



UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA

# **Aportes del diseño en el proceso de transformación de Bogotá en una Ciudad Creativa**

**María Camila Rodríguez Roa**

Universidad Nacional de Colombia  
Facultad de Artes, Maestría en Diseño  
Bogotá, Colombia  
2017



# **Aportes del diseño en el proceso de transformación de Bogotá en una Ciudad Creativa**

**María Camila Rodríguez Roa**

Trabajo de investigación presentado como requisito parcial para optar al título de:  
**Magíster en Diseño**

Directora:

Arq. / D.I. Aydée Liliana Ospina Nigrinis

Universidad Nacional de Colombia  
Facultad de Artes, Maestría en Diseño  
Bogotá, Colombia

2017



*“Las ciudades tienen la capacidad de darles algo a todos, solo si, y solo cuando, se construyen entre todos”.*

*Jane Jacobs*



## **Agradecimientos**

Quiero agradecer a la Universidad Nacional por ser el lugar que ha acompañado mi proceso de formación, no solo como profesional sino como persona. La Maestría en Diseño representa para mí la posibilidad de encaminar una reflexión acerca de múltiples perspectivas de acción para esta disciplina y este proyecto hace parte de una ruta de exploración de mis intereses como diseñadora y creadora.

A Aydée, gracias por ser la que sembró la semilla, la que cree, la que impulsa y la que nuevamente me acompaña en uno de los logros más importantes de mi camino profesional.

Gracias a los que contribuyeron con su conocimiento, con su experiencia o con su participación, en especial a Roberto Rincón y a Camila Manzanares, quienes creyeron en este proyecto y contribuyeron al logro de los objetivos planteados. A los estudiantes de Diseño Industrial que se vincularon en diferentes etapas del proyecto, gracias por creer en una nueva forma de ver el diseño, espero que hayan aprendido tanto como yo. Estos resultados también son un logro de ustedes.

Papá, mamá y hermana: gracias por su apoyo incondicional, aún en la distancia. Gracias por ser ejemplo de persistencia, dedicación y amor por lo que hacemos.

A los amigos que están cerca y a los que están lejos, en especial a Camilo. Gracias por la compañía, por la guía, por los consejos y el apoyo para hacer de esto una realidad.



## Resumen

Imaginar la transformación de Bogotá en ciudad creativa supone un reto interesante para ser estudiado desde el punto de vista del diseño. A través del proceso de indagación se pretendió evidenciar cómo el ejercicio de diseño, utilizando un modelo de trabajo participativo, puede integrarse para promover y potenciar los impulsos creativos llevados a cabo por diferentes actores en la ciudad. Intervención de fachadas, iniciativas en movilidad, ferias y mercados locales son impulsos creativos: acciones o intervenciones que hace un ciudadano sobre su entorno para modificar o mejorar su experiencia de ciudad. Estas acciones, que se emplazan sobre el espacio público, se integran en la cotidianidad y perduran en el tiempo, se apoderan de la ciudad y dan cuenta de cambios sociales y culturales que conducen a la mejora de la calidad de vida de los ciudadanos.

En la primera fase de la investigación se realizó un trabajo documental, a fin de construir un mapa que recoge impulsos creativos que se llevan haciendo a nivel mundial, incluyendo Bogotá, el cual se pretende como una herramienta para identificar escenarios de acción, escalas, tipos de intervención, actores involucrados y resultados obtenidos. Para la segunda fase se diseñó un modelo de trabajo que lograra vincular diseñadores, ciudadanos y colectivos en la creación de impulsos creativos, de manera que se pudiera poner a prueba en dos proyectos piloto en los cuales se analizó y caracterizó el papel desempeñado por el diseñador. Los hallazgos de la investigación permitieron explicar la contribución del diseñador en procesos de creación colectiva, siendo guía, facilitador y empoderador, los atributos más resaltados de su rol por parte de los otros participantes del proceso. Así mismo, cada una de las etapas del estudio contribuyeron al diseño de una propuesta que pretende mostrar que la transformación de la ciudad consiste en un proceso de co-responsabilidad creativa del cual deben hacer parte todos sus habitantes.

**Palabras clave:** ciudad; ciudades creativas; co-diseño; diseño participativo; impulsos creativos

# Abstract

Imagining the transformation of Bogota into a creative city presents a highly interesting challenge to be studied from the design perspective. Through a process of inquiry, which aims to show how design practice, using a participative work model, must be integrated to promote and enhance creative impulses carried out by different actors in the city. Facade interventions, rehabilitation of public space, initiatives for mobility improvement, trade fairs and local markets are creative impulses: interventions by citizens to modify or improve their environment and whole city experience. These actions, which are located on public spaces, are integrated into everyday life, endure over time and take over the city. This process leads to social and cultural changes, and lead the improvement of the quality of life of citizens.

The first phase of the research conducted consists of a documentation effort, resulting in a global map gathering and recognizing creative impulses that have been implemented in different cities, including Bogota. This map serves as an instrument to identify action scenarios, intervention types and scales, actors involved and results achieved. The second phase of the research consists of a working model to link designers, citizens and collectives in the creation of creative impulses. This model was put to test in two pilot projects enabling the analysis and characterization of the designer's role in the process. Insights from this research allow for the explanation of the designer's contribution to the process of collective creation, namely being guide, facilitator and agent of empowerment – attributes of the designer's role most stressed by participants of the pilot projects. Consequently, each phase of the study contributes to the design of a proposal, which aims to show that the transformation of the city consists of a process of creative co-responsibility in which all inhabitants should be part of.

**Keywords: city; co-design; creative cities; creative impulses; participatory design**

# Contenido

	Pág.
<b>Resumen</b> .....	<b>IX</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>X</b>
<b>Lista de ilustraciones</b> .....	<b>XIII</b>
<b>Lista de tablas</b> .....	<b>XIV</b>
<b>Introducción</b> .....	<b>1</b>
<b>1. Perspectivas Teóricas</b> .....	<b>11</b>
1.1 Ciudad y ciudadanía.....	12
1.2 Ciudades creativas.....	13
1.3 Empoderamiento ciudadano .....	15
1.3.1 Urbanismo táctico.....	19
1.4 El diseño para la ciudad .....	22
<b>2. Metodología</b> .....	<b>25</b>
2.1 Preguntas de investigación .....	25
2.2 Justificación de la elección metodológica .....	26
2.2.1 Alcance.....	27
2.2.2 Diseño de la investigación.....	27
2.2.3 Estrategias complementarias .....	28
2.3 Diseño metodológico.....	30
2.4 Rol del investigador.....	33
2.4.1 Equipo de investigación.....	34
2.5 Participantes.....	35
2.5.1 Perfiles de los participantes.....	36
2.6 Instrumentos de recolección de datos.....	37
2.6.1 Técnicas .....	38
2.6.1 Instrumentos.....	40
2.7 Análisis de datos .....	43
2.8 Confiabilidad y autenticidad .....	44
2.9 Dificultades encontradas .....	45
<b>3. Hallazgos</b> .....	<b>49</b>
3.1 Mapeo de impulsos creativos.....	50
3.1.1 Mapeo de impulsos creativos en el mundo .....	50
3.1.2 Mapeo de impulsos creativos en Bogotá.....	56
3.2 Modelo de trabajo participativo para la creación de impulsos creativos .....	57

3.2.1	Modelo de trabajo .....	58
3.2.2	Escenario A: .....	64
3.2.3	Escenario #B: .....	64
3.2.4	Escenario # C: .....	65
3.2.5	Pruebas piloto.....	66
3.3	El rol del diseñador en la co-creación de impulsos creativos.....	70
<b>4.</b>	<b>Discusión .....</b>	<b>83</b>
<b>5.</b>	<b>Conclusiones y recomendaciones .....</b>	<b>91</b>
5.1	Conclusiones .....	91
5.1.1	Un proyecto de investigación de la Universidad Nacional de Colombia.....	91
5.1.2	El papel del diseño en la co-construcción de una ciudad creativa: .....	93
5.2	Contribución a la literatura existente .....	95
5.3	Limitaciones .....	98
5.4	Investigación futura .....	99
<b>A.</b>	<b>Anexo: Mapas de impulsos creativos por continente .....</b>	<b>101</b>
<b>B.</b>	<b>Anexo: Ficha de información del impulso creativo .....</b>	<b>107</b>
<b>C.</b>	<b>Anexo: Mapa de impulsos creativos UPZ 101 – Teusaquillo .....</b>	<b>108</b>
<b>D.</b>	<b>Anexo: Guía de indagación .....</b>	<b>109</b>
<b>E.</b>	<b>Anexo: Ficha de caracterización y diagnóstico .....</b>	<b>110</b>
<b>F.</b>	<b>Anexo: Ficha de oportunidad.....</b>	<b>112</b>
<b>G.</b>	<b>Anexo: Divulgación de talleres de implementación del método .....</b>	<b>113</b>
<b>H.</b>	<b>Anexo: Materiales para el desarrollo del taller.....</b>	<b>115</b>
<b>I.</b>	<b>Anexo: Matriz de análisis de categorías sobre el rol del diseñador .....</b>	<b>120</b>
<b>J.</b>	<b>Anexo: Registro fotográfico – prueba piloto #1 .....</b>	<b>121</b>
<b>K.</b>	<b>Anexo: Registro fotográfico – prueba piloto #2.....</b>	<b>123</b>
	<b>Bibliografía.....</b>	<b>129</b>

## Lista de ilustraciones

	<b>Pág.</b>
<b>Ilustración 2-1:</b> Diseño metodológico .....	30
<b>Ilustración 3-1:</b> Mapa de impulsos creativos en el mundo .....	53
<b>Ilustración 3-2:</b> Estructura general del método propuesto.....	59
<b>Ilustración 4-1:</b> Impacto de las categorías de acuerdo a las tres variables determinada.....	86
<b>Ilustración 4-2:</b> El papel del diseñador según Manzini & Rizzo (2011) .....	87
<b>Ilustración 4-3:</b> Interpretación del modelo a partir de los resultados de la investigación ... .....	88
<b>Ilustración 4-4:</b> El papel del diseñador según la interpretación realizada en el marco de la investigación .....	90

## Lista de tablas

	<b>Pág.</b>
<b>Tabla 2-1:</b> Diseño metodológico .....	31
<b>Tabla 2-2:</b> Técnicas de investigación.....	38
<b>Tabla 2-3:</b> Instrumentos de recolección de datos .....	40
<b>Tabla 3-1:</b> Estructura detallada del modelo de trabajo .....	60
<b>Tabla 3-2:</b> Participantes taller # 1 - Teusaquillo.....	66
<b>Tabla 3-3:</b> Participantes taller # 2 – Santa Helena .....	69
<b>Tabla 3-4:</b> Categorías para definición del rol del diseñador reconocidas por los participantes.....	71
<b>Tabla 3-5:</b> Variables priorizadas por los participantes en la definición del rol del diseñador.....	76

# Introducción

El concepto de Ciudad Creativa desarrollado por Charles Landry y su grupo de reflexión Comedia, surge a partir de la evaluación del concepto de ciudad en relación a la búsqueda de nuevas alternativas de desarrollo fuera de las tradicionales, como respuesta a la crisis económica y los cambios sociales de la década de los 80 en Estados Unidos. Este abordaje pretende concebir la cultura como actor importante en la renovación urbana, y la creatividad como herramienta para encontrar estrategias que contribuyan al desarrollo tanto de la ciudad como de la comunidad, una mirada que resulta novedosa en cuanto es la primera en conectar los conceptos de cultura, creatividad y transformación de la ciudad (Landry, 1978).

Cuando se habla de ciudad creativa como herramienta para la regeneración urbana o para el desarrollo, y aunque en la lista aparecen otras acepciones, se habla de reacciones de la ciudad ante la crisis, como respuesta para la ciudad misma. Esta propuesta, que piensa en la ciudad como un espacio que debe propiciar la creatividad, se está refiriendo al ejercicio creativo aplicado a la industria.

Las industrias creativas y las industrias culturales constituyen el núcleo de las economías creativas, que además de generar recursos para imaginar el futuro de la ciudad, permite forjar nuevos senderos de desarrollo que fomenten la creatividad y la innovación, y por lo tanto el crecimiento de la ciudad. Las industrias creativas se definen, según el Departamento de Cultura, Medios y Deportes del Reino Unido, como “aquellas que tienen su origen en la creatividad, talento y habilidades individuales. Aquellas que tienen potencial para la creación de empleo y riqueza a través de la generación y explotación de

la propiedad intelectual”. Las industrias culturales, que agrupan las anteriores, están definidas según la UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) como “sectores de actividad organizada que tienen como objeto la producción, reproducción, promoción, difusión y/o comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial”.

Una de las estrategias para promover y otorgar un reconocimiento a las dinámicas de las industrias creativas en diferentes ciudades fue la creación de la Red de Ciudades Creativas de la UNESCO. Esta red fue consolidada desde el 2004, nace con el fin de contribuir a la cooperación entre ciudades que han identificado la creatividad como un factor estratégico en el desarrollo urbano sostenible de la ciudad. La red se estructura en siete campos: arte y artesanías populares, artes mediáticas, cine, diseño, gastronomía, literatura y música, y las ciudades que ingresan a la red en alguno de estos campos, como portadoras del sello Creative Cities Network, se comprometen a compartir sus prácticas en el campo seleccionado para establecer alianzas con actores públicos o privados de otras ciudades.

Aunque es posible llamar a una ciudad ‘creativa’ por el aporte anual que tiene la economía creativa en la economía de la ciudad, es importante considerar otras visiones que tienen que ver no solo con otras formas de entender la ciudad sino con otras formas de entender la creatividad, en relación con los ciudadanos y con el espacio, que son los que -a través de la interacción- constituyen y dan vida a la ciudad.

Como crítica a la noción de ciudad creativa soportada sobre las industrias y economía creativa, Gómez (2013) plantea que las políticas culturales se han relegado a servicios que en realidad están poco vinculados con la creatividad, o que en las áreas públicas el discurso de ‘lo creativo’ se esfuma, con la simple intuición de que algo está relacionado con la innovación y generación de oportunidades de crecimiento. Entonces, más allá de poner el foco sobre la industria, el talento y la inversión externa, habla de rescatar prácticas creativas híbridas que ponen relación a las personas y su ciudad.

Una sociedad creativa necesita industrias creativas pero ambas, la sociedad y las industrias, necesitan prácticas capaces de colarse en la cotidianidad, de sorprender, de ayudar a descubrir, de co-crear, de emocionar, de impulsar el espíritu crítico y la creatividad. Las políticas culturales, y su gestión, deben redefinirse para ser influyentes ante el nuevo (y quizá un poco desviado) discurso que se está imponiendo y evitar una hipotética ciudad creativa repleta de industrias supuestamente creativas pero sin creadores o sin una ciudadanía crítica y creativa (Gómez, 2013, p.5).

Gómez hace un llamado a la forma en que se está entendiendo la creatividad o más bien 'lo creativo' de las ciudades, integrando al ciudadano en una reflexión que parece realizarse solo a nivel de ciudad. Aunque su planteamiento se realiza desde lo que debería ofrecer la política cultural en este ámbito, es conveniente pensar lo que ocurre desde el ciudadano en este mismo ámbito.

La pregunta sobre qué es o puede ser lo creativo de una ciudad, qué hace de este atributo algo positivo o negativo para la misma o por qué se puede convertir en un atributo aspiracional, hacen parte de las primeras preguntas que dieron origen a la presente investigación. De manera que el concepto de ciudad creativa es uno de los puntos de partida del estudio, pero abordado en este caso desde el rol del ciudadano y del diseñador en ejercicios de participación activa sobre la ciudad.

“Si algo sucede en la ciudad [...], entonces la ciudad se transforma” (Silva, 2006, p.26). A esto debería añadirse que no solo se transforma la ciudad sino también sus ciudadanos, pues de acuerdo con el planteamiento de Silva, lo físico de la ciudad produce efectos en lo simbólico. Al pensar en los ciudadanos se hace necesario resaltar la dimensión emocional de la ciudad, que surge en el relacionarse de las personas con los espacios, con el entorno, con el paisaje, dinámicas que sin duda alguna determinan nociones de identidad, de pertenencia, de afecto o rechazo con estos.

En este contexto se rescata la presencia de diferentes actores dentro de la ciudad, quienes han empezado a intervenirla y a modificar situaciones problemáticas sin necesidad de esperar soluciones por parte de los gobiernos locales o entidades administrativas.

La conjugación de las consideraciones anteriores, es decir, la inquietud que se genera en las personas a partir de su experiencia de ciudad y de ciertas falencias percibidas, que las conduce a tomar acción y a generar una respuesta que en términos generales permita modificar o mejorar dicha situación, constituye un ejemplo de participación ciudadana. Este ejercicio se evidencia en una serie de prácticas denominadas impulsos creativos en el marco de la presente investigación, aunque es posible encontrar referencias de éstas bajo otros nombres, tales como urbanismo táctico, placemaking, urban activism, creative actions, etc.

Acciones creativas que son realizadas por las mismas personas en el espacio público pueden ser consideradas como una reinterpretación activa de los espacios urbanos que da una nueva forma a la experiencia corporal y emocional de la ciudad (Lavrinec, 2011). Los escenarios de participación 'auto-gestionados' permiten que las personas generen otro tipo de vínculos con la ciudad y con los espacios, se apropien de los mismos, generen lazos afectivos y probablemente puedan vivir más a gusto en dichos lugares. Se trata de una conexión emocional que, al ser cultivada, puede iniciar un proceso de transformación en las formas de habitar la ciudad y contribuir a la solución de diversas problemáticas sociales existentes en esta.

Se denominan impulsos creativos debido al referente conceptual que se ha tomado como punto de partida y la naturaleza que da cabida a la acción. Es un impulso creativo en tanto existe un motivo que induce a la acción y dicha acción se configura como una respuesta o solución a una situación dada. Ahora bien, bajo los parámetros del estudio los impulsos creativos se definen como acciones o intervenciones que hace un

ciudadano sobre su entorno para modificar o mejorar su experiencia de ciudad. Estas acciones, que se emplazan sobre el espacio público y perduran en el tiempo, dan cuenta de cambios sociales y culturales que conducen a la mejora de la calidad de vida de los ciudadanos. Más adelante se profundizará sobre el marco conceptual que da cabida al desarrollo de este concepto.

Recuperación de espacios abandonados en los barrios, intervención de muros o fachadas, construcción de mobiliario urbano, peatonalización, etc., son ejemplos de impulsos creativos. El estudio de estas acciones constituye uno de los intereses principales de la investigación pues al ser iniciativas de los ciudadanos para transformar su ciudad, es posible que sean parte de la construcción de una ciudad creativa, apelando al abordaje de este concepto desde un nuevo punto de vista: el diseño.

Cuando esta reflexión se ubica en el campo del diseño se encuentra interesante el estudio de los impulsos creativos, en tanto evidencias o rasgos del pensamiento de diseño presente en los ciudadanos, lo cual se hace visible tanto en la intención como en la materialidad de sus intervenciones. De acuerdo a Nelson y Stolterman (2003), el diseño es la habilidad de imaginar aquello que aún no existe, para hacerlo aparecer como una nueva y útil adición al mundo real. En tanto habilidad, o capacidad, es una característica de la actividad humana y no una característica especial de aquellos que han sido formados como diseñadores.

Ahora bien, como investigación de diseño, se espera que este estudio pueda ser un instrumento para la expansión de los horizontes del diseño como disciplina y como ejercicio profesional, a través de la caracterización de un escenario de acción en el cual se piensa que el diseñador puede aportar y quizá potenciar, desde su formación. Dicho escenario no lo constituyen netamente los impulsos creativos como acciones particulares, sino que a través de la participación en estos procesos se espera generar un vínculo más fuerte (y más claro) que conecte el quehacer del diseñador en procesos de construcción de ciudad. Dilucidar características de esta relación se espera como parte de los resultados y aportes principales del proceso de indagación.

Por lo anterior se plantea esta como una investigación de tipo explicativo, debido a que uno de los propósitos que persigue es establecer una conexión que ha pasado desapercibida o es hasta ahora invisible, la creación de impulsos creativos como un posible escenario de acción del diseñador. Ahora, es importante precisar que al hablar de una 'conexión invisible', se quiere dar a entender que la relación a la cual se hace referencia no ha sido estudiada en otras investigaciones, al menos en el contexto planteado.

A este punto se ha evidenciado la necesidad de un abordaje complementario del concepto de ciudad creativa en relación con las prácticas creativas y la presencia del diseño en estas, con el fin de abrir el panorama futuro de actuación e influencia del diseñador en la construcción de una ciudad creativa, promoviendo un trabajo fuerte desde el interior de la ciudad y para la ciudad desde este tipo de prácticas, ahondando en la reflexión sobre cómo estos procesos influyen en el habitar y la vida cotidiana de las personas.

Ahora bien, es importante ahondar sobre el contexto en que se plantea la participación del diseñador en este escenario, un escenario de carácter colaborativo en el cual el rol del ciudadano es fundamental.

El contexto de estudio de esta investigación es la ciudad de Bogotá, más específicamente la localidad de Teusaquillo y la UPZ 101<sup>1</sup>, igualmente denominada Teusaquillo. El interés puesto sobre la ciudad tiene que ver principalmente con dos hechos. En primer lugar, Bogotá hace parte de la Red de Ciudades Creativas de la

---

<sup>1</sup> UPZ es la sigla utilizada para las Unidades de Planeamiento Zonal, áreas urbanas más pequeñas que las localidades y más grandes que el barrio, cuya función es servir de unidades territoriales o sectores para planificar el desarrollo urbano en el nivel zonal, como escala intermedia de planificación entre los barrios y las localidades (Tomado de: <http://www.sdp.gov.co/portal/page/portal/PortalSDP/OrdenamientoTerritorial/upzenprocesoderevisi on/QueEs>)

UNESCO desde 2012, con un reconocimiento como ciudad de la música, hecho que hace parte de los primeros interrogantes que dieron cabida a los intereses de esta investigación: ¿es Bogotá realmente una ciudad creativa? Lo que persigue esta pregunta es abrir la reflexión sobre este sello que se otorga a la ciudad, el cual determina un reconocimiento sobre una industria creativa específica que es la música y además, deja de lado otros escenarios que se desarrollan en la ciudad en términos de prácticas creativas.

