acercamiento a los conceptos de Espacio Privado y de uso Colectivo.

Entre espacio público y el privado no existe mayor barrera que la fachada de la casa o las paredes, el espacio privado ingresa al público o al de uso colectivo por medio de las ventanas o viceversa. No es posible establecer si salimos del espacio privado para entrar al público, porque aún existen abismos entre ambos conceptos. Lo que sí es posible establecer, es si pintamos la fachada del hogar estamos interviniendo lo público y no lo privado, porque los individuos ven la fachada desde el exterior y no desde el interior; y es por ello que podemos decir que se define la frontera del espacio público.

Altman (1975), psicólogo social y ambiental, describe lo privado como: "el control selectivo del acceso a uno mismo o al grupo al que uno pertenece".¹⁰

Según esta percepción podemos decir que la privacidad no se define sólo en términos de aislamiento o exclusión, sino también del grado que el mismo considera óptimo de acceso de su 'yo' a los otros. En forma concluyente, la adecuada privacidad resulta del equilibrio entre el grado de privacidad deseado y el obtenido, a pesar que es cada vez más difícil llegar a grados de privacidad ideales por los hacinamientos y las dimensiones hacen que cada vez restrinjamos más las oportunidades de interacción social.

Para Archea (1977), el espacio físico permite regular dos características básicas para el control de la privacidad: el acceso visual (posibilidades que ofrece el espacio de permitir a una persona explorar el entorno inmediato) y la exposición visual (posibilidades que ofrece el espacio de permitir exponerse a la vista de otras personas).¹¹ De esta manera, es posible que un espacio permita mayor control de la privacidad en un escenario social distinto.

Dentro del espacio público es posible que también se sustenten los espacios de uso colectivo, aquí es donde se secciona el lugar; puede ser según el tipo de usuario, según el tiempo y el tipo de apropiación del espacio. Los espacios colectivos son espacios de transición, aquellos que poseen normas de uso, espacios de ocio que no permiten mayor desarrollo de sociabilidad, también se encuentran aquellos espacios atemporales como los

¹⁰ Citado por Pep Vivas i Elias (2005:188)

¹¹ Citado por Pep Vivas i Elias (2005:187)

centros comerciales (mall), donde el usuario no puede darse cuenta el tiempo que ha pasado en el mismo lugar ni la luz ni el ambiente del exterior. Según Sarlo (2001:15), los centros de las ciudades han sido desplazados por los Shopping Center. Al ruido y desorden del centro se anteponen estas “capsulas especiales acondicionadas por la estética de mercado” y en dónde “es posible realizar todas las actividades reproductivas de la vida: se come, se bebe, se descansa, se consumen símbolos y mercancías”.



La diferencia de estos centros comerciales o espacios de uso colectivo con aquellos de carácter público es que a medida que el espacio público contiene la mayor variedad de personas, satisface múltiples necesidades y es accesible para diversas y grandes cantidades de personas, o sea es más rico a nivel de sociabilidad. Por lo tanto, el espacio privado es todo lo contrario al público, es donde se perciben las individualidades, es un espacio de carácter singular y de lejanía con lo exterior o poca conexión con lo público. Esto corresponde a una ciudad posmoderna descrita por Sarlo (2001), la del mall, la de los condominios cerrados, aquella que se ve apuntando hacia un deseo de vivir en un espacio totalmente desconectado con lo de afuera, un lugar sin memoria, sin recuerdos, ni vínculos.

El contexto del Espacio Público y Diseño Urbano en América Latina.

El espacio público es esencialmente un lugar para todos, pero en un significado espacial es para las personas y los grupos que se relacionan con él. Pero no todas las personas interpretan del mismo modo el espacio urbano, esto va a depender del grado de desarrollo de su “visión de ciudad” además del “lugar al que pertenecen”.

En el caso de las ciudades en América Latina, estas han sufrido grandes cambios en este último tiempo gracias al patrón de urbanización, que en la década de los cuarenta se dirigía hacia la expansión periférica y hoy en cambio lo hace hacia la ciudad existente o histórica. Este regreso a la ciudad construida se denomina ‘introspección cosmopolita’ (Carrion 1997), en donde se deja de lado el concepto tradicional de la ciudad como frontera y existe un cambio hacia la perspectiva de una ciudad abierta y vinculada en red.¹² Esto marca un hito entre la urbanización de “cantidad” y la urbanización de “calidad”. Pasando este cambio, los espacios públicos hoy en día permiten estar vinculados a las accesibilidades y centralidad que le da sustento a las relaciones e integraciones sociales, como también a los cambios provocados por la globalización, los demográficos y el aumento de la pobreza.

Estos procesos no son externos, sino más bien parten de lo local. Es una relación directa, ninguna subsiste sin la otra, a lo que Robertson (2000:213-241) denomina como un proceso de glocalización, esto quiere decir construir ciudad desde lo local en lo global.

En términos de espacio público, la glocalización le permite a las ciudades ser más competitivas, porque a partir de esto se va desarrollando la infraestructura, las comunicaciones, los recursos humanos y la administración.

En el ámbito cultural, la glocalización le permite al espacio público poseer la integración social y cultural, estableciendo sentidos de pertenencia de las culturas locales.

En América Latina muchas veces los espacios públicos comienzan a transformarse en espacios sociales transnacionales, como es el caso de Buenos Aires y La Paz, Lima y

¹² [Selected Works] http://works.bepress.com/fernando_carrion/14

Santiago. Dentro de este ámbito, el espacio público comienza a tener un carácter de encuentro entre coterráneos y enlace con el lugar nativo, además comienzan a plasmar en el lugar de destino su cultura creando así su propia significación del espacio. Por lo tanto, el espacio público le entrega calidad a la ciudad y define su cualidad, por eso representa un eje estratégico del nuevo urbanismo.

II. UNA APROXIMACIÓN AL DISEÑO

El Diseño es un proceso prospectivo mediante el cual se establecen y satisfacen necesidades de autorrealización del ser humano con el fin de mejorar la calidad de vida. Asimismo, el Diseño es capaz de comunicar una idea, es decir, un concepto que interfiere con el ser humano para crear en su subconsciente una asociación del producto, objeto o imagen con un concepto o un mensaje. El Diseño observa una oportunidad, la forma de satisfacerla, un entorno determinado, lo estudia y plantea la forma en que el producto puede ser insertado en el mercado.

Según Joseph Edward Shigley y Charles R. Mishke, en su obra “Diseño en ingeniería mecánica” (Mechanical Engineering Design), publicada en 1989, "Diseño es formular un plan para satisfacer una necesidad humana"¹³. El plan al que se refiere es la estructura en la que actúa el Diseño partiendo desde la idea hasta entregar una respuesta que contemple una necesidad, a medida que se vayan despejando las variables el problema va siendo reducido a una necesidad específica y claramente definida, planteando soluciones y variables que se transforman en un plan a seguir para satisfacer la necesidad. Por lo tanto, el Diseño se expresa dentro de un marco lógico de abstracción relacionado a la racionalización y organización de la información creando una idea o un concepto; y al materializar y analizar esta idea se le conoce como el proceso de diseñar. Este proceso estructural permite concebir tras un proceso complejo y completo, que involucra diversas etapas, donde el encargado de este desarrollo es capaz de analizar, proponer, corregir, pulir

¹³ La cita referenciada de la Obra de Edward y Mishke, se encuentra citado por Boccardo, Renzo (2003:44) “Creatividad en la Ingeniería del Diseño”.

detalles, probar y decidir, llegar al resultado más coherente y satisfactorio para la necesidad. Así, las decisiones en el proceso de Diseño se toman con base en la funcionalidad y estética de aquello que se diseña.

Frente a este tema el ICSID (International Council of Societies of Industrial Design) define el Diseño como la actividad creativa que consiste en la determinación de las propiedades formales de los objetos producidos industrialmente¹⁴. En términos formales se refiere a las cualidades formales de un objeto o de una situación. Estos se expresan en términos de aspectos, materiales, sensaciones, usos, atributos. Por lo tanto, podemos pensar en Diseño como una propuesta estética, sensorial y funcional.

Lo más importante que aporta el Diseño o un diseñador a la sociedad y al desarrollo humano es una forma distinta e innovadora de ver el mundo, interpretando también con diferentes parámetros las necesidades que presenta la sociedad. Tras cada producto de Diseño existe un trasfondo, pues el trabajo de un diseñador es reflexionar sobre la realidad, por lo que se puede o debe obtener una reinterpretación de los deseos, hábitos, necesidades y costumbres de las personas.

Muchas veces es confundido el trabajo de un diseñador con cuestiones netamente superficiales y básicas tendientes a resolver problemas de formas y colores, esto fundamentalmente porque el Diseño gráfico, el textil o de indumentaria y el de interiores o urbano se dirigen a generar particularmente estímulos visuales. El diseñador, tal cómo lo estamos proponiendo en ésta tesina, no es sólo un ejecutor de las cuestiones estéticas de un producto, sino también de sus funciones, forma, peso y también la eficacia de la materialidad y concepto. Frente a esto, es posible afirmar que el Diseño se concentra en los fenómenos del uso, de la funcionalidad y la integración de los objetos a la cultura, el espacio y la vida cotidiana. El Diseño crea una comunicación entre el objeto, los hombres y mujeres, e interfiere en todo el proceso de desarrollo de un producto desde la concepción hasta después de su vida útil.

Frente a lo que hemos venido señalando, el diseñador es el encargado de elegir con respecto a un listado de requerimientos del lugar a intervenir, o de los usuarios del producto, quien puede observar comportamientos y modificar modos de uso. Pero, también, muchas veces

¹⁴ [International Council of Societies of Industrial Design] <http://www.icsid.org>

se observa y se interpreta a un diseñador como un coreógrafo encargado de componer mediante ciertos recursos un ambiente, para que éste entregue un mensaje al usuario.

Entonces, la principal importancia del Diseño está en la búsqueda constante por mejorar el entorno vital de los seres humanos, modificando las características de ciertas situaciones anómalas o creando otras para que sean las más adecuadas. Ello, ubica al Diseño al centro de las discusiones sobre la calidad de vida y el bienestar humano.

El rol de los objetos dentro del Diseño

Si pensamos en lo objetos se nos viene a la cabeza un sinnúmero de artefactos tridimensionales que encontramos en cada una de nuestras actividades diarias. Los objetos constituyen una expresión crucial de las ideas de cómo podríamos o deberíamos vivir, traducidas a una forma tangible y es aquí donde el Diseño tiene la capacidad de definir y decidir sobre usos y prioridades. Estos productos de Diseño comunican de forma inmediata no sólo visualmente sino a través de otros sentidos como el tacto, la audición el olfato.



La diversidad de Diseños y apreciaciones nos brinda múltiples perspectivas de las cuales entender e interpretar los objetos, pero muchas veces a los objetos se les atribuye otras interpretaciones y cambia rotundamente su uso y acomodación dependiendo de las personas

que los manipulen. Existen muchos que utilizan sillas para mantener sobre ella ropa o que utilizan elementos tan simples como una botella o un cuchillo como armas ofensivas.

Según John Heskett (2002), profesor de Diseño del Institute of Design, indica que algunos fabricantes empiezan a utilizar este talento del ser humano para la adaptación como un recurso positivo. Si no están seguros de qué hacer con una nueva tecnología o producto, lo lanzan al mercado para suscitar la experimentación de los usuarios, esperando que el talento para la adaptación descubra aplicaciones factibles.

En definitiva los objetos en todo momento se relacionan con los hombres y mujeres, porque este es el que los crea, los utiliza, los modifica y los personaliza. En las personas que consumen Diseño o productos de Diseño se basan estudios de las necesidades para satisfacerlas a través de soluciones mediante la proyección de servicios u objetos y muchas veces la solución se ve reflejada tanto en su aplicación como significado. Por lo tanto, es posible afirmar que el Diseño combina utilidad y significado en forma de productos prácticos que también reflejan la identidad y las aspiraciones del individuo a través de la forma y el motivo.¹⁵

Dentro de los objetos con los que convivimos a diario en el espacio público, como el mobiliario urbano, poseen algunas características que los hacen más complejos que cualquier otro. Esto parte desde la condicionante que estos objetos deben ser reconocidos y entendidos por todos sin distinción de ningún tipo y su uso puede ser individual o colectivo a la misma vez. El rol del mobiliario urbano y su composición en el espacio es importante y fundamental desde el punto de vista del mobiliario como complemento de las actividades urbanas y como facilitador de la vida en la ciudad. La calidad de vida de los habitantes de una ciudad dependerá del mobiliario que brinde el espacio, también de la interpretación de las necesidades e intereses de los habitantes. Para diseñar desde esta posición es necesario incorporar estudios y conocimientos avanzados que entregan las distintas disciplinas como el planteamiento urbano y psicología ambiental, entre otros. El Diseño aquí debe actuar como un punto de unión entre diversas disciplinas para reconocer los problemas y los aportes de estas involucradas al objeto.

Diego Bermúdez (2007), afirma que diseñar es “el proceso en el cual se amalgaman heterogéneas formas de producción serializada, logrando sintetizar el universo productivo y

¹⁵ En estas ideas se configura la responsabilidad ética y social del diseño y los diseñadores.

el simbólico, respondiendo con formas tecnológicas (construcción), ergonómicas (uso), simbólicas (identidad) y estéticas (sensación), de manera coincidente.”¹⁶ Así, el proceso de Diseño debe reconocer las características particulares los objetos y la precisa integración de los intereses ciudadanos como variable complementaria y fundamental, para instalar al centro de su hacer la preocupación por la calidad de vida.

EL DISEÑO URBANO.

Actualmente, el término Diseño Urbano lo podemos entender como un proceso que da forma o transforma las condiciones físicas actuales de una ciudad, siendo capaz de crear nuevas experiencias en los ciudadanos modificando las características de la ciudad. Esto implica el Diseño de mobiliario, edificios, paisajes y todos los procesos, servicios y sistemas que involucren hacer un desarrollo sostenible y estimule la calidad de vida. El Diseño Urbano presenta una relación directa con el usuario y se relaciona mediante varios factores, visuales, ergonómicos y de percepción; con ello logra establecer una conexión con el receptor, y genera una respuesta que puede verse reflejada en los comportamientos y en sus consecuencias como la influencia en los estados de ánimo de las personas, en caracteres y tendencias sociales.



Entonces, el diseñador debe ser capaz de determinar comportamientos mediante el conocimiento de la percepción de espacio público de las personas, con el fin de mejorar su entorno vital. Desde esta visión, el Diseño actúa como mediador entre

¹⁶[Foroalfa] http://foroalfa.org/es/articulo/96/La_forma_de_la_modernidad

conflictos de ventajas y desventajas de un entorno confuso. Los productos de Diseño se adecuan a los recursos disponibles y al contexto donde se insertarán. Con respecto a esto Weber y Pyatock (1976) explican: “Cuando la actividad de diseñar se vuelve un medio de argumentación para ampliar el conocimiento y conciliar juicios de valor, los diseñadores se convierten en colaboradores comprometidos con una tarea pública. Su papel profesional como unos participantes más con sus propias inclinaciones, es el de hacer accesible a los clientes y usuarios las actividades de diseñar”.¹⁷

De acuerdo a lo señalado, todo diseñador posee percepciones de la realidad inclinadas hacia sus propias referencias y experiencias; cuando un diseñador interviene un contexto público debe hacerlo como investigador, valiéndose de sus propias inclinaciones sobre los beneficios y desventajas del entorno, dado esto debe sacar sus propias conclusiones cuando se ve enfrentado a un problema de Diseño. Así, sostendremos como tesis que aquel Diseño basado solamente en las necesidades de los clientes está muy lejos de constituirse en un servicio para los usuarios, de esta misma forma, como aquel Diseño que se basa sólo en la experiencia profesional.