En segundo lugar, y en apoyo al punto de vista que asume la investigación, Bogotá, a lo largo y ancho de su territorio se ha convertido en los últimos años en escenario de diferentes tipos de iniciativas que no hacen parte de un distintivo, pero que evidencian el inicio de un proceso en el cual los ciudadanos se organizan de diferentes modos para pensar y afrontar los problemas de la ciudad.

Como ejemplo de esto, se han empezado a visibilizar agrupaciones, algunas con origen académico como el “Labbog” (de la Universidad de los Andes) o el colectivo “Parche Urban” (se crea a partir de un trabajo de grado de Arquitectura en la Universidad Javeriana), y otras formadas por particulares o asociados a proyectos de organizaciones privadas. En cuanto a los organismos públicos se reconoce la labor de IDARTES (Instituto Distrital de las Artes), entidad adscrita a la Alcaldía de Bogotá que se ha encargado de promover diversos tipos de intervenciones bajo la Ley de Participación Ciudadana de 1994 (Alcaldía Mayor de Bogotá, 2014). Una de las intervenciones más importantes ha sido en torno a 100 murales realizados a lo largo de la calle 26 durante el 2015, sobre muros, fachadas, edificios y subterráneos, a fin de cambiar la percepción de las personas sobre estos espacios. El siguiente es un apartado del IDARTES con respecto a estas intervenciones:

Bogotá, como otras grandes ciudades, es escenario de muchos cambios y transformaciones. Lejos de ser uniforme y homogénea, nuestra ciudad presenta una enorme pluralidad de mundos, usos, prácticas, formas de encuentro y socialización. Esa creciente complejidad nos muestra una Bogotá en la que sobre

los sentimientos de miedo o pérdida de valores, emergen nuevos mundos, maneras de ver y hacer, se redefinen sujetos y colectividades y se construyen nuevos sentidos. Las ciudades son el lugar del orden y a la vez del deseo de transgredirlo, de lo dado y de la afirmación de lo posible. Allí, entretajidos con una realidad intensa surgen nuevas sensibilidades, se mueven nuevas pasiones, se habitan nuevas prácticas culturales que retan con creatividad lo establecido, que reclaman transformaciones sociales (Boletín informativo IDARTES, 27 de Noviembre de 2015).

Por lo anterior, es preciso ver a Bogotá como un escenario fértil para este tipo de investigaciones, sobre todo cuando existen iniciativas que dan cuenta de la presencia de estas acciones y la posibilidad de intervención desde el diseño. Así mismo, esto contribuye a extender la investigación sobre la manera en que se evalúa que una ciudad sea creativa o no, más allá de ciertas categorías establecidas, y más allá del concepto aspiracional o del sello que certifique que lo es. Se espera que el presente proyecto sea punto de partida para la construcción de un nuevo concepto de ciudades creativas que integre la visión que se espera poder desarrollar, y más que rechazar la aproximación de la economía creativa, pueda complementarse y convertirse en una herramienta para el desarrollo integral de las ciudades y los ciudadanos, mediados por la presencia de escenarios de creación cuyo enfoque sea el vínculo protagonista de este contexto, el vínculo entre las personas y su ciudad.

De acuerdo a la problemática y el contexto planteados anteriormente, el camino de este proyecto de investigativo se enfocará en determinar cuál es el aporte del diseño para potenciar los impulsos creativos llevados a cabo por diferentes actores de una ciudad, y el caso de estudio será la UPZ 101 de la Localidad Teusaquillo en la ciudad de Bogotá.

El objetivo general que se espera alcanzar al finalizar el estudio consiste en explicar cuál es el rol del diseñador -en un escenario de creación colaborativa- para la potenciación de acciones (impulsos creativos), llevados a cabo por diferentes actores en el espacio público de Bogotá. Así mismo, se determinaron tres acciones específicas que deben ser

desarrolladas en el curso de la investigación para alcanzar el logro de dicho objetivo y la respuesta al interrogante planteado:

- Caracterizar los tipos de impulsos creativos llevados a cabo por diferentes actores sobre el espacio público, a partir de un registro de experiencias en diferentes ciudades del mundo.
- Diseñar un modelo de trabajo participativo, cuyas actividades integren tanto a los diseñadores como a los diferentes actores involucrados en la realización de impulsos creativos.
- Caracterizar el rol asumido por parte del diseñador en la implementación del modelo planteado para la realización de impulsos creativos en la ciudad, con el fin de evaluar la influencia que puede tener en la potenciación de dichas acciones.

Este documento contiene las memorias de este proyecto de investigación y se encuentra estructurado en cuatro capítulos donde el lector podrá encontrar: 1. las perspectivas teóricas sobre las cuales se soporta el estudio, 2. el cuerpo metodológico estructurado y empleado para conducir el estudio hacia el cumplimiento de los objetivos, 3. los hallazgos resultantes de cada una de las etapas de la investigación 4. la discusión desarrollada entre los hallazgos y los referentes teóricos tomados en cuenta, 5. las conclusiones que dan cierre al proceso investigativo y el camino que se deja enunciado para el planteamiento de futuras investigaciones.



# 1. Perspectivas Teóricas

Teniendo en cuenta el problema de la investigación expuesto anteriormente, así como los objetivos planteados, se ha decidido estructurar un cuerpo teórico soportado sobre cuatro ejes temáticos que cobran sentido a partir del relacionamiento de los conceptos que se han considerado pertinentes para el desarrollo de la investigación.

El primer eje temático relaciona los conceptos de ciudad y ciudadanía para dar cuenta del punto de vista inicial que adopta la investigación, abordando la ciudad no solo como espacio físico sino la ciudad que cobra vida en tanto es objeto de ejercicios de ciudadanía de los sujetos que la habitan. En el segundo eje temático se plantea un escenario paralelo en el que se desarrolla el concepto de 'Ciudad Creativa' desde sus orígenes y bajo la mirada de autores como Landry y Bianchini, tomando en cuenta así mismo otros abordajes que han surgido en el tiempo, cuyas reflexiones son muestra de otros puntos de vista sobre el mismo concepto.

El tercer eje temático responde directamente al objeto de estudio de la investigación, es decir, aquellas acciones o intervenciones que pueden ser reconocidas como acciones de empoderamiento ciudadano. En esta sección se reconocen diferentes corrientes o movimientos que se han dedicado tanto al estudio como a la generación de estas intervenciones, lo cual nos ayuda a acotar el tipo de acción que se tomará en cuenta para el estudio y así mismo, a construir la definición del concepto de impulsos creativos.

Ahora bien, ¿cuál es o podría ser el papel del diseñador en la construcción de ciudad?, ¿por qué es pertinente vincular al diseñador en escenarios de ciudadanía activa y

participación? El desarrollo de estas preguntas se trabaja en el cuarto eje temático, el cual se soporta sobre las teorías de Manzini & Rizzo; Sanders & Stappers, y Botero, entre otras teorías que hacen posible entender cuáles áreas del ejercicio del diseño y cuáles atributos del diseñador entran a jugar parte de su rol cuando se integra como participante de los escenarios planteados anteriormente.

## 1.1 Ciudad y ciudadanía

“La ciudad es una para el que pasa sin entrar y otra para el que está preso en ella y no se atreve a salir. Una es la ciudad a la que se llega por primera vez, otra la que se abandona para no volver” (Calvino, 1995). No existe, bajo esta mirada, un solo significado de ciudad en tanto la ciudad significa algo distinto para cada persona. Este significado, que se relaciona directamente con su vivencia personal, se convierte entonces en algo subjetivo y cambiante, pues se relaciona así mismo con una dimensión temporal.

Pero aun advirtiendo la complejidad del concepto de ciudad, es posible aproximarse a la definición del mismo y de ese modo reconocer el punto de vista que se adopta para su comprensión en el marco de esta investigación. Entonces, en primera instancia se podrá ver que más que el espacio físico en sí mismo, interesa en este contexto el uso e interiorización de los espacios y sus respectivas vivencias por parte de los ciudadanos (Silva, 2006).

En la teoría desarrollada por Silva, quien ha concentrado su investigación en la ciudad y los imaginarios urbanos, más que abogar por una sola definición de ciudad, se rescatan diferentes nociones que sumadas, y en concordancia, aportan a la construcción de una idea general, en la que se verá que el ciudadano y las dimensiones de su habitar tienen el rol más importante. En primer lugar, el autor reconoce la ciudad “como lugar del acontecimiento cultural y como escenario de un efecto imaginario” (Silva, 2006, p.25). En la misma línea de esta afirmación, el autor advierte que lo físico de la ciudad produce efectos en lo simbólico, y las representaciones de la urbe afectan la concepción del

espacio y el uso social. Por lo anterior, es posible pensar que se trata de un fenómeno que se desarrolla de manera cíclica: una vez la ciudad -en su dimensión física- se transforma, se produce automáticamente un cambio en el imaginario que tienen las personas sobre la misma (afectando la dimensión emocional). Este cambio determina por su puesto su comportamiento ante la ciudad.

La ciudad ha sido definida como la imagen del mundo, sin embargo esta idea se puede complementar diciendo que la ciudad es el mundo de una imagen, que lenta y colectivamente se va construyendo y volviendo a construir incesantemente (Silva, 2006)

## 1.2 Ciudades creativas

Charles Landry y Franco Bianchini escriben en 1995 sobre el origen del concepto, el cual está relacionado con el desarrollo de la vida artística, social y cultural en las ciudades, bajo un escenario particular, la necesidad de un nuevo estilo de pensamiento para obtener 'respuestas creativas' a los problemas de la ciudad. Estos problemas, desencadenados a partir de la crisis, permitieron evidenciar el lugar de la creatividad en la ciudad.

Dicho lugar guarda estrecha relación con la transición de la época hacia un nuevo siglo en el cual las industrias dependerían de la generación de conocimiento a través de la creatividad y la innovación. Por esta razón la industrias culturales adquieren una nueva importancia, porque tienen la "habilidad de desarrollar imágenes y símbolos atractivos, y además de proyectarlos efectivamente" (Landry & Bianchini, 1995). A partir de la creación de estas imágenes, se podría generar la nueva forma de competir entre ciudades y naciones.

Esto, que constituye un cambio de paradigma, requería no reemplazar las vías de pensamiento existentes sino complementarlas con nuevas mentalidades. Antes los

problemas de la ciudad eran tratados por ingenieros, planeadores, científicos, quienes se encargaban de temas de infraestructura física, salud, movilidad, vías, etc., sin embargo bajo la idea de crear una 'buena ciudad', debía tomarse en cuenta no solo el entorno físico sino también la experiencia vivida por las personas allí, la cual influye en sus actividades, motivaciones y comportamientos como persona y como ciudadano. Entonces, entender el sentimiento de las personas implicaba pensar en cómo crear ambientes, atmósferas, infraestructuras blandas, pues esto requería de otras habilidades diferentes a las de la planeación basada en soluciones físicas.

Los autores reconocen algunos de los tipos de problemas que debía afrontar la ciudad, entre los cuales se encuentra la división o fragmentación social, el miedo generado por la inseguridad, la insatisfacción con el ambiente, el fenómeno de desigualdad (lo que implica mejores condiciones para algunos, implica lo contrario para otros) y el disminuido sentido de 'localidad', de comunidad e identidad.

Por otro lado, la creatividad se asume en este contexto como una alternativa al pensamiento instrumental, racional y analítico, de tradición en la creación de políticas urbanas, un tipo de pensamiento cargado de normas y leyes difíciles de acoplar a los períodos de cambio. Se habla entonces de un tipo de pensamiento creativo, que aboga por dejar de lado preconcepciones rígidas para abrir la mente a los fenómenos complejos y descubrir posibilidades no vistas.

Existen bastantes acepciones de la palabra creatividad: por un lado, la raíz de la palabra se relaciona con generar, inventar, imaginar, crear; pero por otro lado se asocia con la personalidad, la motivación, la educación, la formación, capacidad de liderazgo y experiencia de una persona. Una última mirada toma la creatividad en su forma genuina y establece que tiene la capacidad de abrir nuevas posibilidades y estimular la innovación, bajo la necesidad de experimentar, de ser no-convencional, de reescribir la reglas y permitirse cierta flexibilidad.

Landry y Bianchini también dedican su trabajo para profundizar sobre cuestiones asociadas a la creatividad, lo que más adelante permite entender su planteamiento sobre la transformación de su enfoque hacia una ciudad creativa.

En primer lugar, introducen la noción de creatividad sintética, argumentando que cada período histórico requiere su propia forma de creatividad, y la de hoy en día es una creatividad capaz de sintetizar, conectar, ver y pensar de manera holística. Para esto, es necesario desarrollar habilidades ‘blandas’, aquellas que permiten pensar a través de diferentes disciplinas, conectar y crear redes.

Más adelante, siguiendo las propuestas de Edward de Bono, se advierte que la creatividad tiene que ver con el dejar fluir las ideas, pero más allá de esto se trata de conectarlas a la realidad, razón por la cual son una buena combinación la inteligencia y la creatividad.

A partir de esto, Landry y Bianchini hablan del pensamiento holístico como nueva alternativa al pensamiento estrictamente racional, en el cual se encuentra un reto interesante al situar el papel de la creatividad, que es el de reconocer que situaciones o fenómenos opuestos pueden y deben ser parte de un todo. Es por esta razón que este tipo de pensamiento debe tener la capacidad de abarcar el todo.

### **1.3 Empoderamiento ciudadano**

Martha Nussbaum ha trabajado el denominado *Capabilities Approach*, un enfoque que aborda la evaluación comparativa de la calidad de vida de las personas y persigue la construcción teórica para una justicia social básica, desde el reconocimiento de las capacidades humanas, de las oportunidades con que se cuenta y desde la pregunta ¿qué es capaz de ser y de hacer cada persona? Trabaja sobre todo para integrarse en los gobiernos y políticas públicas, bajo una idea de sociedad que debería ofrecer a las

personas una serie de oportunidades y libertades con las cuales puedan jugar, fortaleciendo en cada uno la capacidad de decisión, lo cual aporta directamente a la definición de sí mismo.

Siguiendo la definición de Amartya Sen, quien ha trabajado el tema de las capacidades desde el enfoque del desarrollo humano, Nussbaum explica que éstas “no son solo habilidades que residen en una persona, sino que son libertades u oportunidades creadas a partir de la combinación de las habilidades personales y el ambiente político, social y económico” (Nussbaum, 2011, p.20). Esto es lo que la autora comprende como “capacidades combinadas”, pues las “capacidades internas” corresponden solamente al conjunto de habilidades personales tales como capacidades emocionales e intelectuales, estado físico y de salud, conocimiento apropiado, habilidades de percepción, movimiento, etc. Por último se reconoce un grupo más: “las capacidades básicas”, aquellas facultades innatas de una persona, que tienen la posibilidad de ser entrenadas o desarrolladas en adelante.

La reflexión se ubica entonces sobre la manera en que las sociedades pueden promover o coartar el desarrollo de un tipo de capacidades sobre otro, cuando lo que deberían lograr es brindar una serie de libertades (llamada “libertades substanciales”) para que puedan escoger y actuar, lo cual significaría la base del trato igualitario y respetuoso hacia las personas. En este sentido, Nussbaum propone el nivel mínimo requerido por las personas para una vida digna, que está compuesto por diez “capacidades centrales”, las cuales deberían estar garantizadas por cualquier gobierno, al menos en un nivel mínimo (Nussbaum, 2011).

1. Vida: Tener la capacidad de vivir hasta el final de una vida humana normal, sin morir prematuramente ni tener una vida reducida hasta que no sea posible vivirla.
2. Salud corporal: Tener una buena salud, incluida la salud reproductiva. Tener un nivel de nutrición adecuado, así como una protección adecuada.

3. Integridad corporal: Tener la capacidad de moverse con libertad, de estar seguro contra asaltos violentos, incluidos asaltos sexuales y violencia doméstica, tener oportunidad para la satisfacción sexual y para elegir en términos de reproducción.
4. Sentidos, imaginación y pensamiento: Tener la capacidad de usar los sentidos, imaginar, pensar y razonar, en un sentido realmente humano, el cual requiere de la una educación adecuada y cultivada. Ser capaz de imaginar y pensar en relación con la experiencia, así como de usar la mente bajo la garantía de la libertad de expresión, tanto en el discurso político como artístico.
5. Emociones: Ser capaz de tener conexiones hacia personas y cosas fuera de sí mismo. De querer aquello que nos quiere y nos cuida, así como de afligirse por su ausencia. De sentir gratitud, así como sentir enfado.
6. Razón práctica: Tener la capacidad de formar una concepción de 'lo bueno' y de crear una reflexión crítica entre esto y la planeación de la propia vida.
7. Afiliación: Ser capaz de vivir con y hacia otros, acogiendo diversas formas de interacción social. Así mismo, tener bases sociales de respeto hacia sí y de no humillación, teniendo la capacidad de ser tratado como un ser digno que es igual a los otros.
8. Otras especies: Poder vivir en relación con animales, plantas y toda la naturaleza.
9. Juego: Tener la capacidad de reír, jugar y disfrutar actividades recreativas.
10. Control sobre el propio ambiente: Ser capaz de participar efectivamente en el ambiente político, exigiendo el derecho a la participación y a la protección del libre discurso. Por otro lado, tener la capacidad de controlar una propiedad (material), tener derecho de propiedades de forma igualitaria con otras personas, poder buscar empleo en las mismas condiciones que otros y de trabajar como un ser humano digno, ejercitando la razón práctica y estableciendo relaciones de mutuo reconocimiento con otros trabajadores.

Poniendo en relación el 'Enfoque sobre las Capacidades' y el diseño, se rescata un aporte interesante por parte de la *Development Planning Unit* de la *University College of*

*London*, quienes han recopilado diversos artículos que abordan el ‘Enfoque de las Capacidades’ en la planeación y el diseño urbano para el desarrollo. Walker, quien concluye esta recopilación, plantea una reflexión interesante de este enfoque, como guía o información para los procesos de planificación y diseño.

Dicho enfoque, que es concebido por sus autores como un marco evaluativo o comparativo -alternativo- a los comúnmente usados en la economía, aplicado a la justicia social y la calidad de vida para las personas, aboga por la importancia de lo individual en este tipo de mediciones o evaluaciones. Sin embargo, dado que la vida en sociedad desencadena más que todo la vida en comunidad sobre la vida individual, se plantea que este enfoque debe re-pensarse o complementarse desde la visión de los valores colectivos, más que los intereses, y en esto precisamente deben focalizarse los programas de planeación, los cuales se convierten simultáneamente en vehículos para incluir las voces, las creencias, los valores del colectivo, en la estructura de intervenciones específicas para el desarrollo de un territorio dado (Walker, 2014).

Las cuestiones de igualdad y justicia social están ligadas a la construcción y expresión de las identidades sociales; al enfocarse sobre el colectivo, es posible acceder a los valores comunes de un grupo de individuos y a sus aspiraciones, las cuales se encuentran en un “punto medio” entre la gran diversidad del individuo y la homogeneidad que puede tener la concepción de sociedad. Desde este punto de vista, el reto consiste en que el ejercicio de planeación y diseño urbano realmente contemple los valores colectivos y aporte quizá a la construcción de valores nuevos que contribuyan al fortalecimiento de la identidad y el reconocimiento de la diversidad social, cuidando de no caer en dinámicas de imposición, como las que históricamente se han dado en estos procesos.

Partiendo de esta mirada, es posible seguir complementando el enfoque según los intereses de la investigación y la relación a establecer con el diseño. Tomando el caso de la ciudad, se plantea que los organismos de planeación deben ir más allá de tener en cuenta los valores colectivos para actuar, sino que se deben crear mecanismos para integrar a dichos colectivos y trabajar por el desarrollo de las capacidades en búsqueda

de convertirlas en instrumentos de acción. Tiene que ver también con el empoderamiento, con las “libertades sustanciales” y con la garantía de la autonomía de las personas para actuar y aportar en los procesos de construcción y transformación de la ciudad.

El pensamiento de diseño -como capacidad- debe instalarse en las personas de manera que se convierta en una herramienta para posibilitar escenarios de participación sobre el territorio, cuyo impacto sea cada vez mayor tanto a nivel personal como colectivo.

### **1.3.1 Urbanismo táctico**

El urbanismo táctico no se encuentra precisamente ligado a la noción de ciudades creativas, pero nace en el contexto de las mismas problemáticas y retos que enfrentan las ciudades. Son cuatro fenómenos los que dan origen al urbanismo táctico: la recesión económica en Estados Unidos, los cambios demográficos internos, la frustración sistémica y la conectividad radical, es decir, la aparición de internet y la modificación de las dinámicas de conexión en el mundo.

Dichos fenómenos establecen la necesidad de buscar herramientas para apropiarse de la ciudad y de sus problemáticas ante la recurrente frustración de los procesos gubernamentales, los cuales toman tiempo y en muchos casos alcanzan resultados no acordes con las necesidades reales de los ciudadanos.