Muchas veces cuando el diseñador interviene en el espacio público se ve enfrentado a la problemática de la excesiva estandarización del Diseño Urbano, que fija usos y estéticas tanto al espacio público como privado. Lo que se visualiza cuando se recorren los entornos y nos damos cuenta que en distintas ciudades están dispuestos los mismos bancos, luminarias, contenedores de basura y viviendas. Esta normatización funcionalista se olvida del derecho de la ciudad de usarla, interpretarla, apropiarse de los espacios, a privatizar lo público y a publicitar lo privado de manera fluida y espontánea. Cuando el hombre comienza a hacer suyo el lugar, nos damos cuenta cómo nace la recuperación del espacio como lugar vivo con multiplicidad de usos, grupos y significados.

¹⁷ [Weber, Hanno y Pyatock, Michael] Octubre (1976) “Reaprendiendo a Diseñar en Arquitectura”. Revista Arquitectura Autogobierno, número 1. México.



Plaza de Armas de Quillota, 2009

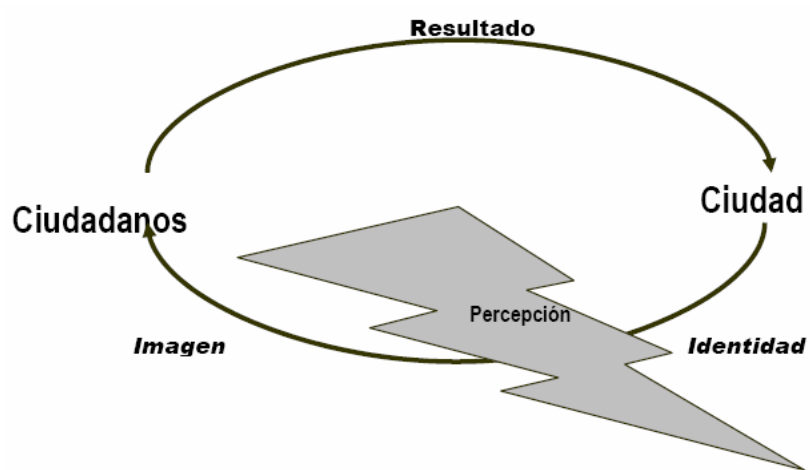
Construcción de la “Imagen-Ciudad” mediante el Diseño Urbano en espacios públicos.

Si pensamos en Diseño Urbano como el proceso que modifica y mejora las características del espacio público para optimizar la calidad de vida del ser humano, es posible afirmar que los productos urbanos colaboran en la creación de una Imagen para la ciudad, puesto que le otorgan una particularidad y una forma de percibirla. La Imagen dentro de una ciudad va relacionada a la identidad y a la percepción del ciudadano.

Los componentes fundamentales de una Imagen para la ciudad, según John Riebel (1993) son:¹⁸

- Cómo se percibe la ciudad (los pensamientos, las creencias e ideas que se tienen de ella).
- Los sentimientos que provoca una ciudad (simpatía, odio, rechazo).
- La predisposición a actuar de una manera dentro de una ciudad.

Fig. 1: Relación ciudad – ciudadano



Fuente: Francisco Mata Andrades: La influencia de la imagen de marca de la ciudad y en los propios ciudadanos.¹⁹

En la búsqueda de comunión entre las necesidades, motivaciones del ser humano y satisfacción obtenida de la ciudad, toma gran importancia la Imagen. Se trata de la manera en que la perciben los ciudadanos y las ideas que crean en su subconsciente.

Frente a lo señalado, Kotler, Haider, Rein (1994:137) afirman que dentro de la percepción que una persona puede realizar de una ciudad mediante diversas experiencias previas y

¹⁸ La cita referida de John Riebel se encuentra citado por Friedmann, Robert (1995:63) “Identidad e Imagen Corporativa para Ciudades”. Revista Chilena de Administración Pública.

¹⁹ Citado en [Marrero, Manuel (2003) “Identidad e Imagen aspectos esenciales a considerar en los Planes Estratégicos de Ciudad”] http://imagourbis.unq.edu.ar/articulos/Marrero_0005.pdf

vivencias dentro del lugar siempre terminaran transformándola y simplificándola en una imagen. En donde anuncian que: “La suma de creencias, ideas e impresiones que una persona tiene de una ciudad u organización. Las imágenes representan la simplificación de un gran número de asociaciones y trozos de información conectados con la localidad. Son un producto de la mente que trata de procesar y esencializar enormes cantidades de información sobre un lugar”. El ser humano mediante la sociabilidad y el encuentro con la ciudad, sometido en los espacios públicos, puede recaudar información subjetiva y recuerdos intangibles que lo nutren de una gran cantidad de información que procesada y de acuerdo a experiencias previas crean un perfil de la ciudad.

La identidad junto a la Imagen de la ciudad, conforma una unidad identificadora y dentro de este concepto el Diseño Urbano actúa como la identidad visual de una ciudad. De acuerdo a esto, Kutschinski- Schuster (1993:37) afirma que el Diseño Urbano: “es la expresión visual de la identidad de la ciudad”²⁰

En conclusión, la Imagen y la identidad de una ciudad está directamente relacionada a los espacios públicos, ya que este es la cara visible de la personalidad de una ciudad. A pesar que ambos conceptos no tienen igual significado, se encuentran bastante relacionados en el tema de lo urbano, son vitales y determinantes para una ciudad. Mediante una proyección de la ciudad podemos conservar la autenticidad de la ciudad, mejorar la calidad de vida de la población y construir el orgullo, haciendo a la población identificarse con ella.

En 1960, Lynch ya afirmaba que la imagen asociada al espacio urbano (con sus componentes de identidad, estructura y significado) conecta al ciudadano con el lugar, mejorando el significado de la vida diaria y reforzando la identidad del grupo.

²⁰ La cita referenciada de la Obra de Kutschinski- Schuster, se encuentra citado por Manuel Marrero (2003:8) “Identidad e Imagen aspectos esenciales a considerar en los Planes Estratégicos de Ciudad”, Cuba.



Para toda ciudad es fundamental crear imágenes distintivas para promocionarse, con la construcción de espacios de ocio divertido, interesantes y vibrantes se presenta más competitiva a nivel de capacidad de atracción. La ciudad requiere una identificación instantánea de los

productos y los espacios, debe disponer de elementos característicos que marquen la diferencia. Es por esto que se debe rechazar la estandarización del Diseño Urbano como elemento principal para estructurar la imagen de una ciudad.

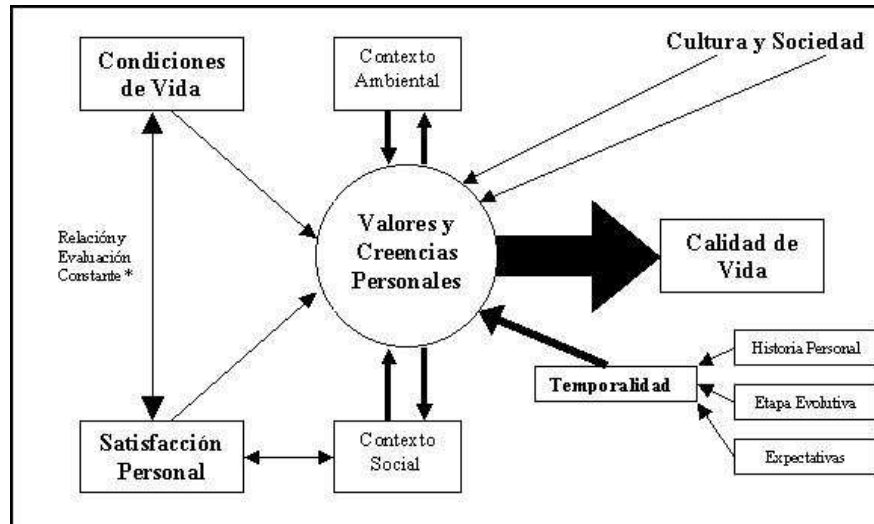
II. CALIDAD DE VIDA

El concepto calidad de vida ha sido definido desde hace mucho tiempo como la calidad de las condiciones de vida de una persona, la satisfacción que experimenta la persona mediante sus condiciones vitales, la combinación de elementos objetivos y subjetivos.²¹

Dentro de este concepto de subjetividad es importante entender la calidad de vida como el punto de encuentro de las distintas variables del entorno que representa, particularmente influenciada por la cultura. Es decir, que el concepto de calidad de vida tiene esta connotación subjetiva porque depende de cada persona como jerarquice las prioridades, de su contexto ambiental y social, de sus expectativas y desafíos. Junto con la comprensión de la cultura, es necesario entender el concepto como multidimensional, ya que mezcla las dimensiones materiales, culturales, psicológicas y espirituales del hombre.

²¹ María Antonieta Morales (2009), “Modelo de formación para la capacitación de las familias en la sociedad de la información”, Editorial Universidad de Granada.

Figura 2: Modelo Calidad de Vida desde la subjetividad



Fuente: Fernando Lolas: Más allá del cuerpo. La construcción narrativa de la salud²²

Si hablamos de cómo pueden influir las condiciones de un entorno en la percepción de la calidad de vida de un ciudadano, se puede afirmar que el Diseño va relacionado directamente a establecer una conexión con el lugar y con la conformidad que queremos que este ciudadano tenga del entorno, ya que muchas veces podemos modificar una connotación negativa, o mediante Diseño se puede llegar a dejar muy en alto el concepto de una ciudad, influyendo así en la percepción sensorial de las personas.

En paralelo, y como refuerzo de la multiplicidad del concepto, según la Organización Mundial de la Salud (OMS), el concepto de calidad de vida se entiende como: "la percepción que un individuo tiene de su lugar en la existencia, en el contexto de la cultura y del sistema de valores en los que vive y en relación con sus objetivos, sus expectativas, sus normas, sus inquietudes. Se trata de un concepto muy amplio que está influido de modo

²² Lolas, Fernando (1997) "Más allá del cuerpo. La construcción narrativa de la salud". Santiago: Editorial Andrés Bello.

complejo por la salud física del sujeto, su estado psicológico, su nivel de independencia, sus relaciones sociales, así como su relación con los elementos esenciales de su entorno"²³.

Desde la perspectiva del ser humano y su relación con los elementos esenciales de su entorno, se involucra las necesidades humanas derivadas de la ocupación de un espacio urbano que incide sobre un elemento físico-espacial. Las directrices del Diseño Urbano permiten intervenir el espacio para mejorar la calidad de vida del ciudadano y dejar áreas adecuadas presentando una estrategia formal que involucran definición de tamaños, legibilidad e interdependencia, adecuadas para establecer un sentido de lugar. “El Diseño también aporta un valor para la sociedad, ya que cumple una función social indiscutible, al intervenir en la calidad de vida de las personas y en la calidad del entorno. El buen Diseño contribuye a hacer la vida más fácil (ejemplo: la señalización de los espacios públicos, los aeropuertos, las carreteras,...)”²⁴

La calidad de vida es uno de los objetivos fundamentales del Diseño Urbano y desde esta perspectiva debe ser entendida como el grado de satisfacción de las demandas y anhelos que tiene un individuo del lugar que habita o que visita. Esta satisfacción la podemos encontrar mediante diversas estrategias que actúan directamente sobre ciertos componentes a nivel físico y espacial dentro del lugar, y también indirectamente sobre factores sociales,



económicos, políticos y culturales; generando vínculos de calidad entre ellos.

Mediante modificaciones físicas como la implementación de objetos dentro de un lugar es posible para el Diseño ordenar la vida social dentro de un espacio.

²³ Evaluación de la Calidad de Vida, Grupo WHOQOL, 1994.

²⁴ <http://www.alonso-design.es/bloc.htm>

Una lista global compilada por la revista económica británica The Economist, situó a Chile en el lugar 39 entre los países con mejor calidad de vida, siendo superado en Latinoamérica sólo por Argentina. Noruega fue elegida como la nación en donde mejor se vive en el mundo.²⁵

Por ejemplo, "Los argentinos valoran los espacios de encuentro, aquellos que posibilitan entretenerse con el vecino y comentar su vida cotidiana. Esa capacidad es un rasgo latinoamericano que debería ser promovido, en tanto se trata de una fortaleza para el Desarrollo Humano."²⁶ Si los espacios de encuentro que posibilitan la interacción social ayudan al desarrollo humano, esto lo podemos conectar directamente a su colaboración para mejorar la calidad de vida y al rol del Diseño.

La lista Pocket World in Figures 2008, publicada en asociación con el semanario inglés, analiza un índice con 200 variables, desde el estado de la economía, la salud y educación, hasta bienestar infantil, nivel de criminalidad, ejecuciones, inversión extranjera, consumo interno y expectativa de vida.

a) CALIDAD DE VIDA Y VEJEZ

Hemos señalado que la calidad de vida está vinculada a factores “subjetivos”, como la percepción de bienestar y felicidad, y varía en las distintas etapas de la vida, refiriéndose esto último no sólo a un estado físico, sino más bien a estados del placer de la mente. Por otro lado, las clasificaciones etarias se refieren a ciertos elementos de la vida de carácter “objetivo”, como las necesidades básicas para el funcionamiento vital de nuestro organismo. Así particularmente, la calidad de vida se relaciona con la salud de una persona, las condiciones en que habita, sus relaciones sociales y sus actividades funcionales, por lo que dentro de cada etapa de la vida existe una variación en la jerarquía de los valores de cada persona.

²⁵ [Cámara de Integración Chileno Mexicana]

http://www.cicmex.cl/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=49

²⁶ [Informe sobre desarrollo humano 2004] http://www.arquitectura.com/gep/notas/idh2004/idh_04.htm

Argyle (1987) en base a los estudios de predicción del bienestar subjetivo, sostiene que en las personas mayores los factores más importantes en esta etapa son la salud, los ingresos y los contactos sociales. (Barrientos 2005:23-30)²⁷ De este modo la capacidad del un lugar para permitir interacción social depende netamente de la calidad del espacio público para generar contacto social y conectar a la persona con el ambiente.

Envejecimiento en Chile un fenómeno social en crecimiento.

La vejez contiene variadas definiciones o paradigmas desde donde observarla, uno de estos define la vejez como la pérdida de autonomía y vuelta a la dependencia, desde un contexto donde la población envejecida requiere apoyos por parte de la población activa. Esto puede ser visto desde dos perspectivas: una pública y la otra privada. Desde la pública puede ser vista como el traspaso de recursos de una generación activa a una que ya está en retiro (pensiones); y, desde la privada, y más familiar, tiene que ver con los deberes hacia los ascendentes.

Paulina Osorio (2007), doctora en sociología e investigadora del Observatorio Social del Envejecimiento y la Vejez de la U. de Chile, señala que la vejez es heterogénea: "Hay muchos tipos de vejez en Chile. Por ejemplo, las cruzadas por el género (femenino y masculino), la clase social, la urbanidad."²⁸

De este modo general, en la asamblea mundial realizada en Viena en 1982 sobre el envejecimiento, se estableció la denominación de anciano para toda aquella persona mayor de sesenta años de edad²⁹.