El urbanismo táctico se trata de aproximaciones de parte de la ciudad, organizaciones o ciudadanos sobre la infraestructura de los barrios, a través de intervenciones de corto plazo y bajo costo que puedan ser escaladas más adelante para posibilitar el cambio a largo plazo (Lydon, *et al.*, 2013). Se concibe entonces como un movimiento mundial que pretende crear en las ciudades un escenario colaborativo para el cambio, involucrando en sus procesos diferentes actores, cuyos roles varían según sus posibilidades de acción

e intervención en la ciudad. De esta manera, desde la alcaldía, organizaciones políticas, organizaciones sin ánimo de lucro, empresas de planeación y diseño, activistas, grupos dentro de la comunidad y organizaciones barriales, hasta desarrolladores y emprendedores se ven involucrados en este tipo de intervenciones.

La táctica, entendida como pequeñas acciones que sirven a un propósito más grande es la característica más importante de esta herramienta, con la cual se espera poder “atacar los problemas hoy, con el objetivo de crear un impacto a dos años o más”. El paso de prototipos temporales y de bajo costo a intervenciones permanentes y de largo plazo es el objetivo del urbanismo táctico, el cual se encuentra así mismo soportado sobre la base de cinco conceptos principales: visión, contexto, agilidad, valor y comunidad.

Ejemplos de intervenciones tácticas se encuentran en muchas ciudades del mundo. Uno de los más representativos es la intervención en el Times Square de Nueva York, donde la problemática era la abundancia de vehículos y el objetivo era recuperar el uso de las calles por parte de los peatones. De este modo se realizaron intervenciones por tres años consecutivos, las cuales no requirieron de un ‘diseño robusto’ sino simplemente fueron acciones como se describen a continuación. En el primer año la acción consistió en la instalación de mobiliario en la calles (de manera provisional); el año siguiente la acción consistió en pintar la vía pública para cambiar la percepción de calle a plaza, y en el último año se obtuvo el permiso y los recursos para peatonalizar definitivamente cinco calles de todo el trayecto. Además de la gran acogida que tuvo cada una de las acciones, se pudo medir cómo aumentaba el tránsito de peatones mientras disminuía la congestión generada por los vehículos.

Así como la anterior, existen otras intervenciones que en un principio se mueven sobre el terreno de lo ilegal y el rechazo de las entidades gubernamentales pero que con el tiempo generan espacios de diálogo, espacios donde se escuche lo que los ciudadanos quieren y lo que podría brindar mayor bienestar a la comunidad, generando en muchos casos el cambio de políticas para permitir y apoyar diferentes transformaciones.

Es importante mencionar aquí que los ciudadanos, como actores de este contexto, son uno de los focos del urbanismo táctico, el cual se alinea con la Teoría de las Capacidades planteada por Amartya Sen (1999). Sen concibe la noción de desarrollo como un proceso de eliminación de las barreras que impiden la libertad de las personas en el desarrollo de sus capacidades.

En este sentido, “el urbanismo táctico puede ser entendido como un instrumento para eliminar estas barreras que impiden a las personas desarrollar sus capacidades, como por ejemplo, la desconfianza en la clase política, la falta de involucramiento ciudadano, o la insalvable inequidad medioambiental, económica y social con que se enfrentan día a día los ciudadanos más desventajados que viven en áreas urbanas” (Lydon *et al.*, 2014, p.14).

Aunque el enfoque urbanístico de este movimiento pareciera alejarse del concepto de ciudades creativas, es importante tener en cuenta ciertas consideraciones. En primer lugar, al ser un tema de ‘pensar la ciudad’ es un tema que interesa e involucra al urbanismo, pues incluso los primeros aportes en temas de ciudades creativas vienen de la misma corriente, con los aportes de Charles Landry en uno de sus primeros libros, *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*. En segundo lugar, la importancia que toma la ciudad y la perspectiva sobre la cual se piensa el ciudadano como un actor que debe empoderarse sobre su propio entorno, está estrechamente relacionada con la manera de entender la necesidad de la creatividad como una nueva forma de abordar los problemas de la ciudad. En este sentido sería posible crear un paralelo entre las ‘intervenciones tácticas y los impulsos creativos’ en tanto acciones gestadas bajo el mismo propósito.

Por lo anterior, es posible tomar el conocimiento del urbanismo táctico en el proceso de complementar el enfoque de la teoría desarrollada sobre las ciudades creativas y el interés de la presente investigación en el establecimiento de un puente de conexión con el diseño. Dicho conocimiento contribuye a generar la base para el análisis de la presencia del pensamiento de diseño y su relación con el desarrollo de las capacidades

humanas. Así mismo, la base de acción del urbanismo táctico se encuentra en el ciclo “*build – measure - learn*” (construir – medir – aprender), lo cual permite establecer una relación directa con el ciclo de diseño, la fase de prototipado y prueba para su posterior implementación.

Otros referentes de estas acciones se pueden encontrar bajo los siguientes nombres: *design and activism, urban activism, creative citizens, making the city, placemaking, D.I.Y citizenship, D.I.Y urbanism, entre otros.*

## **1.4 El diseño para la ciudad**

Encontrar nuevas perspectivas para el diseñador en su desempeño profesional requiere en primera medida generar espacios de reflexión alrededor de la disciplina para construir conocimiento dirigido hacia esa intención. El presente proyecto de investigación se desarrolla bajo un enfoque de diseño específico del cual se hablará más adelante, pero aun asumiendo este enfoque precisa la necesidad de establecer vínculos con nuevos territorios como puede ser en este caso la ciudad, los escenarios de planeación local y las acciones de empoderamiento ciudadano.

Una primera definición general de diseño para sentar las bases de la presente investigación puede ser aquella acuñada por Nelson & Stolterman (2003) la cual define el diseño como la habilidad para imaginar aquello que no existe todavía, para hacerlo aparecer en forma concreta como algo nuevo, con un propósito para el mundo real. Esta definición resulta interesante como punto de partida porque no amarra el diseño a un ente necesariamente físico, sino que deja abierto el panorama de la creación a diferentes posibilidades.

Ahora bien, partiendo de la anterior definición y con la intención de delimitar el enfoque de diseño que soporta conceptualmente este estudio, se rescatan características de

diferentes enfoques o corrientes del diseño que se han ido desarrollando a lo largo de la historia de esta disciplina. En primer lugar, se encuentra el diseño participativo, enfoque que empezó a desarrollarse desde la década de 1970, cuando se inició en Europa una búsqueda por la generación de valor agregado a través de la integración de los trabajadores en el desarrollo de nuevos sistemas para los lugares de trabajo (Sanders & Stappers, 2007). En una perspectiva más general, Manzini (2011) describe los rasgos principales del diseño participativo en el cambio de rol del usuario final de los productos (resultados) de los procesos de diseño. Así bien, el usuario final pasa de ser el sujeto con problemas o necesidades, a ser un participante más del equipo de diseño que no es experto en diseño pero es el que aporta el conocimiento específico sobre el problema o necesidad enunciada.

Otros enfoques que han tenido influencia en la práctica del diseño y que han empezado a desarrollarse a partir de esta época son el enfoque del diseño centrado en el usuario (*user-centred design*), el cual inició su desarrollo desde la década de 1970 pero se dio a conocer en mayor medida hacia la década de 1990 (Sanders, 1992). Este enfoque ha probado ser preciso para el diseño y desarrollo de productos de consumo.

Aun bajo la existencia de estos enfoques se hace necesario entender que hoy en día las dinámicas del mundo han cambiado, y el diseño ha tenido que reaccionar, movilizándolo sus prioridades con las prioridades de las personas. Hoy en día estamos diseñando para la experiencias futuras de la gente (Sanders & Stappers, 2007), esto significa que hemos dejado de diseñar productos para poder movilizarnos hacia dichas experiencias. investigación en el establecimiento de un puente de conexión con el diseño. A partir de esta premisa, Sanders & Stappers rescatan otros enfoques que se han dado lugar en las últimas décadas. A saber, el diseño de interacción, introducido a finales de la década de 1980 y el diseño de servicios, conocido a partir de mediados de la década del 2000. Otro enfoque, que resulta ser el más reciente dentro de este escenario es el llamado 'diseño para la transformación' (*transformation design*), el cual se presenta como una combinación de prácticas participativas y métodos centrados en el usuario. Este último, aunque poco conocido, resulta un marco interesante para situar parte de los intereses de

la investigación, en tanto se construye bajo esquemas tradicionales de los proyectos de diseño pero actúa a favor de obtener resultados en aspectos tanto sociales como económicos.

A partir de la revisión de estos enfoques, los autores hacen énfasis en un cambio de mayor escala sobre la acción del diseño como disciplina, que obedece a un cambio de mentalidad que pasa del diseño de categorías de productos al diseño para los propósitos de las personas (Sanders & Stappers, 2007). Este cambio de mentalidad hace que prácticas emergentes del diseño estén más centradas sobre las necesidades de las personas y de la sociedad, lo cual implica el abordaje de proyectos desde puntos de vista más amplios, que a su vez persigan objetivos de mayor escala. Disciplinas como el diseño de experiencias, diseño emocional, diseño para la sostenibilidad y el diseño para la transformación, entre otras, hacen parte de la citada perspectiva del diseño hacia propósito.

Este escenario se encuentra como un referente teórico que acoge la intención principal de este proyecto por buscar nuevas perspectivas para la práctica del diseñador que permitan su desarrollo profesional a través de la participación en proyectos capaces de generar un impacto social real, con beneficio propio, con beneficio para la ciudad y para los ciudadanos que se integran a través de la participación activa.

## **2. Metodología**

El propósito de la investigación es evidenciar cómo el ejercicio de diseño, empleando modelos de trabajo participativo, puede integrarse a la planeación y ejecución de impulsos creativos para potenciar su impacto dentro de la ciudad. Para este fin, la investigación se acoge al paradigma cualitativo elaborando una propuesta metodológica basada en dos grandes momentos, que van desde uno descriptivo/documental hacia uno experimental con fines explicativos. El primer momento se centra en el reconocimiento de impulsos creativos en el mundo y en Bogotá (específicamente en la UPZ 101 de la Localidad de Teusaquillo), y el segundo se centra en la elaboración y prueba de un modelo de trabajo participativo para la construcción y ejecución de impulsos creativos en Bogotá, siendo este último momento el que ha definido el objetivo general de la investigación.

A continuación, se encuentra la explicación de las decisiones que han dado origen al enfoque metodológico adoptado, lo cual tiene que ver con el territorio disciplinario y las preguntas que dieron origen a la investigación. A partir de esto se expone el diseño metodológico a detalle, así como las diferentes técnicas empleadas tanto en la etapa de recopilación como en la etapa de análisis de datos. Esto, a fin de entender la base sobre la cual se estructuran los dos momentos mencionados anteriormente, y como estos brindan a su vez dos tipos de resultados que persiguen el cumplimiento de los objetivos planteados.

### **2.1 Preguntas de investigación**

Las preguntas formuladas para guiar el proceso de indagación fueron:

- ¿Cuál es el papel del ciudadano en la construcción de ciudad?

- ¿Cómo es o podría ser el papel del diseñador en la construcción de ciudad?
- ¿Por qué es pertinente vincularse como diseñador en escenarios de ciudadanía activa y participación?
- ¿Qué tipo de impulsos creativos existen en el mundo?
- ¿Qué tipo de impulsos creativos se pueden encontrar en Bogotá?
- ¿Por qué es importante potenciar los impulsos creativos de una ciudad?
- ¿Cuál es el impacto que genera este tipo de acciones en la ciudad?
- ¿Quiénes intervienen en el desarrollo de impulsos creativos?
- ¿Bajo qué parámetros se pueden crear escenarios de trabajo participativo que involucren ciudadanos y diseñadores?

Ahora bien, la pregunta que acoge estos interrogantes y que ha sido planteada como pregunta de investigación es: **¿cuál es el aporte del diseño para potenciar los impulsos creativos llevados a cabo por diferentes actores de una ciudad? Caso de estudio: Bogotá, UPZ 101 (Teusaquillo)**. De acuerdo al tipo de investigación seleccionado, se espera que todos los interrogantes puedan ser respondidos a lo largo del proceso a partir de la respuesta de esta pregunta, sin embargo no se descarta la posibilidad de generar nuevas preguntas en el camino, en cuanto aporten y enriquezcan el proceso.

## 2.2 Justificación de la elección metodológica

Dadas las características de la investigación, cuya base ha sido poco explorada, al menos en la relación entre el diseño y el concepto de ciudades creativas, se plantea esta como una investigación de tipo cualitativo. “La investigación cualitativa se enfoca a comprender y profundizar los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto” (Hernández et al, 2010. P. 364).

### **2.2.1 Alcance**

La tipología seleccionada para esta investigación en términos del alcance esperado es explicativa, debido a que uno de los propósitos que persigue es establecer una conexión que ha pasado desapercibida o es hasta ahora 'invisible', la posible relación entre los impulsos creativos (que existen en diferentes partes del mundo) y el diseño, o la intervención del diseñador. Todo esto, dentro del marco del concepto de ciudades creativas y la reflexión que inicia sobre el enfoque que se ha dado a la teoría hasta ahora construida alrededor del tema.

Como ha sido planteado por Hurtado (2005), este tipo de alcance hace que el investigador ya no solo perciba características explícitas del evento, sino que establezca conexiones entre diversos eventos, a partir de las cuales puede formular explicaciones. Las explicaciones le permiten anticipar situaciones y también planificar y desarrollar propuestas de transformación.

### **2.2.2 Diseño de la investigación**

Resulta necesario acudir al diseño flexible de la investigación cualitativa, a fin de permitir que el proceso se nutra de los giros y variaciones que sea necesario realizar. De acuerdo a Maxwell (1996), el diseño flexible se propone la creación de una "estructura subyacente" de los elementos que gobiernan el funcionamiento general del estudio. El concepto de flexibilidad alude a la posibilidad de advertir durante el proceso de investigación situaciones nuevas e inesperadas vinculadas con el tema de estudio, que puedan implicar cambios en las preguntas de investigación y los propósitos; a la viabilidad de adoptar técnicas novedosas de recolección de datos; y a la factibilidad de elaborar conceptualmente los datos en forma original durante el proceso de investigación. (Mendizábal, 2006. p.67)

En el planteamiento inicial de este tipo de investigaciones se hace un mapeo de relaciones características que de otro modo no serían percibidas, sin embargo, dichas relaciones pueden evolucionar y cambiar, y responder a una nueva pregunta. Se

considera entonces que esto enriquece la investigación y da originalidad a los resultados (Mendizábal, 2006).

Al hablar de diseño flexible también se habla de diseño emergente (Creswell, 1994); este tipo de investigación se acoge a una lógica inductiva en la cual la única realidad es aquella que se construye por parte de los involucrados en la situación investigada, las categorías de estudio emergen en el proceso, más que ser identificadas a priori por el investigador. Así mismo, es desde los datos empíricos desde donde se crean los conceptos, modelos y/o la teoría resultante de la investigación (Mendizábal, 2006). Siendo estos datos en gran medida descriptivos, vienen de las palabras de las personas, de las conductas observadas, y hablan de significados, y de la perspectiva del sujeto.

### **2.2.3 Estrategias complementarias**

Como es común en la investigación cualitativa, el abordaje no se realiza solamente desde un punto de vista sino que se nutre de elementos de varios diseños. En este caso el diseño emergente, el cual soporta el grueso de la investigación, se apoya de elementos de la investigación-acción, especialmente para estructurar y robustecer la fase de diseño y puesta a prueba del modelo de trabajo para el desarrollo de impulsos creativos. Esta, que como se verá más adelante es la fase más importante en términos del carácter de una investigación en diseño, acoge muy bien los lineamientos de la investigación-acción pues, como ha sido definido por Sandín, esta pretende “propiciar el cambio social, transformar la realidad y que las personas tomen conciencia de su papel en ese proceso de transformación”. (Sandín, 2003. p.161., citado por Hernández et al., 2010)

La definición propuesta por Reason & Bradbury (2001) complementa la definición de Sandín, advirtiendo sobre el carácter participativo de este tipo de investigación:

Action research is a participatory process concerned with developing practical knowing in the pursuit of worthwhile human purposes. It seeks to bring together

action and reflection, theory and practice, in participation with others, in the pursuit of practical solutions to issues of pressing concern to people, and more generally the flourishing of individual persons and their communities. (p.4)

Además de estas tres características, es importante mencionar que en la investigación-acción el conocimiento se construye a través de la práctica, esto es precisamente lo que se espera en la fase que se citó anteriormente, y es otro de los motivos principales por los cuales se elige como estrategia de investigación.

Creswell (1994) reconoce dos enfoques fundamentales de la investigación-acción, uno es el práctico y otro es el participativo. La Investigación-Acción-Participativa (IAP), desarrollada principalmente por Fals Borda y Paulo Freire, se describe con una connotación fundamentalmente participativa, en cuanto involucra a la comunidad de interés en gran parte del proceso de indagación, como sujeto investigador e investigado. Propende además por el desarrollo de un escenario de justicia y equidad en el abordaje de problemas sociales, que facilite procesos emancipadores tanto del investigador como de los participantes. El enfoque práctico, por su parte, mantiene el liderazgo del investigador, quien integra a uno o varios representantes de la comunidad para llevar a cabo de manera conjunta el plan de acción determinado.

Por otro lado, Reason & Bradbury (2001) advierten:

As we search for practical knowledge and liberating ways of knowing, working with people in their everyday lives, we can also see that action research is participative research, and all participative research must be action research. [...] Action research is only possible with, for and by persons and communities, ideally involving all stakeholders both in questioning and sensemaking that informs the research, and in the action, which is its focus. (p.4-5)

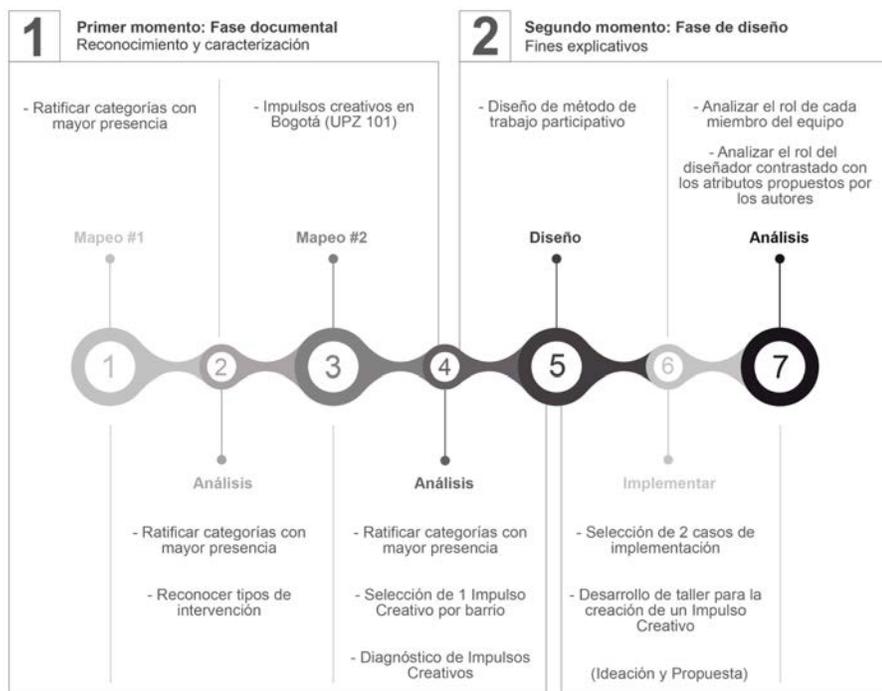
Este apartado resulta interesante para volver a reunir los dos enfoques identificados, pues rescata el carácter participativo de la investigación-acción en función del objetivo de

búsqueda de conocimiento práctico proveniente del trabajo con comunidad y del abordaje de problemas de la vida cotidiana, y no en función de su grado de participación. Ahora bien, es importante reiterar que, si bien existe en este proyecto un interés en los escenarios de participación, sobre todo desde el diseño, los elementos tomados de esta estrategia estarán aplicados a la fase de diseño del modelo de trabajo y no a todo el proceso de indagación. En la siguiente sección se profundizará sobre las etapas planteadas y la estrategia a emplear en cada una de ellas.