Por otro lado existen diferentes conceptos culturales como la tercera edad, viejo, abuelo, nonagenario, octogenario. El término tercera edad fue utilizado por los franceses para denominar así a las personas de sesenta y cinco años, se denomina así también al período

²⁷La cita referida a Argyle se encuentra citado por Barrientos, Jaime (2005) "Calidad de vida. Bienestar subjetivo, una mirada psicosocial" Universidad Diego Portales, Santiago.

²⁸ [Biblioteca del Congreso Nacional de Chile]

http://www.bcn.cl/carpeta_temas_profundidad/temas_profundidad.2007-04-11.7486633489

²⁹ Javier Pérez, Informe de las Naciones Unidas al Consejo Económico y Social, 1985.

posterior a la jubilación dando paso a una declinación de la salud y volver a la dependencia que se denomina la cuarta generación

Todos estos cambios en las denominaciones y la creación de nuevas clasificaciones tienen que ver con la extensión de la vida humana gracias a las tecnologías y avances a nivel de salud y de condiciones de desarrollo humano. La vida para el ser humano se ha alargado producto de la modernidad, con la evolución humana la situación de este grupo etario también ha cambiado, se han ido produciendo excedentes lo que provoca un quiebre en la cadena social de un país, con ello no es necesaria la eliminación de la improductividad de los viejos. Ya que, en la antigüedad existían culturas en donde el envejecimiento era sinónimo de improductividad por lo tanto eran sacrificados, ya que, provocaban una carga para la familia y toda la cultura.

Las situaciones de vida de la vejez en la sociedad están sujetas a las estructuras geográficas, sociodemográficas y socioeconómicas. Y, ser viejo tiene que ver con la experiencia de vida, con haber vivido más que el resto y tener una mayor experiencia al haber pasado por distintas costumbres. En el contexto de la sociedad posmoderna lo que determina la cultura de la vejez es pasar largo tiempo de vida en medio de un mundo que evoluciona rápidamente y se transforma a diario. Ser capaz de ver y sentir los cambios sociales y tecnológicos de hoy que es totalmente distinto a la regularidad que ellos estaban acostumbrados.

En Chile ser viejo es símbolo de la exclusión social, puesto pasan a ser parte del grupo jubilado y de carácter pasivo para la producción y economía. Datos de la Cepal sobre envejecimiento en América Latina y el Caribe, dan cuenta que los adultos mayores en Chile se sienten los más discriminados entre 10 países del Cono Sur.³⁰

Hoy en día, la esperanza de vida ha crecido a nivel mundial, si a principios del siglo XX la esperanza de vida se encontraba hasta casi 50 años hoy llega a las cifras cercanas a los 83 años en las mujeres japonesas. Este aumento se ha conseguido mediante métodos tradicionales como la mayor higiene, mayor seguridad alimentaria y la medicina. En Chile

³⁰ [Biblioteca del Congreso Nacional de Chile]
http://www.bcn.cl/carpeta_temas_profundidad/temas_profundidad.2007-04-11.7486633489

la esperanza de vida es de 77 años siendo uno de los más altos a nivel latinoamericano, por lo que conviven en un mismo lugar hasta cuatro generaciones.

CHILE: Hipótesis de la evolución de la esperanza de vida al nacer por sexo, según quinquenios. 2000-2050

PERÍODO	Esperanza de vida al nacer (en años)		
	Hombres	Mujeres	Diferencial
2000-2005	74,80	80,80	6,00
2005-2010	75,49	81,53	6,04
2010-2015	76,12	82,20	6,08
2015-2020	76,68	82,81	6,13
2020-2025	77,19	83,36	6,17
2025-2030	77,64	83,86	6,22
2030-2035	78,04	84,31	6,27
2035-2040	78,40	84,71	6,31
2040-2045	78,72	85,08	6,36
2045-2050	79,00	85,40	6,40

Instituto nacional de estadística de Chile³¹

Población 2009 (60-80 años) = 2.144.187

Población total 2009= 16.928.873

Población estimada Tercera Edad (60-80 años) 2010 = 2.213.436

Total Población estimada 2010= 17.094.270

Población estimada Tercera edad (60-80 años) 2020 = 3.207.729

Total Población estimada 2020= 18.549.095

Las estimaciones referidas a la población mayor nos hablan de un sostenido crecimiento de la población en la edad de sesenta y cinco años y con ello el surgimiento de un fenómeno social.

³¹ [Instituto Nacional de Estadística]
http://www.ine.cl/canales/chile_estadistico/demografia_y_vitales/demo_y_vita.php

Según el informe "Chile envejece: impactos políticos y sociales de este fenómeno", de la investigadora del Programa Interdisciplinario de Estudios Gerontológicos de la Universidad de Chile, María Eugenia Morales, nuestro país atraviesa, junto con Argentina, Cuba y Uruguay, un escenario de transición demográfica avanzada hacia el envejecimiento de su población. Crece bajo el 1% al año como resultado de combinar bajas tasas de natalidad y mortalidad. De hecho, "entre 1960 y 1997, la tasa de crecimiento chilena se redujo en 43%", indica el estudio.³²

La estimación para la esperanza de vida en nuestro país en el 2020 es cercana a los 83 años, debemos pensar que existe una diferencia de casi treinta años de una nueva etapa que se abrió para el ser humano en comparación con la esperanza de vida a los inicios del siglo XX, treinta años que se ha extendido la vida del hombre, donde perfectamente puede ser intervenida y aprovechada en directo beneficio a cuestiones dirigidas a las emociones y la calidad de vida. Estos espacios podrían ser llenados por Diseño, mediante la generación de imaginarios para diversas conductas pensadas para esta etapa de la vida y siempre vigiladas desde la perspectiva de la calidad de vida. Ya que, dentro de este período "el bienestar o el nivel de satisfacción puede ser dado por la interacción entre las condiciones personales y las circunstancias contextuales y ambientales (características físicas, arquitectónicas, organizacionales, sociodemográficas, etc.)"³³

Es en esta etapa donde el ambiente y las relaciones sociales se tornan factores fundamentales para la percepción del bienestar humano, la persona mayor debe seguir siendo un individuo activo en un ambiente activo y no un individuo pasivo en un ambiente exigente y controlador. Pero para ello debe existir un equilibrio entre las necesidades o disposición de las personas y la oportunidad de acción que ofrece el ambiente.

Según Carp y Carp (1982) en su estudio de las características más importantes del vecindario, concluyó que existían tres factores básicos que influyen en el deseo de permanecer en el lugar: el primero es el acceso, el segundo la facilidad del lugar para establecer relaciones sociales y el tercero el factor de estética.³⁴

³² [Biblioteca del Congreso Nacional de Chile]

http://www.bcn.cl/carpeta_temas_profundidad/temas_profundidad.2007-04-11.7486633489

³³ Fernández, Rocío (2000) "Gerontología social" Ediciones Pirámide, Capítulo 10

³⁴ Fernández, Rocío (2000) "Gerontología social" Ediciones Pirámide, Capítulo 10

Dentro de estos tres puntos el Diseño es capaz de intervenir y de poder generar beneficios mediante su inclusión en el tema. Mejorar los accesos tiene que ver netamente con cuestiones formales, mientras que los dos últimos tienen que ver con valores subjetivos y donde es necesario adentrarse en el público al cual investigar para entregar una respuesta.



Plaza Victoria, Valparaíso 2009



Estandbul, Turquía 2009

La facilidad de establecer relaciones sociales de un lugar tiene que ver con la seguridad que entrega ese lugar y la calidad de las relaciones que se pueden establecer en el, mientras que el factor estético tiene que ver con la imagen de un paisaje agradable y limpio.

b) EL DISEÑO EN BUSCA DEL BIENESTAR

Sabemos, que el ser humano es la única especie capaz de diseñar y de estructurar su contexto evolutivo, con respecto a sus necesidades. La mayoría de los entornos en que habitamos han pasado por la mano del hombre y han perdido sus características vírgenes, estos se van modificando dependiendo del grado de satisfacción que se va obteniendo y el grado de evolución del ser humano, lo que marca la línea divisoria entre lo natural y la civilización.