## 2.3 Diseño metodológico

El diseño metodológico planteado para la presente investigación se estructura en dos grandes momentos (ver Ilustración 2-1), a saber, un primer momento que abarca el reconocimiento y caracterización de impulsos creativos a nivel mundial y local, y un segundo momento que abarca el diseño y prueba de un modelo de trabajo para el diseño, planeación y ejecución de un impulso creativo. Estos momentos se organizan en siete etapas, cuya explicación se puede encontrar en la Tabla 2-1:

**Ilustración 2-1:** Diseño metodológico



**Tabla 2-1:** Diseño metodológico

ETAPA	OBJETIVO	ACCIONES	MÉTODO / HERRAMIENTAS	ACTORES	RESULTADO ESPERADO
<b>Mapeo (1)</b>	Caracterizar los impulsos creativos según evidencias de acciones realizadas en otros países	Búsqueda web sobre impulsos creativos documentados	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Zonificación: búsqueda por continente</li> <li>▪ Matriz de registro</li> </ul>	Grupo de investigación (META, 2016-I)	Gran mapa de impulsos creativos en el mundo
<b>Análisis</b>	Analizar la información obtenida en el mapa de IC de acuerdo a las variables trabajadas durante el registro	Caracterización de categorías de clasificación de los IC	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Matriz de análisis</li> </ul>	Grupo de investigación (META, 2016-I)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Definición de impulso creativo en el marco de la investigación</li> <li>- Clasificación de impulsos creativos</li> </ul>
<b>Mapeo (2)</b>	Mapear los IC presentes en la localidad seleccionada de Bogotá	Mapeo en campo de IC en la UPZ 101 (Teusaquillo)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Investigación previa</li> <li>▪ Zonificación</li> <li>▪ Observación</li> <li>▪ Mapa y matriz de registro</li> </ul>	Grupo de investigación (META, 2016-I)	Mapa de impulso creativos de la UPZ 101
<b>Análisis</b>	<p>Caracterizar los IC representativos de la UPZ, con el fin de obtener información detallada (a modo de diagnóstico) sobre su origen, actores involucrados e impacto generado en la zona.</p> <p>Identificación de oportunidades de acción para la intervención</p>	<p>Selección de IC representativo por zona</p> <p>Investigación enfocada</p> <p>Elaboración de diagnóstico</p> <p>Conclusiones</p> <p>“Cazar oportunidades”</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Documentación existente</li> <li>▪ Búsqueda web</li> <li>▪ Observación</li> <li>▪ Entrevista semi-estructurada</li> <li>▪ Diario de campo</li> <li>▪ Ficha de diagnóstico</li> <li>▪ Ficha de oportunidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Grupo de investigación (META, 2016-I)</li> <li>▪ Participantes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diagnóstico de 8 impulsos creativos de la UPZ 101</li> <li>▪ Selección de oportunidad para etapa de diseño</li> </ul>
<b>Diseño</b>	Crear un escenario de acción en el cual la participación del diseño pueda contribuir a la	Construcción de un modelo de trabajo participativo - experimental-	<p>Recursos metodológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diseño participativo</li> <li>▪ Mapeo colectivo/participativo</li> </ul>	Grupo de investigación (META, 2016-II)	Taller participativo a implementar de acuerdo a las oportunidades seleccionadas

	creación de IC		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Construcción de imaginarios</li> <li>▪ Brainstorming</li> </ul>		
<b>Implementación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comprobar el modelo desarrollado a partir de la implementación en dos casos diferentes (oportunidades seleccionadas)</li> <li>▪ Caracterizar el rol de los actores participantes de los talleres</li> </ul>	<p>Gestionar contactos en los lugares a trabajar</p> <p>Presentación del proyecto a interesados</p> <p>Elaboración de un plan de acción</p> <p>Convocatoria de grupo de trabajo</p> <p>Desarrollo de talleres</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modelo de trabajo diseñado en la etapa anterior basado en diseño participativo</li> <li>▪ Herramientas diseñadas específicamente para el desarrollo del taller</li> <li>▪ Ejercicios de mapeo colectivo, ejercicios de diseño</li> <li>▪ Observación</li> <li>▪ Registro</li> <li>▪ audiovisual</li> </ul>	<p>Grupo de investigación (META, 2016-II)</p> <p>Participantes talleres:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ciudadanos</li> <li>▪ Líderes de la comunidad</li> <li>▪ Miembros de colectivos</li> <li>▪ Diseñadores</li> </ul>	<p>Material para la etapa siguiente de análisis sobre el funcionamiento del modelo de trabajo</p> <p>Impulso creativo desarrollado en el taller (de acuerdo al nivel de avance obtenido): Ideas, esquema, boceto, plan de acción, etc.</p>
<b>Análisis</b>	<p>Evaluar los resultados obtenidos en las últimas fases del trabajo, a fin de dar respuesta a la pregunta de investigación</p>	<p>Análisis de etapas 5 y 6:</p> <p>la herramienta y su implementación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Matriz de evaluación</li> <li>▪ Focus group</li> <li>▪ Entrevista semiestructurada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Grupo de investigación (META, 2016-II)</li> <li>▪ Diseñadores</li> <li>▪ Miembros de colectivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conclusiones</li> <li>▪ Lineamientos para trabajos posteriores</li> </ul>

Considerando pertinente ahondar en la explicación de algunas etapas del diseño metodológico, a continuación se encuentra la ampliación de la información referenciada a cada etapa.

**Mapeo (1):** El instrumento empleado para la recopilación de información fue una matriz de registro con las variables que se consideraron importantes en la caracterización de los impulsos creativos. Además de la categoría y la escala, se registró el nombre de la intervención, definición, actores involucrados (tanto el promotor: persona que financia y/o

ejecuta la acción, como el receptor: usuario o ciudadano que ha sido impactado con la acción) y por último la evidencia (imágenes o videos disponibles).

Dado que la fuente principal de investigación fue la web, se emplearon como categorías de búsqueda los movimientos: *tactical urbanism*, *placemaking*, *design and activism*, *urban activism*, *creative citizens*, *making the city*, *DIY citizenship*, *city innovations*, entre otros. Así mismo, para facilitar la recopilación de información se organizó la matriz de registro por continente o sub-división del mismo.

Mapeo (2): Se desarrolló esta etapa partiendo de un ejercicio de observación enfocada para el cual se utilizó el mapa físico del territorio como herramienta de registro de los impulsos creativos, además del registro fotográfico y/o de video. Una vez concluidos los recorridos, la información fue trasladada a la matriz utilizada en la etapa anterior de la investigación, contemplando las variables definidas para este momento.

## 2.4 Rol del investigador

El papel que desempeña el investigador cualitativo es muy importante para el tipo de investigación seleccionada, pues de su labor dependen en gran medida los resultados obtenidos en el curso de la indagación. Definir este rol requiere tener en cuenta la idea anterior como un factor primordial, es decir, se debe tener en cuenta que el investigador interactúa con aquello que investiga, las personas (Creswell, 1994). Aunque existen diferentes estrategias para la interacción con los participantes, es fundamental recurrir a la colaboración real, y a la observación, sea pasiva o idealmente participante. El autor habla igualmente de la actitud abierta, expectante y creativa del investigador cualitativo, la cual debe asumir a fin de estar abierto siempre y en función de la realidad construida por los individuos involucrados en la situación investigada. El trabajo de campo requiere que el investigador interactúe con las personas en su ambiente y ‘hable su lenguaje’ (Mendizábal, 2006).

Así mismo se recomienda tener diversas fuentes de datos, y utilizar métodos diversos para registrar la información que sea de interés, pues la toma de decisiones se desarrolla en muchos casos como un proceso paralelo a la recolección de datos.

De acuerdo a lo anterior, Mendizabal (2006) advierte que bajo estos lineamientos se logra abordar de manera holística situaciones sociales complejas, lo cual concuerda una vez más con lo que se proyecta en la investigación, al abordar de manera general el tema de la ciudad y sus problemáticas en relación con manifestaciones de la creatividad de los ciudadanos, y de manera específica, los impulsos creativos y los posibles escenarios de participación del diseñador para contribuir a potenciar estos procesos.

### **2.4.1 Equipo de investigación**

Para apoyar el proyecto de investigación se conformó un equipo de investigación a través de una META (Modalidad Especial de Trabajo Académico), la cual hace parte de las Prácticas Académicas Especiales de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia. Los propósitos principales de esta esta modalidad académica son, en primera instancia, permitir la vinculación de estudiantes a proyectos de investigación y extensión reconocidos por la Facultad de Artes, y por otro lado, articular las actividades orientadas a la formación de los estudiantes con las actividades de investigación y extensión, reconociendo el potencial pedagógico de estas en cuanto a las posibilidades que ofrecen de acercamiento a las prácticas reales de la disciplina.

De acuerdo a lo anterior se conformaron dos METAs<sup>2</sup> durante el curso del proyecto, cada una con una duración de un semestre académico (primer y segundo semestre del año

---

<sup>2</sup> Estas asignaturas están a cargo de un docente de la escuela de Diseño Industrial. Para estos dos casos, la docente a cargo fue la Arq./D.I Aydée Liliana Ospina, directora del proyecto de investigación.

2016). Se vincularon en total 11 estudiantes<sup>3</sup> del pregrado de Diseño Industrial entre sexto y octavo semestre, de acuerdo a su interés tanto en el tema general de la investigación, como en las actividades a desarrollar para cada una de las etapas del diseño metodológico. El equipo conformado se encargó de apoyar el proceso de recolección de datos de cada etapa, tal como se puede ver en la tabla 2-1. Para las etapas 6 y 7, algunos de los estudiantes se desarrollaron como participantes<sup>4</sup>.

Es importante aclarar que, dado el carácter pedagógico de esta modalidad de trabajo, las tareas asignadas al equipo y sus respectivos resultados fueron supervisados, revisados y corregidos tanto por la investigadora como por la directora del proyecto de investigación, de modo que efectivamente cumplieran con los requisitos solicitados y contribuyeran al cumplimiento de los objetivos planteados.

## 2.5 Participantes

Los participantes de este estudio fueron de crucial importancia para el desarrollo de las etapas 5, 6 y 7, pues el enfoque metodológico protagonista de esta parte del estudio fue fundamentalmente la investigación-acción y el diseño participativo, este último especialmente referido al carácter de una investigación e diseño.

---

<sup>3</sup> Para el semestre 2016-I, los estudiantes vinculados a la META fueron: Sarah Nacor Andrade, Javier Ignacio Becerra, Sergio Nicolás Díaz, Sebastián Ricardo González, María José Paredes, Andrés Felipe Rodríguez, Ana María Torres y Jhon Jairo Torres.

Para el semestre 2016-II, los estudiantes vinculados a la META fueron: Alejandra Castaño Hoyos, Juan David Cubillos, Sebastián Ricardo González, Mónica Alejandra Martínez, Andrés Felipe Rodríguez y Jhon Jairo Torres.

<sup>4</sup> Para las etapas de implementación y análisis participaron bajo el rol de 'diseñador', no como parte del grupo de investigación. La explicación de este rol o perfil de participante se encuentra en la sección 2.5.1

Ahora bien, dado el objeto de estudio de la presente investigación, que en esencia son los impulsos creativos y las diferentes formas de planeación y ejecución que se vienen dando, fue indispensable reconocer tres perfiles de participantes, los cuales se encuentran involucrados de diferente manera en el proceso. En principio, y tal como se verá en los hallazgos de la segunda etapa, identificamos dos perfiles de involucrados, los cuales se describen a continuación. Así mismo, es necesario resaltar un tercero que corresponde al perfil del diseñador, aquel que va a desempeñar el 'nuevo rol' en el proceso estudiado.

### **2.5.1 Perfiles de los participantes**

Es importante aclarar que la descripción que se encuentra a continuación corresponde a la visión de la investigadora en el marco y contexto de la investigación, y no a una descripción teórica de los perfiles citados.

**Perfil #1 - El ciudadano:** es aquel que habita la ciudad. No hace parte de ninguna agrupación o comunidad pero está abierto a los cambios, se interesa en aquello que tenga que ver con la mejora de su entorno y por ende, de su bienestar.

**Perfil #2 - Colectivo / integrante de un colectivo:** es la persona o grupo de personas que pertenecen a algún tipo de agrupación que opera en pro de un interés común. Por un lado se encuentran agrupaciones como juntas de acción comunal o local, concejos locales, administración de edificios o barrios, los cuales reúnen a los representantes o líderes de barrios o localidades en espacios de trabajo y gestión de temas de interés común tales como seguridad, convivencia, medio ambiente, integración ciudadana, etc. Se toma en cuenta este primer grupo porque aunque no se haya hecho explícito el desarrollo de impulsos creativos, tiene experiencia tanto en la reflexión sobre las problemáticas de sus barrios, como en la generación de proyectos para trabajarlas y darles solución.

Por otro lado se encuentran los llamados colectivos, aquellos que tienen un perfil más cercano al activismo ciudadano. No necesariamente viven en zonas cercanas, sino que se han juntado gracias a sus intereses, profesiones, experiencias o fines comunes. Es común encontrar en estos colectivos diseñadores, arquitectos, publicistas o profesiones relacionadas con las ciencias sociales, promoviendo diferentes escenarios culturales y haciendo visible su trabajo en la ciudad. Según esto, este resulta un perfil interesante para la investigación dado que cuenta con experiencia real en el desarrollo de diferentes tipos de intervenciones, y sobre todo en la ejecución de las mismas: en el involucramiento con la comunidad, en la gestión de recursos, en la gestión de permisos y autorizaciones, etc. Esta experiencia se toma como un insumo importante a tener cuenta tanto para el desarrollo del modelo de trabajo como para su implementación.

**Perfil #3 – Diseñador:** profesional o estudiante, sin distinción de enfoque o especialidad. Se convocan diferentes perfiles de diseñadores, incluso diferentes edades, a participar del proceso de indagación. Se debe tener en cuenta que gracias a que se convocan diferentes perfiles, no necesariamente estos diseñadores han estado en contacto con las dinámicas que se generan dentro de la investigación, es decir, no tienen experiencia en intervenciones urbanas ni mucho menos en la dinámica de trabajo propuesta. Como se verá más adelante, estas características van a generar un espectro amplio de respuestas, desempeños y comportamientos ante las actividades planteadas, por lo tanto, será un elemento importante en la etapa de análisis de resultados.

## 2.6 Instrumentos de recolección de datos

El proceso llevado a cabo en esta investigación requirió de diversas técnicas e instrumentos que permitieran atender a las diferentes estrategias metodológicas empleadas. Hacen parte de los recursos utilizados tradicionalmente por la investigación cualitativa, sin embargo algunos fueron diseñados especialmente para la investigación. Ejemplo de esto es el modelo de trabajo propuesto, el cual constituye un caso especial en el que la propuesta de diseño es la misma herramienta de investigación, y en este sentido, el lector encontrará en este capítulo la referencia a dicha estrategia –como

técnica de investigación-, y en el siguiente capítulo la encontrará como resultado. Allí se explicará la herramienta a detalle, señalando la estructura del método y cada una de las etapas que lo componen, de manera que pueda ser utilizado si se requiere en una investigación posterior.

Las tablas 2-2 y 2-3 relacionan respectivamente las técnicas e instrumentos utilizados en el curso del proceso investigativo, señalando su descripción, el objetivo de ser utilizado y los involucrados en este proceso.

## 2.6.1 Técnicas

**Tabla 2-2:** Técnicas de investigación

TÉCNICA	DESCRIPCIÓN	OBJETIVO	INVOLUCRADOS
<b>Búsqueda web</b>	<p>Búsqueda de evidencia de impulsos creativos desarrollados y documentados en diferentes partes del mundo, es decir, registro fotográfico o de video y descripción disponibles en páginas web.</p> <p>Esta búsqueda se realizó tomando como base los documentos de urbanismo táctico de <i>Street Plans Collaborative</i>, donde se encuentran recopiladas las intervenciones desarrolladas por este grupo. A partir de estas acciones, se hizo minería de datos y búsquedas relacionadas para identificar y abarcar otros tipos de intervenciones.</p>	Identificar impulsos creativos presentes en diferentes partes del mundo y reconocer variables asociadas a estos, tales como categoría, actores involucrados, características principales, ubicación geográfica, etc.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Investigadora</li> <li>▪ Grupo de investigación (META)</li> </ul>
<b>Observación participante</b>	Aunque en ciertas etapas de la investigación se empleó la técnica de simple observación (ej. mapeo), la observación participante fue importante en los momentos de interacción con los involucrados, sobre	Recolectar información proveniente de las situaciones observadas, tomando parte activa en dichas situaciones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Investigadora</li> <li>▪ Grupo de investigación (META)</li> </ul>

	<p>todo en la etapa de implementación.</p> <p>El hecho de adoptar un rol participativo y acercarse a los participantes hace que se perciba otro tipo de información que podría pasarse por alto adoptando un rol de observador pasivo.</p>		
<b>Mapeo en campo</b>	<p>Búsqueda de evidencia de impulsos creativos desarrollados en la UPZ seleccionada para el estudio, recorriendo el territorio y registrando las evidencias encontradas.</p> <p>Para lograr cubrir la totalidad del territorio se organizaron grupos de trabajo por barrio, y con el mapa de cada lugar se determinaron los recorridos a realizar. El registro se realizó en el mapa, en el diario de campo, y se guardó así mismo registro fotográfico del impulso creativo encontrado.</p>	<p>Identificar y caracterizar impulsos creativos presentes en la UPZ 101, utilizando las mismas variables definidas para la etapa anterior.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Investigadora</li> <li>▪ Grupo de investigación (META)</li> </ul>
<b>Entrevista semi-estructurada</b>	<p>Consiste en buscar un nivel de información más profundo que la observación participante, para acceder al pensamiento y la opinión de las personas.</p> <p>Este recurso se empleó en diferentes etapas del estudio, sobre todo en dos momentos importantes: el momento de diagnóstico del IC, la ‘búsqueda de la oportunidad’ y los momentos posteriores a la implementación del modelo de trabajo.</p>	<p>Obtener información directamente de los participantes y enfocada en el objetivo puntual de la etapa.</p> <p>Para las entrevistas se usaron guías temáticas o preguntas generales, con el fin de generar conversación con el entrevistado y escuchar en sus palabras su percepción de la situación en cuestión.</p> <p>Las preguntas o temas pre-definidos no forzaron ni rechazaron la generación de nuevos interrogantes en el camino.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Investigadora</li> <li>▪ Grupo de investigación (META)</li> <li>▪ Participantes: comunidad – colectivo - diseñadores</li> </ul>
<b>Entrevista grupal</b>	<p>Es en su estructura una entrevista semi-estructurada, sin embargo cambia la dinámica de interacción</p>	<p>Obtener información sobre el papel desempeñado por los diseñadores durante el taller, a partir de la</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Investigadora</li> <li>▪ Participantes: diseñadores</li> </ul>

	<p>teniendo varios entrevistados a la vez, y no solo uno.</p> <p>La entrevista grupal se realizó después de cada taller (etapa de implementación) con el grupo de diseñadores participantes.</p>	<p>reflexión de ellos mismos y en una dinámica de grupo, a fin de resaltar los puntos en común, o divergencias en sus opiniones.</p>	
<b>Registro fotográfico, de audio y video</b>	<p>Es importante en toda investigación cualitativa contar con este recurso, de manera que se puedan capturar momentos importantes en la interacción con los participantes, y así mismo se pueda registrar sus discursos, pues en la observación el investigador puede pasar por alto cierta información.</p> <p>De otro lado, el registro fotográfico fue importante durante la etapa de mapeo en campo de los impulsos creativos identificados en Bogotá.</p>	<p>Recolectar material audiovisual complementario al ejercicio de observación a ser utilizado en la etapa de análisis de la información, así como material necesario para construir las piezas comunicativas requeridas por el proceso de investigación. Dentro de estas piezas se encuentran los mapas de impulsos creativos -en el mundo y en Bogotá-, fichas de diagnóstico, fichas de oportunidad, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Investigadora</li> <li>▪ Grupo de investigación (META)</li> </ul>
<b>Taller de implementación modelo de trabajo</b>	<p>El taller -como técnica- consiste en el modelo de trabajo aplicado. Se realizó para dos casos diferentes, siguiendo el método definido y utilizando los instrumentos diseñados para el fin.</p> <p>La información recolectada a través del proceso fue fundamental para el proceso de análisis.</p>	<p>Poner a prueba el modelo de trabajo diseñado y caracterizar el rol que desempeñan los diseñadores en este, y así mismo evaluar la herramienta en uso y realizar las modificaciones pertinentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Investigadora</li> <li>▪ Grupo de investigación (META)</li> <li>▪ Participantes: comunidad – colectivo - diseñadores</li> </ul>

## 2.6.1 Instrumentos

Tabla 2-3: Instrumentos de recolección de datos

INSTRUMENTO	DESCRIPCIÓN	OBJETIVO	INVOLUCRADOS
<b>Matriz de registro de impulsos creativos</b>	<p>Matriz diseñada para apoyar el registro de información proveniente del ejercicio de mapeo.</p> <p>Las variables que se</p>	<p>Organizar y estandarizar la información encontrada en la búsqueda de impulsos creativos de acuerdo a los objetivos de la investigación. No en</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Investigadora</li> <li>▪ Grupo de investigación</li> </ul>

	<p>consideraron importantes para la caracterización de los impulsos creativos fueron las siguientes: <b>categoría</b> (o tipo de IC), <b>escala</b> (micro, edificio o construcción, cuadra, calle y barrio), <b>nombre</b> de la intervención, <b>descripción</b>, <b>actores</b> involucrados (tanto el promotor: persona que financia y/o ejecuta la acción, como el receptor: usuario o ciudadano que ha sido impactado con la acción) y <b>evidencia</b> (imágenes o videos disponibles).</p>	<p>todos los casos estaba disponible información sobre las variables aquí definidas, o no estaba presentada de esta manera, por lo cual se requirió que el grupo de investigación enfocara la búsqueda en función de estas variables.</p>	
<p><b>Mapas: Mapamundi y de UPZ</b></p>	<p>Este, además de ser un instrumento es también uno de los productos resultado de la investigación, cumple una función comunicativa con la información recolectada y trabajada.</p> <p>Consiste en un mapa marcado con los lugares donde se encontraron impulsos creativos, muestra cómo se distribuyen los casos registrados en el mundo y qué categorías predominan sobre otras.</p> <p>Se cuenta con un mapamundi para la primera etapa de mapeo y un mapa de la UPZ 101 para el trabajo realizado en Bogotá.</p>	<p>Visualizar la información sobre los impulsos creativos identificados y su distribución geográfica, frecuencia y categorías.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Investigadora</li> <li>▪ Grupo de investigación (META)</li> </ul>
<p><b>Ficha de diagnóstico de Impulso Creativo</b></p>	<p>Documento “resumen” de la información encontrada sobre un impulso creativo seleccionado, en un ejercicio de indagación más profundo que el primer mapeo.</p> <p>Además de la descripción, ubicación y demás datos básicos, la ficha contiene la primera valoración del impacto realizada por el equipo de investigación en respuesta a criterios de pertinencia de la intervención para el lugar</p>	<p>Comunicar información de caracterización y diagnóstico del impulso creativo, y así mismo realizar una valoración del mismo a partir de criterios definidos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Investigadora</li> <li>▪ Grupo de investigación (META)</li> </ul>

	<p>donde se instala, integración de los habitantes del barrio en la planeación, uso y mantenimiento, percepción del espacio por parte de ellos, entre otros.</p>		
<b>Ficha de 'oportunidad'</b>	<p>Este instrumento acompaña la implementación del modelo de trabajo, como una de las acciones previas al desarrollo del taller.</p> <p>Reúne los siguientes datos: nombre (otorgado al lugar o situación observada), ubicación, descripción de la oportunidad, variables identificadas, escala, actores involucrados en la situación y categoría prevista.</p>	<p>Sintetizar los insumos encontrados a manera de 'oportunidad' para el desarrollo de un impulso creativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Grupo de investigación (META)</li> </ul>
<b>Diario de campo</b>	<p>Utilizado por la investigadora y algunos de los integrantes del grupo de investigación para registrar la información proveniente de los momentos de observación o de interacción con los participantes.</p> <p>En el diario de campo se registraron dibujos, descripciones, frases o historias escuchadas de los participantes, así como una suerte de 'anotaciones o conclusiones' propias del investigador.</p>	<p>Registrar información obtenida en el momento, como recurso adicional a la grabación de video o audio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Investigadora</li> <li>▪ Grupo de investigación (META)</li> </ul>
<b>Recolección de materiales, objetos y artefactos</b>	<p>Después de la implementación del modelo de trabajo se realizó la recolección de materiales y objetos desarrollados o intervenidos por los participantes, pues estos constituyen el instrumento de recolección de datos valiosos para el proceso de análisis.</p> <p>Mapas, maquetas, dibujos y lluvias de ideas hacen parte de estos materiales recolectados.</p>	<p>Recolectar información que proviene de las actividades sugeridas a los participantes y que hace parte del resultado de consensos grupales, y de ejercicios de ideación y creación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Investigadora</li> </ul>

## 2.7 Análisis de datos

La etapa de análisis de datos adquiere mayor importancia para el segundo momento planteado en este estudio, el cual nos lleva directamente hacia el objetivo general, es decir, explicar el rol del diseñador en la creación de impulsos creativos de manera colaborativa junto a otros actores como son ciudadanos y líderes/activistas de una comunidad. De manera que el análisis se realiza a partir de dos momentos (dos talleres realizados en dos barrios diferentes de Bogotá) en los que se da la implementación de un modelo de trabajo participativo que facilita el escenario y las actividades para el relacionamiento de actores mencionado. Dado que la investigadora desempeñó un rol activo en el desarrollo de los talleres, la recopilación de datos tuvo en simultáneo un carácter interpretativo (Stake, 1995), el cual arrojó ciertos esbozos de hallazgos que fueron registrados en el diario de campo y fueron trasladados al momento del análisis para ser reconsiderados.