Hablando genéricamente, del diseñar un entorno podemos decir que, el Diseño interviene, rediseña y regenera con el fin de mejorar o establecer un entorno vital óptimo para el bienestar del ser humano.

- **Intervenir:** significa tomar y dirigir estrategias dotadas de infraestructura y equipamientos necesarios para el desarrollo del espacio público y con ello también de la ciudad.



Universidad Autónoma de Nuevo León, Cordova

- **Rediseñar:** cuando hablamos a este concepto no nos referimos acomodar o adecuar sino más bien modificar, planteando una nueva solución a partir de cero. Esta puede ser mediante una innovación, generando una mejoría o un cambio en la solución.

- Regenerar: no es construir algo nuevo, simplemente es la mejor forma de conservar un valor o espacio que fue importante en algún momento y que por cuestiones del tiempo han pasado a ser obsoletas.



Guayaquil, Ecuador 2007

Tomando relación de lo anterior, un buen Diseño contribuye a ampliar los niveles de calidad de vida haciendo más fácil el funcionamiento diario de nuestras actividades.

Entonces, “el Diseño es un factor del bienestar humano porque contribuye a la calidad de los productos y servicios en los que se integra, desde los procesos productivos hasta los de comercialización, formando parte de la vida cotidiana e integrando en ella valores de uso y valores simbólicos que constituyen la cultura contemporánea”.³⁵

Al término del ciclo vital el ser humano comienza la búsqueda por la tranquilidad, seguridad, perteneciendo así al denominado grupo jubilado y pasivo de la sociedad. Y en esta etapa toman mayor importancia la seguridad y contacto social, situaciones que entreguen bienestar físico y espiritual.

De este modo, el espacio público es un factor importante en términos de permitir la sociabilidad, en tanto el “Diseño del lugar” es determinante para la percepción de la persona en cuanto a seguridad, limpieza, iluminación y confort, entre otros. Por tanto, podemos concluir que para que un espacio público posea atributos que lo hagan atractivo para ser visitado debe contar con un Diseño de calidad.

³⁵ [Foroalfa] http://foroalfa.org/es/articulo/59/El_diseno_como_estrategia_cultural

Existe un caso muy particular, cercano y preciso que da cuenta de esto. En Santiago en uno de los considerados mejores y más importantes barrios, Escuela Militar, durante muchos años era una zona de alto tránsito durante el día y de noche marcaba una zona de asalto y poca seguridad. El problema se encontraba principalmente en el Diseño, en cuanto a las salidas y los ‘espacios muertos’ que dejaba el tránsito acelerado. Marcelo Corvo y Rodrigo Julián, fueron quienes identificaron este problema y como resultado surgió un proyecto de paso subterráneo, lo que permitió pasar de un lugar de paso a un lugar de destino, de encuentro y pausa.



Para Marcello Corbo, director Ejecutivo de la empresa gestora de SubCentro, uno de los puntos emblemáticos de este proyecto es el concepto de plazas y su uso público.

Señala éste, “nuestra idea es generar un espacio grato donde las personas puedan hacer una pausa. Y eso los incluye a todos; a quienes deseen tomarse un café en la galería o en las terrazas, o a las personas que prefieran sentarse afuera, en la plaza pública, comer algo, leer un diario o ver exposiciones. En definitiva, es un lugar de encuentro”. Para alcanzar estos propósitos, fueron asesorados por una de las empresas norteamericanas de mayor prestigio



mundial en la creación de espacios de uso público como, PPS (Project for Public Spaces), quienes acordaron el Diseño junto al Premio Nacional de Arquitectura Juan Sabbagh y su oficina.³⁶ La organización Project for Public Spaces fundada en 1975, ayuda a las personas a

mantener y crear los espacios públicos; Así, esta organización evalúa los espacios públicos desde conceptos como: Confort, Accesibilidad, Actividades y Sociabilidad definiendo cada una:³⁷

Imagen obtenida de la traducción al español del esquema original en el sitio <http://www.pps.org/>



³⁶ [Cámara Chilena de la Construcción] <http://www.cchc.cl/kwldg/databank/20639.pdf>

³⁷ [Project for Public Spaces] <http://www.pps.org/>

1. Accesos y vinculaciones

Es importante que haya una relación entre el lugar y su entorno, tanto visual como físico. Debe ser posible ver el lugar tanto de lejos como de cerca. Son importantes los estacionamientos, especialmente para el comercio y, por supuesto, que haya una correcta llegada de transporte público.



Plaza Soto Mayor, Valparaíso 2009

2. Imagen y Confort

Un lugar es exitoso cuando se presenta cómodo y con una buena imagen. El concepto de confort involucra el sentimiento de seguridad, limpieza y de disponibilidad de asientos, punto que generalmente es subestimado.



actividades correspondientes a distintos grupos etarios.

3. Uso y Actividades

Las actividades son los elementos básicos de un lugar. Le dan una razón a la gente para volver a los lugares. Cuando no hay nada que hacer, o no se generan los espacios adecuados para el esparcimiento, generalmente el espacio permanece vacío. Deben considerarse las

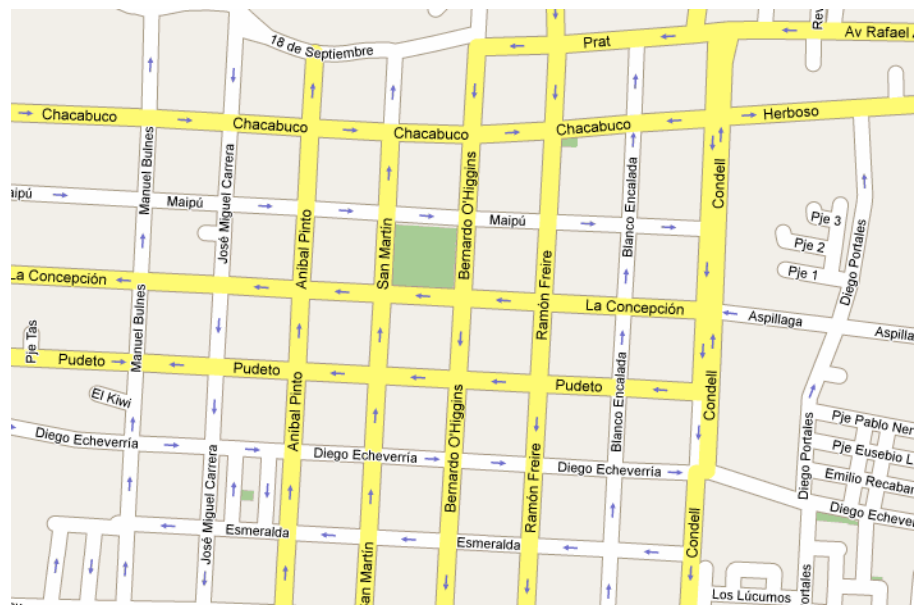
4. Sociabilidad

Es una cualidad difícil de conseguir de un lugar, pero se da cuando la gente se junta a ver a los amigos, conoce o saluda a sus vecinos, o se siente cómoda aún interactuando con desconocidos. Hay un sentimiento de pertenencia del lugar.



IV. QUILLOTA, CIUDAD HUMANA

Quillota es una ciudad perteneciente a la quinta región de Valparaíso en donde los espacios públicos aún se estructuran desde la centralidad, teniendo como icono de esta centralidad, la plaza. Esta se percibe como el gran centro cívico y contenedor de la diversidad.



Plano ciudad de Quillota, 2009

La ciudad contemporánea se define como un lugar para el procedimiento de operaciones para el desarrollo del capital. Un lugar para los negocios, con el factor económico como elemento principal se vician los objetivos humanos de toda ciudad. Pero la deshumanización de la ciudad, la cual afecta directamente a su población.