Los estudios cualitativos no comienzan con una teoría que deba ser verificada o probada (Creswell, 1994), los conceptos utilizados en el marco teórico sirven de guía, de luz, pero no condicionan por anticipado la realidad determinando que los resultados adopten las características deseadas (Mendizábal, 2006). Así, la autora advierte que los datos producidos en el diseño flexible son descriptivos, ricos, son las palabras de los entrevistados, ya sea habladas o escritas, y/o la conducta observable; y de este modo deben ser examinados y aprovechados.

De modo que el análisis de datos se concentra en el valor de la información recopilada, rescatando las categorías emergentes y confrontándolas con categorías provenientes de investigaciones que hacen parte de los referentes teóricos tomados en cuenta. El proceso que se lleva a cabo es la triangulación de datos, el cual resulta conveniente en tanto permite comparar diferentes fuentes de información en función de dichas categorías.

Los diferentes tipos de información recolectada a través de las técnicas e instrumentos empleados son principalmente: visual (fotografías, videos), auditivo (grabaciones de actividades, de entrevistas), documental (anotaciones, materiales y objetos), y las tres fuentes principales son la observación, las entrevistas y los materiales, objetos y artefactos (desarrollados por los participantes) recopilados.

Ahora bien, siguiendo la lógica del modelo inductivo, y dado que esta investigación pretende construir conocimiento abriendo nuevos caminos para el ejercicio profesional de los diseñadores, se toman algunos elementos de la teoría fundamentada para el análisis de la información. “Construir empíricamente teoría basada en los datos requiere de una relación recíproca entre los datos y la teoría. Se debe permitir que los datos generen proposiciones de manera dialéctica que permita el uso de marcos teóricos, pero que prevengan que los marcos se conviertan en envases dentro de los cuales se vierten los datos.” (Lather (1986), citado por Creswell (1994)). De esta manera el proceso de interpretación y análisis conduce a la generación de patrones teóricos que ayudan explicar el fenómeno en estudio. Estos patrones están constituidos por ideas y conceptos, los cuales forman un sistema que se refuerza mutuamente, y de ahí su utilidad para el estudio.

## 2.8 Confiabilidad y autenticidad

Lo que se puede calificar como *dependencia* o *confiabilidad cualitativa*, Guba y Lincoln (1989) lo conocen como *consistencia lógica*, Mertens (2005) lo conoce como *estabilidad* y Creswell (2009) como *consistencia de los resultados*. Esto quiere decir, aquello que garantiza la confiabilidad de la investigación, que en el caso de la investigación cualitativa se puede ver amenazado por dos factores principales: los sesgos que pueda introducir el investigador en cuanto a sus sistema de valores, creencias u opiniones personales, y el hecho de contar con una sola fuente de datos (Hernández et al., 2010).

La segunda amenaza no se considera para este caso dado que el proceso de indagación contó con diversas fuentes de información rescatadas a través de técnicas e instrumentos específicos, los cuales se describieron detalladamente en las tablas 2-2 y 2-

3. De acuerdo a lo anterior, la etapa de análisis se llevó a cabo a través de la triangulación de las diversas fuentes de datos, proceso que funciona igualmente como método de comprobación y que garantiza los criterios consistencia de los resultados, antes citados.

Con respecto a la segunda amenaza, la principal forma de contrarrestarla es admitiendo e informando cuando se realizan las propias valoraciones y sesgos, lo cual se decidirá si tiene un impacto positivo o negativo frente a los resultados obtenidos. Ahora bien, conociendo la postura del investigador frente al proyecto, y contraponiendo sus valoraciones a los resultados propios de procesos rigurosos de análisis, se obtienen resultados relevantes para la investigación.

## **2.9 Dificultades encontradas**

A lo largo del proceso de indagación se encontraron ciertas dificultades, las cuales se comunican a continuación a fin de ser tenidas en cuenta para la lectura de los hallazgos y para la realización de investigaciones similares en el futuro.

En primera instancia, se debe reconocer que la etapa de mapeo afrontó en algunos casos la falta de información acerca de las variables definidas en la matriz de registro, sobre todo en el mapeo en campo. Debido a que el investigador se aproximó a la evidencia física del impulso creativo a través del ejercicio de observación, en algunos casos se encontraron dificultades para acceder a un nivel más profundo de información, en cuanto a los actores involucrados y el porqué de la acción, por ejemplo.

Por otro lado, se debe rescatar la dificultad que hubo para coordinar los dos momentos de implementación del modelo de trabajo, dado que este es un proceso que tomó más tiempo del estimado en el cronograma de trabajo, tiempo que no estaba previsto y que corresponde a un proceso de contacto previo, bastante importante, que se debe realizar

para introducir el proyecto a la comunidad. Una vez encontrada la oportunidad de trabajo se debe iniciar la búsqueda de una persona o un grupo de líderes dentro del barrio o la comunidad, de manera que ellos se conviertan en replicadores del mensaje, y puedan ayudar en la convocatoria de otras personas para participar del proyecto.

Se debe aclarar que este fue uno de los motivos por los cuales la implementación de uno de los talleres se realizó en un espacio fuera de la zona seleccionada para el estudio, es decir, la UPZ 101 de la Localidad de Teusaquillo en Bogotá. Aun así, esto no representó ninguna dificultad mayor para el cumplimiento de los objetivos de la investigación, pues en esta etapa lo más importante fue realizar la comprobación del modelo de trabajo en dos escenarios diferentes y particulares, siendo la ubicación de estos lugares una variable de menor relevancia. Entonces, para cada uno de estos casos se realizó un proceso previo que duró alrededor de 4 semanas en las cuales se organizó una serie de reuniones con las personas interesadas, realizando las siguientes actividades: socialización del proyecto, coordinación de tareas de cada una de las personas interesadas, gestión de un espacio para la realización del taller, designación de fecha, hora y lugar, divulgación taller, etc.

Un tercer ítem que hace parte de las dificultades encontradas en el proceso de la investigación fueron los procesos participativos, entendidos estos como aquellos escenarios que invitaron a la participación de los ciudadanos, diseñadores e integrantes de colectivos a las diferentes dinámicas propuestas. Esto trajo inconvenientes puntualmente en el desarrollo del taller # 1, dado que gran parte de los asistentes confirmados (ciudadanos) se ausentaron en la sesión programada, y más a nivel general en los procesos de continuidad del proyecto generados a partir del taller # 2. La dificultad tiene que ver con lo que se espera comúnmente de los procesos participativos, que es receptividad y compromiso por parte de los actores involucrados, sin embargo lo que sucede es diferente, y depende en gran medida de las condiciones culturales, sociales, políticas y económicas particulares de un lugar. Es difícil garantizar la participación de una comunidad cuando no hay algo más que el interés involucrado, es difícil además sostener dichos procesos de participación para lograr resultados visibles y sostenibles en

el tiempo, y esa es la evidencia de los casos desarrollados en el marco de esta investigación, en Bogotá<sup>5</sup>.

Como estrategia para sortear las fluctuaciones de participación o el 'impulso' de las personas en estos procesos, se recomienda la construir un equipo de trabajo sólido compuesto por varias personas que tengan la capacidad de liderar las actividades planteadas y así mismo puedan integrar a más personas en los momentos en que se dé efectivamente la participación. En la presente investigación el trabajo con la comunidad se realizó en un gran porcentaje a través de la investigadora, pues aunque se contó en casi todas las etapas con un grupo de asistentes, para la parte final este grupo ya no contaba con la misma presencia. Así pues, la acción de una sola persona no es suficiente para atender todas las variables que se desatan de estos proyectos, tales como mantener el interés de las personas, coordinar las actividades, participar activamente de las actividades programadas, comunicar los avances del proyecto, entre otras. Se reitera entonces que lo más indicado es conformar un grupo de trabajo base que pueda asumir el liderazgo y no eliminar, sino más bien potenciar los escenarios de colaboración y participación ciudadana para este tipo de proyectos.

---

<sup>5</sup> En una entrevista con Javier Vergara Petrescu (director del colectivo *Ciudad Emergente* de Chile) la cual se realizó durante el curso de esta investigación, se habló de una "fórmula" sobre los procesos participativos, que ellos como colectivo han construido a lo largo del tiempo. La fórmula consiste en un 20/70/10: el 20% de las personas de una comunidad son personas abiertas a los cambios, los cuales están siempre dispuestos a participar; el 70% de la gente se suma cuando percibe algún cambio o cuando sabe que la iniciativa funciona, y el 10% de la comunidad nunca va a participar, no está interesado, aunque haya alguna retribución de por medio. Habría que recalcularse esta fórmula para los procesos de participación en Bogotá, sin embargo resulta muy interesante para tomar en cuenta en la planeación del desarrollo de impulsos creativos, así como en futuras investigaciones de corte participativo.

*Ciudad Emergente* se define como un laboratorio de tácticas y herramientas para el urbanismo ciudadano. Se generó interés en el trabajo de este colectivo por el tipo de intervenciones urbanas que llevan a cabo, las cuales se pueden catalogar como impulsos creativos en el marco de la investigación. (<http://www.ciudademergente.org/es/>)



## 3. Hallazgos

Los hallazgos presentados en este capítulo se han generado a partir del proceso de recolección de datos y análisis llevado a cabo en el curso de la investigación, la cual tiene como finalidad explicar el rol del diseñador en la potenciación de los impulsos creativos llevados a cabo por diferentes actores en el espacio público de la UPZ Teusaquillo y el barrio Santa Helena en Bogotá. Así mismo, los hallazgos responden a las acciones llevadas a cabo para el cumplimiento de los objetivos específicos de la investigación y serán presentados siguiendo dicha estructura.

En la primera sección se encuentran los resultados de la etapa documental, la cual corresponde al mapeo de impulsos creativos en el mundo y en el área determinada para el estudio en Bogotá. El producto de esta etapa corresponde a dos documentos compuestos por mapas y fichas informativas, los cuales presentan de manera visual, sintética y clara las características principales de los impulsos creativos registrados para el estudio, después del proceso de selección, organización y análisis de dicha información. La siguiente sección presenta un segundo producto, que es a la vez la herramienta de investigación diseñada para la recopilación de datos de la tercera y última etapa, esto es, el modelo de trabajo participativo que integra la colaboración de diseñadores, líderes y ciudadanos para el desarrollo de impulsos creativos. Este producto corresponde a una propuesta que, si bien obedece a los objetivos de una investigación en diseño, se espera pueda ser utilizada y explorada en futuras investigaciones.

La tercera sección presenta los hallazgos de la etapa propiamente analítica del estudio, que provienen de la aplicación del modelo de trabajo diseñado y el posterior análisis de los datos recolectados. A fin de explicar el rol del diseñador durante la implementación

del modelo de trabajo, y por tanto su participación en la creación de un impulso creativo, la información recolectada a través de las técnicas especificadas en el capítulo anterior fue trabajada a partir de una matriz de análisis, en la cual se enfrenta con las preguntas transversales que guiaron la indagación para dicho momento.

Los datos provenientes de las diferentes técnicas de indagación empleadas, es decir, observación, entrevistas, material audiovisual y objetos/artefactos, constituyen los ejes que responden a cada una de las preguntas planteadas, de manera que la matriz de análisis se elabora a partir de citas textuales (en el caso de las entrevistas) y descripciones o frases claves (en el caso de la observación y los objetos). La creación de códigos o categorías para la definición del rol del diseñador en el escenario de trabajo evaluado se construyeron a partir de la revisión bibliográfica, tomando como referente principal el trabajo proyectos de Diseño Participativo de Manzini y Rizzo (2011), y el trabajo doctoral de investigación en diseño de Botero (2013), los cuales describen desde diferentes perspectivas ciertos atributos que caracterizan al diseñador, descripciones que provienen de la descripción de su trabajando en proyectos comunitarios de carácter colaborativo. Una vez elaborada la matriz, se llevó a cabo el rastreo de los elementos claves, que de manera transversal generaban evidencia de los códigos o categorías que fueron tomados como referente, y así mismo se fueron registrando nuevas categorías emergentes a considerar en la posterior etapa de discusión. Dado que los hallazgos se apoyan en el rastreo de códigos sobre las citas textuales y elementos descriptivos de la información recolectada, estos presentan de manera narrativa el análisis y síntesis elaborado para cada una de estas categorías.

## **3.1 Mapeo de impulsos creativos**

### **3.1.1 Mapeo de impulsos creativos en el mundo**

En esta primera etapa se realizó un mapeo de impulsos creativos llevados a cabo en diferentes lugares del mundo, con el objetivo de ratificar su definición en un ejercicio de caracterización, pero sobre todo de abrir el panorama sobre el desarrollo de este

fenómeno en el mundo y servir como guía en la posterior búsqueda que se realizaría en Bogotá.

Los referentes iniciales que se tomaron para reconocer un impulso creativo fueron las intervenciones llevadas a cabo desde el enfoque del urbanismo táctico, recopiladas en diferentes publicaciones de la firma *Street Plans Collaborative (2013)*, líderes en el tema, en compañía de otras organizaciones. Estos documentos se emplearon tanto para la definición de variables a tener en cuenta durante el mapeo, como para el registro de los primeros impulsos creativos en el mapa. Para la definición de variables se empleó el Volumen 3 de dichas publicaciones, en el cual se hace referencia a ciertas categorías que agrupan las diferentes intervenciones, tales como movilidad urbana, desarrollo local y medio ambiente, y el Volumen 4, en el que se integra otro eje de caracterización que responde a la escala de la intervención, es decir, se hace referencia a la magnitud de la misma, de acuerdo al área intervenida; se reconocen cinco posibles escalas: micro, edificio o construcción, cuadra, calle y barrio.

En cuanto a la clasificación de las intervenciones encontradas, y sobre la base de lo expuesto por los documentos citados, se realizaron algunas modificaciones atendiendo a los intereses particulares de la investigación. De este modo se definieron cinco categorías que fueron:

1. **Desarrollo/bienestar local:** Actividades de participación generadas a partir de las problemáticas de un territorio, orientadas a la integración ciudadana y a la mejora de la calidad de vida de los habitantes de dicho territorio. Ejemplos: mercados locales, recuperación de espacios abandonados o en deterioro, intervención de cuadras, peatonalización, pop-ups, etc.
2. **Movilidad:** Intervenciones en vías y áreas circundantes para mejorar la seguridad de las personas, tanto los usuarios de diferentes medios de transporte, como los peatones. Ejemplos: intervenciones generadas a partir del uso de la bicicleta,

ciclovías, ciclorutas, parqueaderos, cambios de sentido de calles, creación o modificación de zonas peatonales, etc.

3. **Medio ambiente:** Recuperación de espacios urbanos mediante actividades de interacción con la naturaleza, que busca generar conciencia y apropiación sobre el medio ambiente. Ejemplos: construcciones a partir del reciclaje o la reutilización, creación de huertas comunitarias, jardines urbanos, etc.
4. **Eventos temporales/recurrentes:** Reconfiguración de espacios que generan acceso a actividades culturales que incentivan la participación, interacción y apropiación del territorio por parte de los ciudadanos<sup>6</sup>. Ejemplos: ferias, festivales artísticos, mercados, eventos culturales, peatonalización de calles.
5. **Pintura:** Modificación del espacio urbano en la que, utilizando la pintura como herramienta de expresión, se genera impacto visual y un cambio de percepción del entorno en la cotidianidad de las personas. Ejemplos: intervención de muros, calles (cebras o intersecciones), fachadas, rejas, creación de zonas de interacción como juegos en el piso o paredes, zonas para escribir, preguntas a los ciudadanos, frases de reflexión, etc.

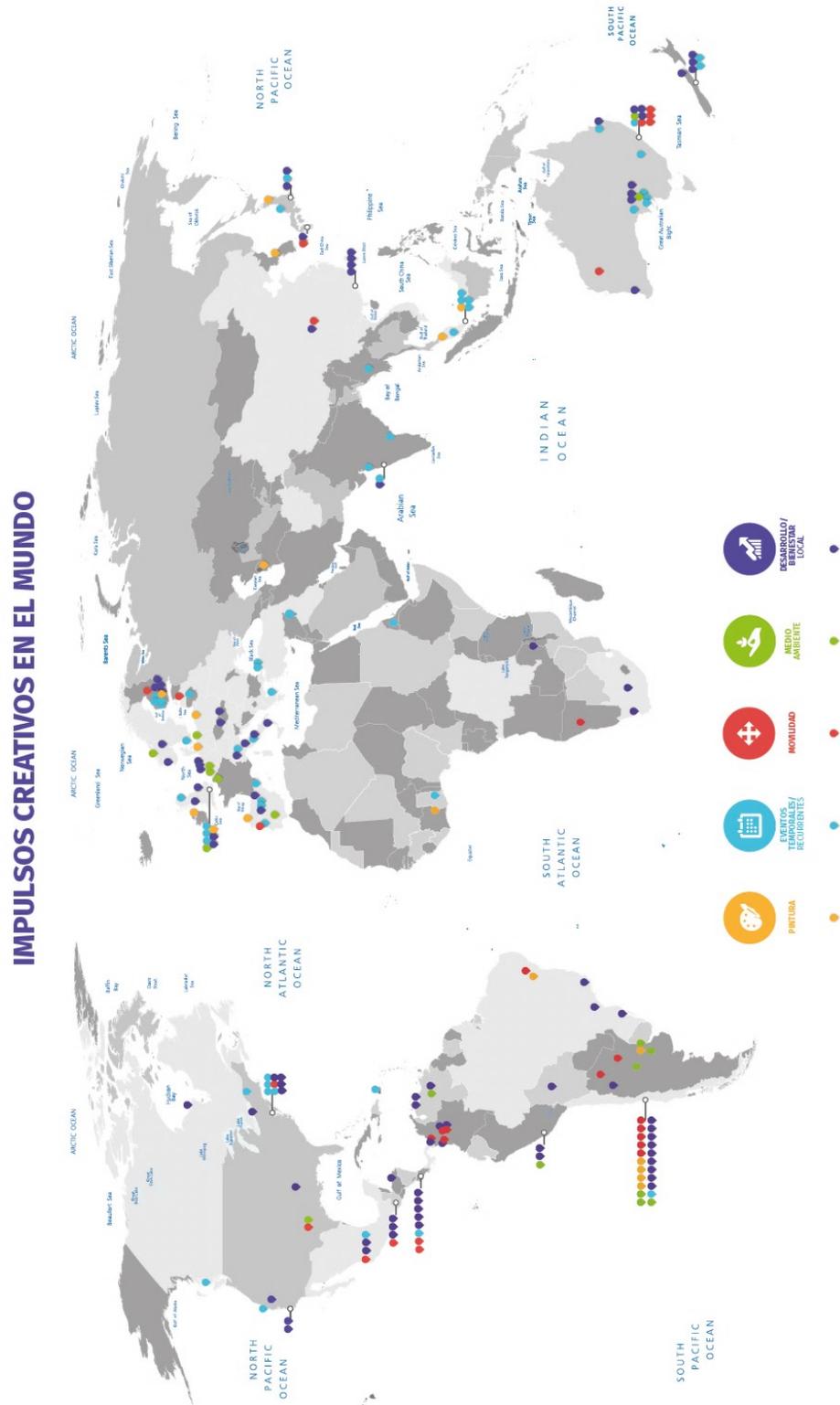
En la Ilustración 3-1 se puede ver el resultado de esta etapa, el cual se ha representado en un documento que consiste en un mapa del mundo marcado con los lugares donde se encuentran impulsos creativos y una serie de fichas con información complementaria<sup>7</sup>.