La deshumanización se ve expresa con pérdida de espacios de encuentro (donde la población se agrupa para estrechar relaciones) se debilita la pertenencia y la participación comunitaria. Por lo tanto, se puede afirmar que la sociabilidad depende del espacio público porque se sitúa en él.

La deshumanización para Quillota aún no se presenta como un problema, esta ciudad tiene la característica de no contar con la presencia de grandes centros comerciales y al ser una ciudad pequeña aún es representada por la centralidad de un espacio público, la plaza.

La plaza es el sitio más representativo de la ciudad, y ha logrado posicionarse como lugar de referencia en la memoria colectiva de sus habitantes. Por ello, es importante recordar que en la etapa de la vejez uno de los principales factores que influyen en la percepción del bienestar subjetivo son los contactos sociales. Si esto lo unimos al valor que el espacio público entrega a la sociabilidad comprenderemos que en esta etapa es importante la relación con el entorno también, donde muchas veces la plaza es el contenedor del tiempo libre. Por lo tanto, podemos afirmar que uno de los grandes consumidores de Diseño al aire libre son los ancianos en las plazas, ellos necesitan del Diseño para no perder su participación en la esfera pública desde el punto de vista de accesibilidad, confort, imagen, uso y sociabilidad. Uno de los espacios públicos más accesibles para esta etapa es la plaza, en el caso de Quillota por su valor central y diverso.



La Plaza de Armas de Quillota presenta elementos distintivos como un ciprés tallado, cuatro esculturas dedicadas a las estaciones del año y una pajarera. Edificaciones bajas y continuas alrededor delimitan el aspecto de una ciudad del Valle Central.



Plaza de Quillota, Síntesis y Evaluación del espacio.

1. Accesos y vinculaciones

Se ubica en uno de los cuadrantes más centrales y transitados de la ciudad. No está a la vista, puesto a que Quillota responde a las ciudades coloniales rodeada por un cuadrante en cada cara.

2. Imagen y Confort

Existe una galería para exposiciones de vidrio que aumenta la sensación de



amplitud. La plaza sugiere un lugar de encuentro, presenta gran posibilidad de sombra y asientos. Presenta cableado subterráneo lo que también amplía y limpia las esquinas.

3. Uso y Actividades

Existen actividades religiosas, culturales, sociales, musicales y administrativas pero no es todos los días de la semana, salvo la entretención para los niños, porque existe un mobiliario estable para ello. Desde esta perspectiva, la plaza no entrega gran diversidad de actividades para todos los grupos etarios, por lo que faltan criterios de diseño.



4. Sociabilidad

Se utiliza como punto de encuentro, existen diversidad de edades pero a ciertas horas se marcan las presencia en mayoría de ciertos grupos etarios. Es un punto de referencia y encuentro.





El espacio público de acuerdo al día, la hora y el lugar sufre una apropiación segmentada por parte de ciertos grupos de edad. A la hora de las cinco de la tarde se ve invadida por jóvenes y niños lo que muchas veces provoca que las personas ancianas se vean desplazadas a la periferia de la plaza o disminuya su participación.

El anciano en Quillota se reúne en la plaza de manera individual, mientras que el joven lo hace de manera grupal.



Este problema de vivir el espacio en forma individual para los ancianos muchas veces puede ser por problemas privados, pero también podría radicar en el Diseño, como que lo expone PPS, cuando enuncian que “lo más dificultoso de un lugar es permitir la sociabilidad”, permitiendo la comodidad y participación aún interactuado con desconocidos. Y, esta dificultad aumenta cuando no existe un sentimiento de pertenencia del lugar.

CONCLUSIÓN

Mediante el desarrollo de este documento, tras revisar diferentes autores y textos, se ha pretendido reflexionar como el Diseño es el componente principal para mejorar la calidad de vida de los seres humanos en el contexto del espacio público, interviniendo y otorgando el valor de 'lugar'. Dando sentido y forma a la vida colectiva, y representando la colectividad.

Hacer una ciudad más rica o con mejor calidad de vida es tarea del diseñador, mejorando las cualidades actuales y creando buenos espacios públicos. Para ello, es necesario generar recuerdos intangibles y subjetivos del lugar que nutran a las personas con gran cantidad de información procesada de acuerdo a experiencias personales para que así cree una Imagen de la ciudad. Para crear este perfil de la ciudad, se requiere una identificación instantánea de los espacios con elementos distintivos que otorga el Diseño Urbano mediante los significados que entrega a los objetos y los lugares, previa comprensión de sus usuarios.

Mediante Diseño se puede llegar a dejar muy en alto el concepto de una ciudad, influyendo así en la percepción sensorial de las personas. Es por ello, que se debe rechazar la estandarización de los elementos dispuestos dentro del espacio público; Estos deben ser diferentes y diferenciados.

El Diseño debe estar en constante búsqueda de mejorar el entorno vital del ser humano, por tanto se ubica al centro de las discusiones de calidad de vida y bienestar humano. En este caso como hemos observado, el concepto de calidad de vida varía dependiendo de los rangos etarios.

El aumento de la población mayor en Chile, y la prolongación de casi treinta años la vida del ser humano, ha generando un nuevo espacio para ser suplido con Diseño. El anciano necesita de éste para facilitar su vida, el diseñador en tanto debe interpretar sus necesidades e intereses, por lo que abre un gran campo profesional.

En la etapa estudiada, la vejez, se torna de suma importancia la relación de éste con su entorno y la cualidad que le otorga para su participación y para establecer relaciones

sociales. La plaza, como hemos tratado de plantear es el símbolo de la diversidad y lugar de esparcimiento para el tiempo libre y contemplación de las relaciones sociales.

En el caso de Quillota, no existe amplia sociabilidad y se necesita extender la participación de la población mayor con el espacio público; la actividad del anciano se ve reducida a la contemplación y se automargina a la periferia del espacio. La plaza de armas de Quillota no entrega un sentido de pertenencia con el lugar y para crearlo es necesario primero establecer una Imagen del lugar que integre a este grupo etario. En este caso se debe desarrollar una estrategia de Diseño para superar las dificultades.

Dentro de los conceptos principales se puede rescatar las características que refleja la plaza, como símbolo de la ciudad:

- Centralidad desde un espacio público e icono de la diversidad y la sociabilidad.
- Ciudad de espacios humanizados.
- Calidad del espacio público, la plaza como lugar de encuentro y punto de referencia.

Por tanto, de este reconocimiento debe partir toda propuesta.

En Chile el Diseño aun no es muy utilizado como respuesta para mejorar la calidad de vida de una población mediante su gestión para intervenir, rediseñar o regenerar los espacios públicos. En el desarrollo de esta tesina han sido anunciados diversos beneficios que otorga un diseñador al trabajar un espacio público, por lo que debe ser develado:

- Este genera espacios de tránsito, intimidad y comunión donde se refleja la identidad e intercambio de la población.
- Este descubre, estudia y satisface las necesidades axiológicas de las personas presentes en el espacio público como son: el ocio, el entretenimiento, la protección, la participación, el crecimiento, la identidad y la libertad.
- Los productos del Diseño Urbanos colaboran en la creación de una Imagen para la ciudad, puesto que le otorgan una particularidad y una forma de percibirla. Mediante una proyección de la ciudad podemos conservar la autenticidad de la ciudad, mejorar la calidad de vida de la población y construir el orgullo haciendo a la población identificarse con ella.

REFERENCIAS

LIBROS

Augé, Marc (1998) “Los no lugares espacios del anonimato: Una antropología de la sobremodernidad”

Ediciones Manantial.

Barcelona, España.

Boccardo, Renzo (2003) “Creatividad en la Ingeniería del Diseño”

Editorial Equinoccio.