---

<sup>6</sup> Es importante para esta categoría que el evento, aunque no sea permanente, sea recurrente, de manera que pueda ser tomado en cuenta como impulso creativo que permita generar escenarios de transformación social y cultural en un lugar determinado, y no como un evento de fecha única y de carácter efímero.

<sup>7</sup> Para facilitar la consulta de esta información por parte del lector, se ha incluido en la versión digital de este documento imágenes ampliadas de la ilustración 3-1, así como de los anexos A, B y C.

Ilustración 3-1: Mapa de impulsos creativos en el mundo



El objetivo fue construir un documento que permitiera visualizar los datos que fueron recolectados, el cual no existía hasta el momento, y constituye hoy una fuente de información valiosa que se espera pueda convertirse en un documento abierto para seguir alimentando en el futuro.

En cuanto a la estructura de este mapa, se planteó para generar dos niveles de lectura, y por lo tanto comunicar dos tipos de información: un primer nivel donde visualmente se puede entender cómo se distribuyen los casos registrados en el mundo y qué categorías tienen mayor presencia, y un segundo nivel que lleva a profundizar sobre la información encontrada para cada caso, se trata de una ficha que identifica el impulso creativo (nombre, imagen, lugar donde se encuentra, escala y descripción), y corresponde al mapa tanto en el número como en el color asignado para cada tipo de impulso (ver Anexo A y B).

Dando alcance al primer objetivo específico de la investigación, para lo cual se buscaba caracterizar los tipos de impulsos creativos llevados a cabo por diferentes actores sobre el espacio público en diferentes ciudades del mundo, y en el área de estudio determinada en Bogotá, se registró un total de 199 impulsos creativos y su respectiva información. Este proceso se llevó a cabo teniendo como referente la definición de impulso creativo construida en el marco de la investigación, es decir, indagando sobre acciones o intervenciones realizadas por un ciudadano (o un grupo de ciudadanos) sobre su entorno, para modificar o mejorar su experiencia de ciudad. Así mismo, estas acciones se emplazan sobre el espacio público, perduran en el tiempo y dan cuenta de cambios sociales y culturales que conducen a la mejora de la calidad de vida de los ciudadanos.

Estos rasgos mencionados en la definición fueron los lineamientos para el mapeo de impulsos creativos, el cual se realizó según el método planteado (búsqueda web) y atendiendo a las posibles limitaciones del mismo, sobre todo en cuanto a la disponibilidad de información. El criterio de selección fue entonces la evidencia -documentada- de una intervención realizada sobre el espacio público, datos suficientes sobre las variables

definidas o una fuente descriptiva que permitiera inferir sobre dichas variables, así como un registro visual de la misma.

En cuanto al criterio de temporalidad, se decidió no tenerlo en cuenta para no limitar los alcances del mapeo. Se asume que la evidencia de una intervención física en el territorio, así como su documentación, hacen referencia a una duración en el tiempo determinada que responde directamente a la noción de transformación social y cultural del espacio. Este es el motivo por el cual las acciones efímeras tales como *performance* artísticos, obras de teatro o eventos esporádicos no se toman en cuenta dentro de los objetivos del proyecto.

Volviendo al objetivo de esta etapa, se considera importante reiterar que es un mapeo de impulsos creativos en el mundo, más no todas las acciones del mundo o de un área determinada. El muestreo de acciones ubicadas en diversas ciudades, registradas y documentadas, representó un insumo valioso para el ejercicio de caracterización, teniendo como resultado un panorama amplio que permitió guiar el ejercicio investigativo hacia las siguientes etapas, refinar el tipo de información que se buscaba, así como refinar la definición de este tipo de acciones y su significado en el contexto de la construcción/transformación de ciudad a partir del ejercicio de ciudadanía participativa.

La cantidad de impulsos creativos identificados no es lo que resulta importante en este contexto, sino el mapa como documento de registro y documento de comunicación. De modo que esta se convierte en una de las posibles ramificaciones de la presente investigación, dejando un escenario abierto a la exploración para proyectos concentrados en el ejercicio documental, explorando aún más la herramienta y convirtiéndola tal vez en una herramienta de construcción colaborativa.

### 3.1.2 Mapeo de impulsos creativos en Bogotá

El proceso anterior condujo a la presente etapa, para la cual el mapeo dejó de ser virtual y se convirtió en una estrategia para el trabajo de campo, el cual estuvo guiado los alcances y las conclusiones de aquella primera etapa de mapeo. Precizando las variables de datos definidos para el registro y realizando algunas variaciones sobre el método empleado en la etapa anterior, fue posible establecer la ruta de trabajo para el mapeo en Bogotá, específicamente en la UPZ 101 (localidad de Teusaquillo) y en cada uno de los nueve barrios que la componen (Anexo D).

Esta etapa corresponde igualmente al primer objetivo de la investigación, sin embargo el resultado estuvo dirigido no solo al ejercicio documental/analítico sino a un ejercicio de diagnóstico del territorio trabajado, de acuerdo a la información obtenida durante la búsqueda de impulsos creativos y a un proceso de indagación más profundo sobre casos seleccionados (Anexo D). De esta manera, además de alimentar el mapa de la UPZ, la información se utilizó para la construcción de un documento de caracterización y diagnóstico (Anexo E). Se seleccionaron en total ocho casos representativos de impulsos creativos (uno por cada barrio que conforma la UPZ 101) para los cuales se construyó una ficha que contiene la primera valoración del impacto realizada por el equipo de investigación atendiendo a: criterios de pertinencia de la intervención para el lugar donde se instala, integración de los habitantes del barrio en la planeación, uso y mantenimiento, y percepción del espacio por parte de ellos, entre otros factores.

Además del diagnóstico en términos cualitativos, la evaluación concluye otorgando un puntaje de 1 a 4 para cada caso seleccionado. En los resultados, cinco casos obtuvieron 1 y 2 puntos, y los tres casos restantes obtuvieron 4 puntos. Esta valoración corresponde asimismo a una observación proveniente no solo de los casos seleccionados sino de la experiencia del primer mapeo en la zona seleccionada en Bogotá. En un primer momento, al comparar las intervenciones registradas allí frente a las intervenciones en otras ciudades, se evidencia en algunos casos la falta de consideraciones en cuanto a la planeación, factura, mantenimiento y proyección/sostenibilidad en el tiempo. Aun así,

más que verlo como una limitante, las anteriores observaciones se toman como material de trabajo para la fase siguiente, el diseño del modelo de trabajo.

Por otro lado, este resultado se convierte (a nivel cualitativo y cuantitativo), en un indicador: es posible afirmar que están sucediendo cosas en el territorio (y por tanto en la ciudad), pero se hace necesario mejorar, potenciar y multiplicar estas acciones.

### **3.2 Modelo de trabajo participativo para la creación de impulsos creativos**

A partir del diagnóstico llevado a cabo se da inicio a la siguiente fase que corresponde al tercer objetivo de la investigación, es decir, propiamente al diseño del modelo de trabajo.

Tal como se planteó inicialmente, el objetivo de esta etapa fue re-pensar el proceso bajo el cual se llevan a cabo impulsos creativos en la ciudad, de acuerdo a las oportunidades encontradas durante la etapa de registro. Las bases de este proceso se plantean sobre un escenario colectivo que aboga por la participación de diferentes actores para la construcción de ciudad. Es así como se plantea la integración de un equipo conformado no solo por los habitantes de la zona a intervenir sino por diseñadores y ciudadanos interesados, representantes de organizaciones o colectivos, bajo una propuesta de trabajo pensada desde el equipo de investigación.

El modelo de trabajo comprende uno de los productos más importantes dentro de la investigación al constituir un producto de diseño en sí mismo, además de una herramienta de investigación. Para su construcción se tomaron como referente principal estrategias de mapeo colectivo, empleadas para distintos proyectos en los cuales un grupo de personas aborda el territorio desde una mirada crítica y con un fin determinado.

El colectivo argentino Icono clasistas, en su manual de mapeo colectivo advierte:

...El mapeo es un medio, no un fin. Debe formar parte de un proceso mayor, ser una “estrategia más”, un “medio para” la reflexión, la socialización de saberes y prácticas, el impulso a la participación colectiva, el trabajo con personas desconocidas, el intercambio de saberes, la disputa de espacios hegemónicos, el impulso a la creación e imaginación, la problematización de nudos clave, la visualización de las resistencias, el señalamiento de las relaciones de poder, entre muchos otros (Risier y Ares, 2013, p.7).

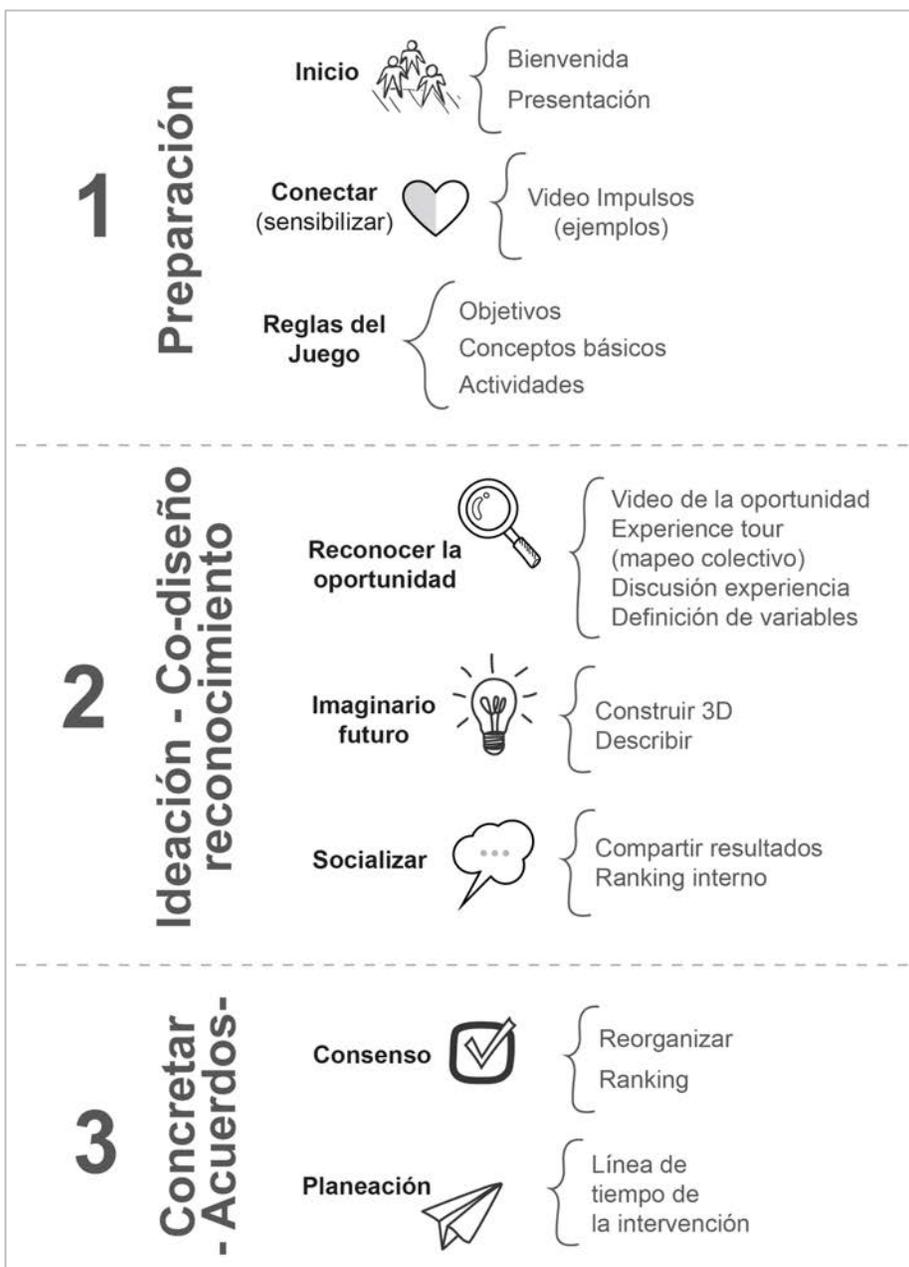
### 3.2.1 Modelo de trabajo

Como se verá a continuación (tabla 3-1), la propuesta se estructura en siete etapas que contemplan diferentes momentos y/o actividades a realizar en una jornada de trabajo que reúne a los diferentes tipos de participantes contemplados. Además de la herramienta de mapeo colectivo, que se apropia como una de las actividades fundamentales para las primeras etapas del trabajo, se han tomado como referente algunas estrategias de las *IDEO Method Cards*, una serie de métodos para apoyar procesos de diseño aplicados bajo el modelo del *human-centered design*. Un último referente importante comprende las herramientas recopiladas en el manual *DIY: Development Impact & You*, concebidas para activar y apoyar procesos de innovación social.

Entonces, el resultado de esta metodología de trabajo es un conjunto de actividades que se han pensado y organizado para conducir al grupo de trabajo al desarrollo de ideas para la creación del impulso creativo. Es importante aclarar que los métodos y herramientas usados como referente han sido modificados en algunos casos, respondiendo a los objetivos y requerimientos, tanto de las actividades en concreto, como de la investigación en general. De esta manera, el diseño de este modelo de trabajo se ha enfocado en lograr, a través de las diferentes etapas: conectar a las personas con el contexto de los impulsos creativos, conocer de primera mano el espacio físico de la ciudad sobre el cual se va a trabajar, lograr -desde la experiencia- caracterizar este espacio y evidenciar las diferentes situaciones susceptibles a ser modificadas o mejoradas; proponer desde la emoción, desde la imaginación, desde los deseos y sueños, un espacio ideal; para después concretar y convertir estas ideas en

acciones reales a ser implementadas, contemplando -tal como en un proceso de diseño convencional- los diferentes recursos a intervenir y el despliegue logístico para lograrlo. Todo esto bajo el escenario del co-diseño, de un trabajo colectivo y colaborativo entre actores particulares, quienes desempeñarán diferentes roles a ser evaluados en la implementación de este modelo. La ilustración 3-2, y la tabla 3-1 presentan la estructura y explicación del modelo de trabajo.

**Ilustración 3-2:** Estructura general del método propuesto



**Tabla 3-1:** Estructura detallada del modelo de trabajo

ETAPA	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	DISPOSITIVOS / MATERIALES
<b>Inicio</b>	Bienvenida	Se da la bienvenida de los participantes al taller, se identifica a cada uno con su nombre y se invitan a sentarse.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Salón con sillas dispuestas en forma circular</li> <li>▪ Adhesivos y marcadores para escribir nombres de los participantes</li> </ul>
	Presentación	<p>Los organizadores del taller se presentan y comunican a los participantes de qué se trata la actividad, quiénes se encuentran participando (se presupone que se cuenta con el grupo de ciudadanos, el colectivo y el grupo de diseñadores) y cuál es el objetivo de la jornada.</p> <p>Cada uno de los participantes se presenta brevemente, explica de dónde viene, a qué se dedica y cuál es su interés para participar en el taller.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Salón con sillas dispuestas en forma circular</li> </ul>
<b>Conectar / sensibilizar</b>	Video introductorio	<p>El objetivo de esta etapa es conectar a las personas con el escenario en que van a trabajar, es decir, los impulsos creativos.</p> <p>Se presenta un video introductorio con una serie de imágenes de impulsos creativos realizados en diferentes partes del mundo, de modo que las personas entiendan el concepto y abran su mente a los resultados que se pueden lograr.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Salón con sillas dispuestas en forma de auditorio</li> <li>▪ Computador</li> <li>▪ Video beam</li> </ul>
<b>Reglas de juego</b>	Objetivo de la jornada y conceptos básicos	En este momento se revisa con todos los participantes las definiciones de los conceptos más importantes para asegurarse que las personas entiendan de qué se trata el taller y reforzar el objetivo propuesto. Las definiciones que se socializan son: impulso creativo y co-diseño o diseño participativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Salón con sillas dispuestas en forma de auditorio</li> </ul>
	Explicación de las actividades	<p>Se explica cada una de las actividades a realizar, los tiempos estimados y lo que se espera de cada una de ellas.</p> <p>En este momento los organizadores conforman los grupos de trabajo teniendo en cuenta que haya presencia de los tres grupos de participantes (ciudadano, colectivo, diseñador), al menos una persona de cada uno. Además de esto, dentro de los organizadores se elige un diseñador líder por grupo para que acompañe su trabajo durante toda la jornada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Salón con mesas y sillas dispuestas en grupos</li> <li>▪ Kits de materiales: papel en grandes dimensiones, post-its, marcadores, tijeras, pegante, plastilina, cubos de madera, piezas de icopor, fichas, pintura, pinceles, bombas inflables, lana.</li> <li>▪ Insumos de trabajo durante el taller: guías de actividades, mapa</li> </ul>

		Una vez los grupos están conformados, se hace entrega de su espacio y kit de trabajo (el cual cuenta, además de los materiales, con un guía para el desarrollo de cada actividad)	del espacio a trabajar, íconos adhesivos, dibujo en líneas del espacio en diferentes vistas.
<b>Reconocer la oportunidad</b>	Video de la oportunidad	Proyección de un video (realizado previamente por los organizadores) que presenta la oportunidad sobre la cual se va a trabajar durante el taller. Este video contiene imágenes del espacio que hablan de posibles problemáticas y se apoya con un texto corto que invita a la acción de transformación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Computador</li> <li>▪ Video beam</li> </ul>
	<i>Experience tour</i> / mapeo colectivo	<p>Esta actividad consiste en hacer una inmersión real en el espacio presentado como oportunidad de intervención, de modo que se obtenga información de primera mano sobre la situación, a través de la experiencia directa en el lugar.</p> <p>(Se recomienda que el lugar donde se realice el taller esté cerca del espacio a intervenir, de modo que no tome mucho tiempo el desplazamiento entre los dos lugares).</p> <p>La estrategia para recolectar la información que proviene de esta experiencia es el mapeo colectivo. A cada grupo se le entrega un mapa del lugar para que sea intervenido de acuerdo a lo que perciben individual y grupalmente, pueden escribir, dibujar, demarcar zonas, etc., de acuerdo a unas preguntas guía diseñadas para la actividad.</p> <p>Se solicita que en consenso grupal otorguen un nombre al espacio que corresponda a su percepción sobre el mismo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mapa del espacio a trabajar</li> <li>▪ Marcadores / colores / esferos</li> <li>▪ Íconos adhesivos</li> <li>▪ Cámara fotográfica</li> </ul>
	Discusión experiencia	<p>Una vez terminada la actividad de mapeo los grupos regresan al lugar donde se realiza el taller para trabajar con base en la actividad anterior.</p> <p>El insumo principal en este momento es el mapa que, como documento, tiene el registro de toda la información consignada allí. Se genera una discusión al interior del grupo sobre todos los conceptos, variables, situaciones que percibieron en el lugar, etc., escribiendo toda esta información a modo de palabras claves en post-its individuales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mapa trabajado en la actividad anterior</li> <li>▪ Papel</li> <li>▪ Post-its</li> <li>▪ Marcadores</li> </ul>
	Definición de variables	<p>Cuando toda la información del mapa se ha traducido en palabras claves, el grupo debe organizar dichas palabras claves en categorías o variables principales que responden a las situaciones o problemáticas identificadas en el lugar, susceptibles a ser mejoradas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Papel</li> <li>▪ Post-its</li> <li>▪ Marcadores</li> </ul>

		Se pide a cada grupo que encuentre 3 o máximo 4 variables principales, y una vez terminada esta actividad, pueden seleccionar una o dos para centrar las ideas de su intervención.	
<b>Imaginario futuro</b>	Construcción 3D del espacio imaginario	El ejercicio de ideación de la intervención inicia haciendo que las personas se imaginen dicho espacio como el lugar ideal y de esta manera empiecen a construirlo en tres dimensiones con los materiales entregados para este fin, en una maqueta no necesariamente figurativa. El resultado de esta construcción es acuerdo entre el imaginario individual de los participantes.  En la guía de la actividad se encuentra una serie de preguntas guía como apoyo para este proceso.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kit de materiales</li> </ul>
	Definición de atributos del espacio	Para esta actividad los participantes deben realizar un ejercicio descriptivo del lugar imaginado que han construido como grupo.  Deben escribir todos los atributos de este espacio en post-its individuales y organizarlos de acuerdo a las zonas, dinámicas, objetos que han creado para el lugar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Papel</li> <li>▪ Post-its</li> <li>▪ Marcadores</li> </ul>
<b>Socialización</b>	Socialización	Cada grupo debe socializar el trabajo realizado en la primera parte del taller y el resultado alcanzado en la etapa de ideación a los otros grupos.  El grupo elige una o dos personas para exponer su propuesta, contando con 5 minutos para realizar esta presentación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Salón con sillas dispuestas en forma circular</li> <li>▪ Espacio para el grupo expositor</li> <li>▪ Maquetas elaboradas en actividad anterior</li> </ul>
	Ranking (por grupo)	Después de escuchar el trabajo de todos los participantes, cada grupo debe hacer un ranking y seleccionar los 3 o 4 atributos claves, o los que consideran más importantes de su propuesta.  Una vez seleccionados, los deben ubicar en el tablero central de salón de trabajo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Salón con sillas dispuestas en forma circular</li> <li>▪ Tablero central</li> <li>▪ Post-its</li> </ul>
<b>Consenso</b>	Reorganización de propuestas	Dentro del grupo de organizadores del taller se debe elegir un moderador para la siguiente actividad.  Cuando en el tablero central se encuentran las ideas clave de cada uno de los grupos, el moderador debe tomar la palabra y facilitar tanto la creación de nuevas variables de intervención, como la reorganización de las ideas de acuerdo a dichas variables.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Salón con sillas dispuestas en forma circular</li> <li>▪ Tablero central</li> <li>▪ Post-its</li> </ul>

	<p>Ranking</p>	<p>Esta parte del proceso es la etapa final del consenso, en la que algunas ideas podrán acogerse a ideas de mayor alcance y otras podrán ser modificadas o descartadas, siempre y cuando se logre un consenso en la participación de cada grupo.</p> <p>El ranking se realiza con la votación de cada grupo y al finalizar esta actividad deben quedar en el tablero las ideas más representativas para el desarrollo del impulso creativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Salón con sillas dispuestas en forma circular</li> <li>▪ Tablero central</li> <li>▪ Post-its</li> </ul>
<p><b>Planeación impulso</b></p>	<p>Línea de tiempo</p>	<p>Esta actividad también está liderada por el moderador de la etapa anterior.</p> <p>Dado que la intervención (en muchos casos) no consta de una sola acción en particular, el resultado del taller se plantea como una línea de tiempo que acoge las diferentes ideas a las que ha llegado el grupo de trabajo.</p> <p>El moderador pregunta a los participantes cuáles de esas acciones conciben a corto, mediano y largo plazo, y las empieza a ubicar de acuerdo a ese orden, teniendo como resultado lo que se ha denominado 'la línea de tiempo de la intervención'.</p> <p>Dicho resultado de la discusión tiene que ver con la complejidad de la intervención, el tiempo que se estima puede llevar, la consecución de recursos (económicos, materiales, mano de obra), la disponibilidad para llevarla a cabo, el número de participantes estimado, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Salón con sillas dispuestas en forma circular</li> <li>▪ Tablero central</li> <li>▪ Post-its</li> </ul>

La estrategia para poner a prueba el modelo de trabajo fue la realización de dos talleres piloto que permitieran conducir el proceso de desarrollo de un impulso creativo y la planeación previa a su implementación.

Además del componente metodológico de los talleres, se hace necesaria y fundamental una etapa de preparación en la cual se deben adelantar diversas tareas, tales como crear un equipo de trabajo base, establecer contacto con personas claves del territorio seleccionado, encontrar un espacio físico para la realización del taller y gestionar el espacio de trabajo dentro de una comunidad.

Dentro de este proceso se precisó la conformación del grupo de trabajo compuesto por los diversos actores involucrados (anteriormente identificados) como un elemento de suma importancia para poder generar las dinámicas de trabajo colectivo planteadas en los objetivos, y así mismo analizarlas. Es así como se hizo necesario para esta etapa reconocer tres posibles escenarios con los que se puede encontrar el investigador a la hora de instalar la iniciativa de un taller para la creación de impulsos creativos. Durante el diseño metodológico de la investigación, ni durante el diseño inicial del modelo de trabajo se hizo evidente esta situación, sin embargo resulta determinante para la forma en que se desarrolla el proceso. Se recomienda entonces tenerlo en cuenta para futuras investigaciones.

### **3.2.2 Escenario A:**

El primer escenario identificado es aquel en el cual ya existen colectivos trabajando sobre un territorio dado, cuentan con diseñadores en su equipo y han adelantado el mapeo de oportunidades para la intervención, de acuerdo a su metodología de trabajo.

Para este caso se trabaja conociendo en primera medida las metodologías empleadas por ellos, a fin de encontrar puntos en común y puntos de divergencia a la hora de invitarlos a participar en el taller. En segunda medida, aprovechando el proceso adelantado por ellos en la identificación de oportunidades y seleccionando una de estas para ser abordada. El grupo de trabajo para este escenario estará conformado por miembros de dicho colectivo, habitantes del barrio seleccionado y diseñadores ajenos al colectivo, parte del equipo de investigación.

### **3.2.3 Escenario #B:**

La segunda situación se ubica igualmente ante un mapeo de oportunidades ya adelantado por un colectivo pero en este caso dicho colectivo no cuenta con la participación de diseñadores: se trata de asociaciones de vecinos o grupos derivados de las Juntas de Acción Comunal, cuya preocupación constante por los temas del barrio que

habitan, ha generado espacios de organización y participación independiente. Para este escenario, el grupo de trabajo se integra con los mismos tres actores, es decir, representantes del colectivo, habitantes del barrio seleccionado y diseñadores integrantes del equipo de investigación.

### **3.2.4 Escenario # C:**

En el último escenario se presenta un caso diferente que se evidenció a partir de abordar un territorio en el cual no se ha identificado la participación de uno de los dos tipos de colectivos o agrupaciones descritas anteriormente. Esto indica que el mapeo de oportunidades de intervención no ha sido adelantado y debe contemplarse el proceso desde esta etapa. En el caso específico de esta investigación se decidió abordar esta búsqueda por parte del equipo de trabajo, para luego invitar a la comunidad a participar de los procesos siguientes. No contando con la presencia de un colectivo propio del territorio de interés, se procura tener una o varias personas de un colectivo invitado para contar igualmente con los tres actores propuestos, tal como en los escenarios A y B.

Es importante aclarar que este “mapeo de oportunidades” corresponde a un ejercicio previo incluso a la etapa misma de preparación, pues es el que determina la selección del territorio a trabajar y arroja la información necesaria o los insumos básicos para el alistamiento y desarrollo del taller planteado. Como se describió anteriormente, el mapeo de oportunidades se traduce en un documento, cuya información responde a una descripción de la situación identificada y primeras consideraciones en cuanto al público (personas involucradas o que tienen contacto con la situación), la escala y el tipo de afectación posible de la intervención sobre el espacio público.

Ubicando estos tres escenarios en el mismo punto de partida, se puso a prueba el modelo de trabajo bajo la estructura planteada, de manera que al finalizar la etapa pudieran leerse los resultados bajo los mismos parámetros. Respondiendo a los objetivos de esta fase y a la pregunta de investigación, posterior a la prueba del modelo de trabajo la siguiente etapa se enfocó en la caracterización los roles asumidos por cada uno de los

actores en cada grupo de trabajo y la evaluación de cómo las dinámicas planteadas llevaron el proceso a un resultado u otro.

### 3.2.5 Pruebas piloto

Con el fin de realizar la prueba del modelo de trabajo diseñado para la creación de impulsos creativos, se seleccionaron dos casos en espacios diferentes de Bogotá, que corresponden a los escenarios B y C descritos anteriormente. Para cada uno se llevó a cabo un taller de prueba en una jornada de trabajo.

**Prueba #1 – Teusaquillo:** El primer caso seleccionado se encuentra dentro del área destinada para la primera parte del estudio, la UPZ 101 de Bogotá, exactamente entre los barrios La Soledad y Las Américas. Al indagar sobre distintas iniciativas de impulsos creativos en esta zona, se encontró que varios de estos habían sido llevados a cabo por agrupaciones de vecinos convocados o liderados por unas cuantas personas, también vecinos. Dentro de estas personas se contactó a una Edilesa de la localidad de Teusaquillo, quien efectivamente había liderado otros proyectos en diferentes zonas de la localidad y tenía otros lugares ya identificados. De acuerdo a la explicación anterior, este caso representa el escenario B, en el cual un colectivo o agrupación de vecinos ha adelantado acciones en el espacio público del barrio y así mismo ha identificado zonas o lugares potenciales para ser intervenidos.

Durante la etapa de preparación, la cual tuvo una duración de un mes aproximadamente, se trabajó de la mano de esta participante. Ella apoyó al equipo de investigación en la gestión del espacio y los equipos necesarios para realizar el taller, y en la divulgación y convocatoria para la participación de vecinos, además de la sugerencia del lugar a trabajar.

**Tabla 3-2:** Participantes taller # 1 - Teusaquillo

TIPO DE PARTICIPANTE	NÚMERO DE PARTICIPANTES	EDAD	PERFIL	¿PARTICIPÓ DE TODA LA JORNADA?
<b>Vecinos / habitantes del barrio</b>	5	18-35	Estudiante de psicología	No
		18-35	Estudiante artes dramáticas	No
		35-50	Abogado, habitante de un barrio cercano	Si
		+ 50	Ama de casa, líder comunitaria	Si
		18-35	Extranjera, habitante de un barrio cercano	No
<b>Colectivos o agrupaciones</b>	4	18-35	Edileza Teusaquillo, líder comunitaria. Ha participado en diferentes proyectos comunitarios de la localidad	Si
		18-35	Arquitecto, interesado en proyectos sociales. Lidera un espacio de co-working en el barrio.	No
		18-35	Publicista, líder del colectivo 'Agentescultóricos', tiene experiencia en intervenciones urbanas	No
		18-35	Diseñadora industrial, líder del colectivo 'Agentescultóricos', tiene experiencia en intervenciones urbanas	Si
<b>Diseñadores</b>	4	18-35	Diseñadora industrial	Si
		18-35	Diseñador industrial, también vecino del lugar	Si
		18-35	Diseñador industrial	Si
		18-35	Diseñador industrial	Si
<b>Total</b>	<b>13</b>			

Para los objetivos tanto del taller como de la investigación, los resultados de esta prueba no fueron satisfactorios por un motivo principal, la ausencia de participantes habitantes de zonas cercanas al lugar trabajado. Aunque asistieron varios vecinos, algunos no estuvieron en la jornada completa y otros, aunque vivían cerca, no tenían un conocimiento pleno, ni un vínculo con este lugar. De acuerdo a lo anterior, la parte final del taller se desarrolló entre una mayoría de diseñadores e integrantes de colectivos invitados que desconocían en gran medida la cotidianidad del espacio a trabajar y por ende, no fue posible llevar las propuestas hasta la etapa de consenso grupal y planeación de la intervención. (El Anexo J presenta el registro fotográfico de esta prueba piloto).

**Prueba #2 – Santa Helena:** El segundo caso fue seleccionado gracias a una dinámica realizada dentro de los integrantes del equipo de apoyo a la investigación que buscaba explorar el escenario C, haciendo el ejercicio de mapeo de oportunidades. Después del tiempo destinado para esta indagación, se evaluaron dentro del mismo grupo las diferentes 'fichas de oportunidad' y se eligió a través de un ranking, una oportunidad a trabajar (ver Anexo F). Debe recordarse que uno de los requisitos para la selección de esta propuesta tenía que ver con que no se encontraran en el lugar iniciativas de un colectivo o agrupación ya trabajando sobre el mismo.

El lugar escogido está ubicado entre el barrio Prado Pinzón y el barrio Santa Helena de la ciudad de Bogotá, y se trata de un espacio de tránsito peatonal que se encuentra en la frontera de los dos barrios. Es el único paso de fácil acceso para los habitantes de los dos lugares y a la vez ha significado una barrera social para ellos, lo cual ha generado que el espacio mismo se haya convertido en un espacio olvidado, lleno de basura, con caminos deteriorados por los cuales, además de peatones, transitan motocicletas y bicicletas.

La etapa de preparación de este taller requirió tres meses aproximadamente, desde el momento en que se hizo el contacto inicial, hasta la realización del taller. Dado que no había un contacto previo con los habitantes del barrio, tuvo que iniciarse la gestión desde cero, es decir, acudiendo a personas que pudieran resultar clave en lugar. Debido a que el lugar seleccionado es un espacio de tránsito, se inició el contacto con el barrio Prado Pinzón y el barrio Santa Helena al mismo tiempo, para lo cual se decidió recurrir a las Juntas de Acción Comunal (JAC) debido a que estos son escenarios de participación local en los cuales se encuentran generalmente los representantes de la comunidad.

El proyecto tuvo mayor acogida en la JAC del barrio Santa Helena, manteniendo relación directa con su presidente, quien apoyó al grupo de investigación en la divulgación del proyecto con otros miembros de la junta y otros vecinos, y en la gestión de diferentes

espacios de reunión para explicar el proyecto a ellos. Culminado este proceso se hizo posible la realización del taller, recibiendo apoyo igualmente en la gestión del espacio y los equipos que fueron necesarios para el desarrollo de las actividades.

**Tabla 3-3:** Participantes taller # 2 – Santa Helena

TIPO DE PARTICIPANTE	NÚMERO DE PARTICIPANTES	EDAD	PERFIL	¿PARTICIPÓ DE TODA LA JORNADA?
<b>Vecinos / habitantes del barrio</b>	9	18-35	Trabajadora social con énfasis en política, ha participado en proyectos comunitarios (huertas colectivas) en el sur de la ciudad. Hace más de 20 años que vive en el barrio	Si
		+50	Ama de casa, hace 30 años vive en el barrio	Si
		35-50	Ama de casa, vecina del lugar	No
		+50	Comerciante, pensionada, hace 28 años vive en el barrio, es parte de la Junta de Acción Comunal	Si
		35-50	Ama de casa, Secretaria de la Junta de Acción Comunal, hace 35 años vive en el barrio	Si
		+ 50	Ama de casa, Tesorera de la Junta de Acción Comunal	Si
		+ 50	Ama de casa, interesada en los proyectos ambientales, hace parte de la Junta de Acción Comunal	Si
		18-35	Estudiante de biología	No
		+ 50	Vecino del lugar, miembro de la Junta de Acción Comunal	No
<b>Colectivos o agrupaciones</b>	2	18-35	Arquitecto, líder del colectivo 'Arquitectura del Oximorón', con experiencia en intervenciones en barrios periféricos. Es vecino de un barrio cercano.	Si
		18-35	Estudiante de arquitectura, ha colaborado con el colectivo 'Arquitectura del Oximorón'. Es vecino de un barrio cercano.	No
<b>Diseñadores</b>	5	18-35	Diseñador industrial, interesado en comunicación estratégica	No
		18-35	Estudiante de diseño industrial, hace parte de un colectivo donde realizan	Si

			intervenciones artísticas efímeras	
		18-35	Diseñador industrial	Si
		18-35	Estudiante de diseño industrial, apoyó la primera etapa de la investigación	Si
		18-35	Estudiante de diseño industrial, apoyó la primera etapa de la investigación	Si
<b>Total</b>	<b>16</b>			

Los resultados de este taller fueron bastante satisfactorios para el curso de la investigación, no solo gracias a una mejor convocatoria y asistencia, sino porque este permitió ajustar algunos momentos de la metodología en relación al taller anterior, y porque gracias a esto y a la asistencia de los tres tipos de participantes, fue posible llegar hasta una propuesta consensuada de la línea de tiempo esperada para llevar a cabo el impulso creativo en el espacio trabajado. (El Anexo K presenta el registro fotográfico de esta prueba piloto).

Aunque los resultados de los dos talleres fueron diferentes y quizá no en los dos casos fueron los resultados esperados, permitieron realizar el análisis que enfrentó el proceso de indagación con el objetivo principal planteado inicialmente. Lo anterior, gracias a que el objeto de análisis no lo constituye el resultado sino el proceso, en específico el rol que asumen los participantes y el rol que asume el diseñador bajo la metodología de trabajo planteada. Gracias a esto, es importante aclarar que para el proceso de análisis no fue determinante discriminar entre una prueba y otra, sino que se utilizó la información de manera transversal bajo la configuración de la matriz de análisis creada para el fin.

### **3.3 El rol del diseñador en la co-creación de impulsos creativos**

Dando alcance al último objetivo específico de la investigación, se realizó un proceso de análisis del rol asumido por el diseñador durante la implementación del modelo de trabajo propuesto. Por lo anterior, es preciso recordar que el resultado de cada uno de los talleres no cobra relevancia como propuesta de impulso creativo, sino como proceso

mediador de la interacción entre tres tipos de actores identificados y convocados a hacer parte de dicho proceso.

Ahora bien, como se verá en el desarrollo de esta sección, el análisis se ha llevado a cabo a partir de una selección de categorías provenientes del trabajo de Manzini & Rizzo (2011) por una parte, y por otra parte, del trabajo de Sanders & Stappers (2008), quienes rescatan atributos y características que por parte del diseñador, entran a jugar parte en procesos y proyectos participativos o de co-diseño. A partir de la revisión bibliográfica se realizó el listado de categorías –características o atributos- mencionados por los autores; este listado se organizó de acuerdo al tipo de característica señalado, se depuraron algunos conceptos repetidos y se unificaron otros que resultaban similares. El resultado fue un total de diecisiete categorías para ser analizadas en el discurso de cada uno de los actores participantes del taller y en las notas provenientes del ejercicio de observación de un integrante del equipo de investigación.

Los criterios sobre los cuales se organizaron los conceptos son tres, y se han definido de acuerdo al impacto o influencia directa de la acción del diseñador sobre una variable determinada, bien sea el proceso llevado a cabo en el taller, las personas (demás participantes) o los resultados obtenidos. Durante la clasificación de los conceptos fue posible ver que en la mayoría de los casos una categoría impacta sobre dos de las tres variables, tal como se muestra en la ilustración. Lo anterior se tuvo en cuenta como elemento adicional para el proceso de análisis.

Para el análisis de las categorías definidas fueron usadas citas provenientes de las entrevistas, previamente organizadas en la matriz de análisis (Anexo I), en las cuales se examinó la presencia de la palabra exacta usada para definirla o de una palabra o frase que hiciera alusión al concepto. La tabla 3-4 relaciona las categorías con los datos provenientes de cada uno de los actores participantes de acuerdo al número de veces con que fueron mencionadas. Dado que la mayoría de las entrevistas se realizaron de

manera grupal, los números registrados en la siguiente tabla no corresponden al número de participantes, talleres o entrevistas.

**Tabla 3-4:** Categorías para definición del rol del diseñador reconocidas por los participantes

CATEGORÍA	PALABRA EXACTA				ALUSIÓN AL CONCEPTO			
	Diseñador	Colectivo	Ciudadano	Observación	Diseñador	Colectivo	Ciudadano	Observación
FACILITADOR				1	3			
LÍDER				1		1		
GUÍA O CONDUCTOR	3		1	1		1	1	
PROMOTOR			1					
DEFINE, TOMA DECISIONES, DA FORMA					2		1	1
CREA Y EXPLORA HERRAMIENTAS Y MÉTODOS	1				3		1	1
DA SU VISIÓN DEL MUNDO	1							
MEDIADOR	1			1	1			
EMPODERA / EXPANDE LAS CAPACIDADES DE LAS PERSONAS	1				6			
APORTA DESDE LA ESPECIFICIDAD DE SU CONOCIMIENTO (ESPECIALIDAD)					2	2		
EXPERIMENTA	1							
IMPULSA PROCESOS DE ESCALABILIDAD Y REPLICABILIDAD								
APORTA CONOCIMIENTO EXPERTO			1	1		4		
LLEVA A LA IMPLEMENTACIÓN			1			1		
CATALIZADOR			1		2			
COLABORADOR					1	1		
CREATIVO		1	1		1			

En la búsqueda de la caracterización del rol del diseñador asumido bajo el modelo de trabajo puesto a prueba, se resaltan tres categorías principales, las cuales corresponden a las más enunciadas por los participantes en las diferentes entrevistas. Como se mencionó anteriormente, las categorías se seleccionaron a partir de la revisión bibliográfica, mas no se mencionaron ni se sugirieron como opción de respuesta a los

entrevistados. Al ser las respuestas completamente genuinas, fue importante considerar tanto la mención de la palabra exacta como la alusión a la categoría, tal como se hizo en la tabla anterior.

Según los resultados, las categorías más veces mencionadas por los participantes fueron “guía o conductor” y “empodera / expande las capacidades de las personas”; en un siguiente nivel se encuentran “crea y explora herramientas y métodos” y “aporta conocimiento experto”, y en el tercer nivel se encuentran tres categorías: “facilitador”, “define, toma decisiones, da forma” y “aporta desde la especificidad de su conocimiento (especialidad)”. Para entender el contexto de este resultado, a continuación se presentan algunas citas de las entrevistas que se tuvieron en cuenta para el rastreo de las categorías. Se presentan siguiendo esta estructura: pregunta realizada, participante que contesta, respuestas.

### **1. Descripción del rol del participante -diseñador- en el grupo de trabajo:**

#### **Ciudadano:**

“Los diseñadores proponen realizar actividades en las que nosotros no pensaríamos, o más bien, pensaríamos que no son necesarias para solucionar el tema que se propuso.”

“Nos guían en el desarrollo de las actividades y tienen la creatividad para transformar nuestras ideas”.

“Ellos saben lo que estamos haciendo, y saben cómo llevarlo a la realidad, creo que esa es una ventaja porque para nosotros sería complicado ponernos de acuerdo en cómo hacer las cosas que propusimos. Aquí -y en general- todo el mundo tiene una idea diferente.”

**Colectivo:**

“El diseñador es un actor propositivo y además es el que llevaba el hilo de la dinámica. Por su conocimiento, contempla características estéticas, espaciales, actores, flujos.”

**Diseñador:**

“Creo que nuestro papel principal fue guiarlos pues divagaban mucho, en la introducción ya estaban divagando. [...] Y llevarlos en el paso a paso, es gracias a eso que se logró lo que se logró, pues ellos desde el inicio se limitaban a proponer.”

“Yo pienso que somos algo así como intérpretes de esas expectativas que las personas tienen todos los días. Justamente en el proceso de divagación la gente tiene la necesidad de ser escuchada. Que llegue una persona externa hace que ellos se empoderen de su situación para expresarse y expresar sus ideas.”