Caracas, Venezuela

Borja, Jordi (2003) citado por Carrión, Fernando y Hanley, Lisa “Regeneración y revitalización urbana en las Américas: hacia un estado estable”

2005.

Fernández, Rocío (2000) “Gerontología social”

Ediciones Pirámide.

Capítulo 10.

García, Néstor y Arizpe, Lourdes (2004) “Reabrir espacios públicos. Políticas culturales y ciudadanía”

Editorial Plaza y Valdés.

México.

Girardot, Herbert (2002) “Creando ciudades sostenibles”

Ediciones Tilde - Gorgona 11, 1ª Edición

Valencia.

Heskett, John (2002) “El diseño en la vida cotidiana”
Editorial Gustavo Pili, SA.

Kotler, Philip; Haider, Donald; Rein, Irving (1994) “Mercadotecnia de localidades. Cómo atraer inversiones, industrias y turismo a ciudades, regiones, estados y países”
México.

Lolas, Fernando (1997) “Más allá del cuerpo. La construcción narrativa de la salud”.
Santiago: Editorial Andrés Bello

Lynch , Kevin (1960) “La Imagen de la ciudad”
Ediciones Infinito.
Buenos Aires, Argentina.

Pep Vivas i Elias (2005) “Ventanas en la ciudad: observaciones sobre las urbes contemporáneas”
Editorial UOC.
Barcelona, España.

Robertson, Roland (2000) “Glocalización: tiempo-espacio y heterogeneidad”
Zona abierta Nº 92-93
Madrid.

Sarlo, Beatriz (2001) “Escenas de la vida posmoderna”
Editorial Ariel. Décimo tercera edición.
Buenos Aires, Argentina.

Valera, Sergi (1999) “Espacio privado, espacio público: Dialécticas urbanas y construcción de significados”.
Capitulo Tres al Cuarto.

ARTICULO REVISTA:

Octubre (1976) “Reaprendiendo a Diseñar en Arquitectura” [Weber, Hanno y Pyatock, Michael]. Revista Arquitectura Autogobierno, número 1.

Friedmann, Robert (1995) “Identidad e Imagen Corporativa para Ciudades”. Revista Chilena de Administración Pública.

TESIS:

Morales, María (2009) Modelos de formación para la capacitación de las familias en la sociedad de la información. Tesis Doctoral, Universidad de Granada

Barrientos, Jaime (2005) Calidad de vida. Bienestar subjetivo, una mirada psicosocial. Tesis, Universidad Diego Portales, Santiago.

SITIOS WEB:

Forum Barcelona (2004)

[En línea]. Disponible en

<<http://www.barcelona2004.org/www.barcelona2004.org/esp/eventos/dialogos/docs/pciudad1.pdf>>

[Consultado el 22 de Mayo de 2009]

Rogers, Richard y Gumuchdjian, Philip (2000) “Ciudades para un pequeño planeta”

[En línea]. Disponible en

<http://distritoactivo.files.wordpress.com/2008/03/textos_ciudades-para-un-pequeno-planeta_rogersgumuchdjian.pdf>

[Consultado 20 de abril de 2009]

Selected Works

[En línea]. Disponible en <http://works.bepress.com/fernando_carrion/14>

[Consultado 20 de abril de 2009]

Marrero, Manuel (2003) “Identidad e Imagen aspectos esenciales a considerar en los Planes Estratégicos de Ciudad”

[En línea]. Disponible en <http://imagourbis.unq.edu.ar/articulos/Marrero_0005.pdf>

[Consultado 23 de abril de 2009]

Internacional Council of Societies of Industrial Design

[En línea]. Disponible en <<http://www.icsid.org>>

[Consultado el 22 de Mayo de 2009]

Foroalfa

Bermúdez, Diego (2007) “La forma de la modernidad”

[En línea]. Disponible en <http://foroalfa.org/es/articulo/96/La_forma_de_la_modernidad>

[Consultado 23 de abril de 2009]

El valor del diseño

[En línea]. Disponible en <<http://www.alonso-design.es/bloc.htm>>

[Consultado 5 de Junio de 2009]

Cámara de Integración Chileno Mexicana

[En línea]. Disponible en

<http://www.cicmex.cl/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=49>

[Consultado 10 de Junio de 2009]

Informe sobre desarrollo humano 2004

[En línea]. Disponible en <http://www.arquitectura.com/gep/notas/idh2004/idh_04.htm>

[Consultado 10 de Junio de 2009]

Biblioteca del Congreso Nacional de Chile

[En línea]. Disponible en

<http://www.bcn.cl/carpeta_temas_profundidad/temas_profundidad.2007-04-11.7486633489>

[Consultado 10 de Junio de 2009]

Instituto Nacional de Estadística

[En línea]. Disponible en

<http://www.ine.cl/canales/chile_estadistico/demografia_y_vitales/demo_y_vita.php>

[Consultado 5 de Junio de 2009]

Foroalfa

Rodríguez, Alejandro (2006)

[En línea]. Disponible en

<http://foroalfa.org/es/articulo/59/El_diseno_como_estrategia_cultural>

[Consultado 23 de abril de 2009]

Cámara Chilena de la Construcción

[En línea]. Disponible en <<http://www.cchc.cl/kwldg/databank/20639.pdf>>

[Consultado 5 de Junio de 2009]

Project for Public Spaces

[En línea]. Disponible en <<http://www.pps.org>>

[Consultado 10 de Junio de 2009]

Anexo

Ficha y criterios de evaluación de los espacios públicos utilizada por la organización Project for Public Spaces. [Extraído en] <http://www.pps.org>

Accesos y Vinculaciones	NO	¿Se puede ver el lugar a la distancia?
	SÍ	¿Se puede ver su interior desde el exterior?
	SÍ	¿Tiene una buena conexión entre el espacio y los edificios adyacentes
	SÍ	¿Puede la gente caminar fácilmente por el lugar?
	SÍ	¿Las aceras tienen conexión con las áreas adyacentes?
	SÍ	¿El espacio está habilitado para discapacitados?
	SÍ	¿Llevan las calles y caminos del lugar donde la gente realmente quiere ir?
	SÍ	¿Puede la gente usar variedad de medios de transporte para llegar al lugar (micros, autos, taxi, bicicleta, etc.)?

Imagen y Confort	SÍ	¿Da el lugar una buena impresión?
	NO	¿Hay más mujeres que hombres?
	SÍ	¿Hay lugares para sentarse?
	SÍ	¿Están convenientemente localizados los asientos? ¿Están a la sombra?
	SÍ	¿El lugar está limpio?
	SÍ	¿Se siente como un lugar seguro?
	NO	¿Hay presencia de guardias?
	NO	¿La gente toma fotografías?
	SÍ	¿Los vehículos respetan el espacio peatonal?

Usos y Actividades	SÍ	¿La gente usa el espacio?
	SÍ	¿El espacio es usado por gente de distintas edades?
	SÍ	¿Está la gente en grupos?
	NO	¿Hay variadas actividades produciéndose en el lugar? (Juegos, caminatas, picnisc, lectura, etc.)
	NO	¿La mayor parte del espacio está usado?
	NO	¿Hay opciones de "cosas" para hacer?
	SÍ	¿Hay alguien a cargo del espacio, como un administrador?

Sociabilidad	SÍ	¿Es un lugar que elegirías para juntarte con tus amigos?
	SÍ	¿Está la gente en grupos?
	NO	¿Pareciera que la gente se conoce visualmente o por nombre?
	SÍ	¿La gente trae a sus amigos a ver el lugar?
	SÍ	¿Está la gente sonriendo?
	SÍ	¿La gente usa este lugar regularmente y por opción?
	NO	¿Hay una mixtura de edades y grupos étnicos que reflejan en general a la comunidad?
	NO	¿Tiende la gente a recoger la basura cuando la ven?