**2. Principal aporte personal en el grupo de trabajo:****Diseñador:**

“Hacer que las personas expresaran sus ideas.”

“Me esforcé en crear estrategias para 'sacarle' a las personas lo que se necesita para cada una de las etapas: ideas, opiniones, deseos, etc.”

“Mi principal aporte en el grupo fue mi empatía y divergencia a la hora de estimular la creación de nuevas ideas, más soñadoras.”

**3. ¿Cree pertinente el trabajo de un diseñador en este contexto?****Ciudadano:**

“Los diseñadores son de mucha ayuda para nosotros. Yo espero que puedan seguir participando de estos proyectos con nosotros porque ellos tienen ideas, aunque nosotros también tenemos muchas ideas, pero ellos tienen la noción de

cómo hacer las cosas. Además de eso tienen la capacidad de organizarnos a nosotros que muchas veces no llegamos a ningún lado por andar peleando. Otras veces, por ejemplo, llegamos a acuerdos pero al pasar el tiempo las cosas se quedan en palabras y no se hace nada.”

**Colectivo:**

“De hecho si, un diseñador podría ayudar a hacer más efectivos y más eficientes los procesos comunitarios que están queriendo mejorar un espacio. En mi experiencia pasada, nos tomó siete meses lograr algo en lo que creo que hubiéramos tardado menos tiempo si hubiéramos tenido diseñadores en el grupo.”

**Diseñador:**

“Sí, pero no es él quien necesariamente va a ‘salvar la patria’. Siendo yo diseñador, me sorprendí positivamente con iniciativas sugeridas por los miembros de la comunidad, quienes mejor conocen su zona. Aun así, los diseñadores juegan un rol decisivo a la hora de romper las barreras mentales y el negativismo de las personas. Su pensamiento creativo debe ser activo y exigente con los demás para ver más allá del problema y llegar a soluciones innovadoras.”

La selección de estas citas se realiza sobre las preguntas que apuntan directamente a la reflexión sobre el rol del diseñador por parte los otros participantes y por parte de ellos mismos. Estas preguntas, que tienen un énfasis mayormente explicativo, buscaron que el participante construyera su discurso utilizando adjetivos que permitieran rastrear las categorías citadas para visualizar el papel desempeñado por el diseñador (se han resaltado las respuestas para facilitar al lector la ubicación de las categorías clave). Cabe resaltar que hubo una clara intención en incluir los testimonios del diseñador en este proceso de análisis, pues se considera importante el ejercicio de autorreflexión desde la disciplina misma para aportar a la consolidación de iniciativas que como esta, buscan ampliar las perspectivas del ejercicio del diseño bajo escenarios participativos o de co-diseño en el contexto de la intervención y construcción de ciudad.

Ahora bien, este proceso de análisis ha permitido la construcción de un elemento adicional en la interpretación de las categorías establecidas, el cual responde a tres variables en las que es posible leer el enfoque principal de la actuación del diseñador: las personas, el proceso y los resultados. De acuerdo a lo anterior, algunas categorías hacen mayor alusión a la influencia que tiene el diseñador directamente sobre los compañeros de grupo o los otros participantes del proceso. Esto tiene que ver con el apoyo que hace y las herramientas que entrega a las personas para exaltar su conocimiento y lograr que sean protagonistas de estos escenarios de trabajo. Una segunda variable corresponde al proceso mismo, esto es, el aporte que hace durante la creación del impulso creativo en lo que tiene que ver con el efectivo desarrollo de cada una de las actividades planteadas, el relacionamiento entre los diferentes participantes y el aporte en cuanto a las competencias mismas de su disciplina. La tercera y última variable hace referencia a los resultados del proceso, aquello que tiene que ver con la definición y concreción de ideas sobre el impulso creativo desarrollado e incluso los aportes dados para llevar a cabo la implementación.

**Tabla 3-5:** Variables priorizadas por los participantes en la definición del rol del diseñador

<b>ACTOR</b>	<b>VARIABLE DE CATEGORÍAS - PERSONAS</b>	<b>VARIABLE DE CATEGORÍAS - PROCESO</b>	<b>VARIABLE DE CATEGORÍAS - RESULTADOS</b>
<b>CIUDADANOS</b>		X	X
<b>COLECTIVOS</b>	X	X	X
<b>DISEÑADORES</b>	X	X	

A partir de la interpretación de las respuestas de los participantes se ha construyó la Tabla 3-5, la cual presenta las variables desarrolladas anteriormente en función del testimonio de cada grupo de entrevistados. Es decir que fue posible leer el enfoque de sus respuestas para las tres preguntas tomadas en cuenta en esta sección, enfoque que se atribuye a la manera en que la persona se conecta y asume este proceso, a sus experiencias previas y a sus expectativas.

De acuerdo a lo anterior, es posible ver que las respuestas del grupo de ciudadanos o vecinos de la zona trabajada se concentran en el proceso y los resultados. En los fragmentos resaltados se hace referencia a los diseñadores como aquellos en capacidad de organizar una serie de actividades con un fin determinado (el desarrollo conjunto de un impulso creativo) y de transformar las ideas para llevarlas a la realidad. Así mismo, se atribuye al diseñador el conocimiento de cómo hacer las cosas, de cómo materializar aquello propuesto entre todos. De parte de los ciudadanos hay receptividad a la labor del diseñador y se considera pertinente su participación en este escenario, sobre todo desde el punto de vista de cómo un proceso organizado y un conocimiento especializado puede conducir a un buen resultado.

En cuanto a los colectivos o personas con experiencia previa en intervenciones, sus respuestas hacen referencia a las tres variables, aunque concentrándose mayormente sobre las personas y los resultados. Así bien, hacen énfasis en cómo los procesos pueden hacerse más eficientes para lograr resultados más efectivos con la intervención, y así mismo creen que el diseñador tiene un conocimiento experto que le permite contemplar variables quizá no contempladas por otros actores. Se puede pensar que, debido a su experiencia, los representantes de colectivos tienen la capacidad de hacer una mirada transversal sobre la dinámica, deteniéndose menos en el análisis del proceso y enfocándose más en los resultados, no solo en términos de la etapa de ideación, sino en la planeación para la implementación. En este sentido, rescatan cómo el rol del diseñador (en el caso puntual de la metodología puesta a prueba) puede optimizar el trabajo con las personas, pero además puede aportar su conocimiento específico (quizá desde un enfoque más técnico) para obtener buenos resultados llevando a cabo el impulso creativo.

Por su parte, el grupo de diseñadores muestra en sus respuestas mayor interés por la influencia que puede tener su papel sobre las personas y sobre el proceso llevado a cabo, más que sobre los resultados. Por una parte, se ven a sí mismos como aquellos que guían a las personas y las conducen en el paso a paso del proceso, lo cual puede estar relacionado con que el diseñador está más abierto (en un primer momento) al tipo

de actividades propuestas y por tanto entiende la importancia que adquiere cada una de estas para conducir el proceso hasta el fin esperado. Por otra parte - habiendo asumido este rol de guía – los diseñadores dan un gran valor al relacionamiento que se da con los otros participantes, reconociendo la creación de estrategias propias para empoderar a las personas en su propio rol, interpretando sus pensamientos, logrando que se expresen y estimulando la creación de ideas. Lo anterior resulta interesante en tanto podría pensarse que el diseñador estaría más enfocado en los resultados del proceso, procurando aportar desde su conocimiento experto o desde un punto de vista más técnico, tal como fue planteado en algunas de las respuestas de los otros participantes. Aunque efectivamente se da este tipo de aporte, se rescata el interés del diseñador por entender la importancia de todo el proceso y participar de un verdadero escenario de trabajo colaborativo, pues aún reconociendo la dificultad en el desarrollo de estos procesos, se hace posible seguir enriqueciendo y construyendo sobre ellos.

Tal como se muestra en la Tabla 3-4, este proceso de indagación no arrojó suficiente información con respecto a categorías que hagan alusión a la variable ‘resultados’. Aunque estas son categorías propuestas por diferentes autores, los alcances de la presente investigación contemplan la prueba del modelo de trabajo y la proyección de la línea de tiempo de la intervención, más no la implementación del impulso creativo como tal. En este sentido, categorías relacionadas con la idea del diseñador como agente que conduce el proceso a la implementación, o que impulsa procesos de escalabilidad y replicabilidad, no pudieron ser evaluadas en el marco de esta investigación mas se proponen dentro de los alcances futuros, a fin de abarcar una esfera más con respecto a la pregunta de investigación inicial. Aun así, la revisión de los testimonios de participantes mostrada anteriormente aporta nociones valiosas sobre su imaginario y expectativas en cuanto a la implementación, de acuerdo a los resultados obtenidos en el proceso de ideación y planeación.

Así mismo, uno de los logros más importantes para esta etapa es ver como la reflexión acerca del rol del diseñador se puede leer en categorías o atributos que se concentran en el relacionamiento con los diferentes participantes y en el desarrollo de la jornada de trabajo. En relación al planteamiento Sanders & Stappers (2007), el enfoque de diseño

adoptado se encuentra bajo la perspectiva del propósito y no del producto, de manera que el proceso de co-diseño y las personas que hacen parte del mismo, cobran el completo protagonismo en este escenario de trabajo.

Dentro del proceso de análisis de entrevistas se obtuvo una serie de respuestas que hacen referencia a otras categorías no explícitas dentro de la selección hecha a partir de la revisión bibliográfica. En estas respuestas se encuentran algunas categorías que apoyan o complementan a las ya señaladas, otras hacen énfasis en el rol comunicativo que cumple el diseñador (el cual no se había hecho explícito anteriormente) y otras plantean una posible influencia negativa en el comportamiento de los otros participantes. A continuación se presentan las citas tomadas de las entrevistas que dan cuenta de estas consideraciones (nuevamente se utiliza un subrayado para indicar al lector los puntos clave de los fragmentos seleccionados).

**Ciudadano:** "Debe ser tolerante, debe tener la sensibilidad para llegar a acuerdos con la gente, manejando las diferentes opiniones y posturas, pero teniéndolas muy en cuenta."

**Colectivo:** "A veces la gente se cohibe de dibujar, puede ser por la presencia del diseñador, o porque le cuestan los ejercicios de representación porque están muy atados a 'lo que debe ser', entonces prefieren dejarlo en manos del diseñador. Percibí cierta inseguridad en estos casos, pero ahí es cuando se debe buscar una forma en que, a través de las palabras, puedan equilibrarse los papeles para la participación, dando mayor importancia al relato de las personas."

"Con un diseñador o una diseñadora en uno de estos procesos de intervención de espacio público y apropiación del territorio, se podrían potencializar los procesos."

**Diseñador:** "Pienso que el diseñador asume un rol muy importante, que es el de comunicador, tanto en su ejercicio de comunicar sus propias ideas como en el ejercicio de entender, interpretar y traducir las ideas de los compañeros. En este mismo camino, debe concretar o buscar la convergencia de todas las ideas u opiniones."

"Para contribuir en ese proceso el diseñador debe saber escuchar, saber analizar lo que quieren decir las personas, aún en su afán de proponer".

Tres ideas importantes se rescatan de los fragmentos anteriores, entrando a hacer parte de los hallazgos de este proceso de indagación. En primer lugar, se considera importante acoger el testimonio del representante del colectivo, quien experimentó una situación en la cual algunos miembros del grupo cohibieron su participación por la presencia del diseñador. La situación hace referencia a actividades específicas, como las actividades de dibujo y representación tridimensional de las ideas, las cuales no se facilitaban para estas personas; su decisión fue entregarlas a los diseñadores, argumentando que sería más sencillo para ellos realizar este tipo de tareas. Otros casos registrados a partir de la observación participante muestran que algunos de los vecinos mantienen una postura expectante ante "lo que van a crear los diseñadores".

Es importante reconocer que este tipo de situaciones ocurran dentro del desarrollo de las jornadas de trabajo, sin embargo es igualmente importante rescatar que este escenario no predominó en ninguno de los dos casos de implementación. De modo que para efectos de la investigación no se toma éste como un atributo negativo de la participación del diseñador, sino como una situación que requiere la activación de nuevas estrategias que permitan a los participantes actuar de acuerdo a sus capacidades, conocimientos e intereses. Tal como en cualquier actividad grupal, se requiere por parte del moderador o líder la capacidad de trabajar de acuerdo a las habilidades de su grupo, haciendo que cada persona actúe desde sus fortalezas y no desde sus posibles limitaciones. En este caso puntual el rol de moderador fue asumido en cada oportunidad por diseñadores, gracias a lo cual otros atributos y características de este rol fueron percibidos y expresados por los participantes, tal como se puede ver en la primera parte de esta sección.

En segundo lugar se resalta una categoría que, como se mencionó antes, no se hizo explícita a la luz de los autores estudiados para este propósito. Fue mencionada por un diseñador dentro de la etapa de entrevistas y es la categoría que hace alusión al rol de

comunicador que cumple el diseñador en este escenario. Probablemente puede estar ligada a categorías contempladas, o quizá sea transversal a algunas de estas, sin embargo se considera importante hacerla explícita dentro de los hallazgos de esta investigación. A menudo se relaciona al diseñador con el perfil de creador, de inventor, de experto hacedor; sin embargo el perfil comunicador es muy importante porque constituye además un deber, el cual atraviesa toda su labor. Es un deber del diseñador estar en la capacidad de comunicar su pensamiento, sus ideas, su obra, de comunicarse con los otros actores que hacen parte de su entorno de trabajo.

En este sentido, para el escenario que acoge la metodología diseñada esta de investigación sea hace más que pertinente contemplar esta categoría, en tanto las estrategias y actividades propuestas están basadas en un proceso de comunicación, de intercambio y de consenso. Tal como se puede apreciar en los testimonios seleccionados, la comunicación en este escenario implica para el diseñador ser intérprete y traductor de los pensamientos e ideas de los otros actores presentes, compartiendo al mismo tiempo su propio punto de vista y conduciendo el proceso creativo de acuerdo a los objetivos propuestos.

La tercera idea que se resalta del nuevo grupo de categorías tiene que ver con una dimensión muy humana de la que, por supuesto, hacen parte estos procesos. Se hace referencia entonces a la capacidad de escuchar al otro, de ser tolerante y de generar diálogo, en la búsqueda de llegar a acuerdos, concretar y buscar convergencia de ideas, como finalidad no solo de la metodología planteada sino de cualquier proceso colectivo. Se otorga por parte de los ciudadanos esta cualidad al diseñador en tanto líder del proceso, pero así mismo se plantea como una característica que debe ser común a todos los interesados de estos escenarios de co-construcción.

Para finalizar esta etapa de hallazgos se considera importante ahondar sobre la categoría de la creatividad, la cual fue mencionada por los participantes, pero no fue una categoría dominante dentro de su reflexión. Se mencionó tres veces dentro de las

entrevistas realizada, una vez por el actor ciudadano, una vez por el actor colectivo, y una vez por parte del diseñador, no a través de la palabra exacta sino haciendo una alusión al concepto. Aunque se podría haber considerado como uno de los atributos más visibles o visibilizados del diseñador, se alimentó de otros muy interesantes con los que se complementan. En este sentido, esta investigación se sigue enfocando en un tipo de acción como son los impulsos creativos, que apelan a la intención y trabajo de un grupo de personas, más que a una gran creación u obra llevada a cabo por una sola persona.

## 4. Discusión

A lo largo de este estudio se ha buscado responder a la pregunta por el aporte del diseño para potenciar los impulsos creativos llevados a cabo en la ciudad por parte de diferentes autores, y más que el diseño, el camino condujo a preguntarse por el aporte de los diseñadores cuando entran a formar parte de estos procesos. A fin de afianzar lo que se concibe como impulso creativo, fue necesario realizar una etapa con enfoque documental que permitiera recopilar información sobre qué tipo de impulsos creativos existen, en dónde se han llevado a cabo, quien está detrás de estas iniciativas, etc. Esta etapa se realizó a través de métodos de mapeo, inicialmente utilizando la web y documentos ya existentes con la recopilación de intervenciones, y después se transformó este en un ejercicio de mapeo en campo sobre la unidad de estudio seleccionada, la UPZ 101 de la ciudad de Bogotá.

Si bien el referente principal que se ha tomado para el estudio de estas acciones es el urbanismo táctico, es desde el punto de vista del diseño que se ha conducido la investigación, y en este sentido los resultados del estudio nutren de los dos enfoques, construyendo al mismo tiempo conocimiento para ambos. Diferentes publicaciones de urbanismo táctico que recopilan intervenciones hechas alrededor del mundo sirvieron como base para la búsqueda de impulsos creativos realizados en diferentes ciudades del mundo, proceso que llevó a la construcción de una serie de documentos, los cuales responden a un propósito que traspasa los objetivos propuestos en la presente investigación. Los mapas y fichas de información construidos responden en principio a una búsqueda por crear un documento que visualmente permita entender cómo se distribuye este fenómeno en el mundo y qué tipos de impulsos creativos predominan, y en un nivel más profundo, que permita conocer en síntesis la información general de la intervención. A largo plazo, se espera convertir estos mapas en una herramienta digital y abierta que permita registrar las intervenciones hechas en cualquier lugar del mundo,

esto bajo el propósito de posibilitar escenarios de replicabilidad de acciones a partir de ejemplos ya implementados.

El urbanismo táctico no enmarca ni define de manera precisa las acciones que acoge bajo su enfoque, pero ofrece una noción amplia del contexto y sus propósitos generales, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

Ser una aproximación intencionada para instigar cambio, ofrecer soluciones locales para desafíos en la planificación local, apostar por compromisos de corto plazo y expectativas realistas, asumir riesgos menores con posibilidad de alcanzar recompensas mayores, y desarrollar el capital social de la ciudadanía instalando capacidades en las personas para llevar adelante un tipo de vida que les de razones para valorar. (*The Street Plans Collaborative*, 2013, p.1)

Por su parte, este estudio ha considerado importante generar una definición de impulso creativo con el fin de establecer los parámetros básicos de selección que guiaron tanto la etapa documental como la etapa de propuesta. Según esto, el tipo de acciones tomado en cuenta responde a las características de una intervención física instalada sobre el espacio público, de haber sido construida de manera colectiva, de haber construido o transformado un lugar dentro de la ciudad, de haber impactado y dado indicios de cambios sociales o culturales en el entorno próximo. Adicionalmente se debe considerar un criterio de permanencia en determinado período de tiempo, lo cual es importante para que se de efectivamente el tipo de impulso esperado. Estos criterios fueron construidos a partir del análisis de las acciones tomadas como referente, pero poniéndolo en contexto con las premisas de la investigación. Si hablamos de este como un fenómeno capaz de aportar a la construcción o transformación de la ciudad a través de escenarios de trabajo participativo y colectivo, esta es la línea conceptual sobre la cual se abordaron dichas acciones.

Tal como se mencionó anteriormente, asumir estas acciones como impulsos creativos responde a los intereses de esta investigación y a una de las bases teóricas que le ha dado lugar, que es el concepto de ciudad creativa. Esto no quiere decir que se abandona

ni se deja de lado el enfoque teórico del urbanismo táctico, bajo el cual se estudia también este tipo de acciones. El urbanismo táctico es un movimiento que ha tomado fuerza desde hace una década aproximadamente, ha sido estudiado y ha construido una base teórica y práctica robusta, y así mismo, no es el único movimiento que se ha creado alrededor del área de estudio; acciones del mismo tipo o similares han sido llamadas bajo múltiples nombres, respondiendo a un enfoque particular. De acuerdo a lo anterior, se ratifica el resultado de esta investigación como un aporte a la construcción de conocimiento alrededor del tema, reconociendo que fue creado bajo el punto de vista de una investigación en diseño y bajo los lineamientos específicos establecidos en el curso del estudio.

El segundo momento de esta investigación compone la etapa propiamente de diseño, para la cual, bajo la perspectiva del co-diseño, se propone un modelo de trabajo que integra diferentes actores en el desarrollo de impulsos creativos. A través de diferentes pruebas realizadas del método propuesto fue posible avanzar hacia la respuesta de la pregunta de investigación, pues el proceso de implementación permitió realizar el análisis acerca el rol desemeñado por el diseñador en el escenario de trabajo propuesto. La etapa de análisis se realizó a partir de atributos provenientes de la bibliografía consultada que fueron contrastados con los testimonios provenientes de la experiencia de los diferentes actores participantes de los talleres piloto. Los atributos se tomaron del trabajo de autores como Manzini & Rizzo (2011), Sanders & Stappers (2007), Botero (2013), y Buvinic (2014), y tras un proceso de selección y organización se convirtieron en las categorías de análisis de la información.

El proceso de análisis trajo consigo resultados muy interesantes, los cuales permitieron generar una idea real del rol que cumple el diseñador cuando hace parte de una dinámica, como aquella planteada por el estudio para la creación de impulsos creativos. Además de generar la reflexión sobre este perfil, el contraste de los resultados obtenidos con la propuesta teórica de los autores referenciados permitió generar una nueva proyección de cómo se concibe este escenario en el futuro, y de cómo se plantea ésta

como una línea de acción posible para la disciplina, lo cual fue uno de los motores principales del desarrollo de este proyecto.

Así bien, cuando se habla de diseño en esta investigación se procura dejar de lado la visión tradicional del diseño enfocada en el diseño de producto, desplazando la atención hacia la perspectiva del diseño para un propósito (Sanders & Stappers, 2007). En este sentido, cuando se analiza el papel del diseñador, se hace alrededor de dicho propósito y del contexto en el cual se desenvuelve, otorgando mayor importancia al proceso que al resultado final.

Paralelo a la ratificación de las categorías analizadas en los relatos de los participantes, se determinaron tres variables sobre las cuales se concentra la labor del diseñador, en mayor o menor intensidad. Estas variables son: el proceso, las personas o los resultados.

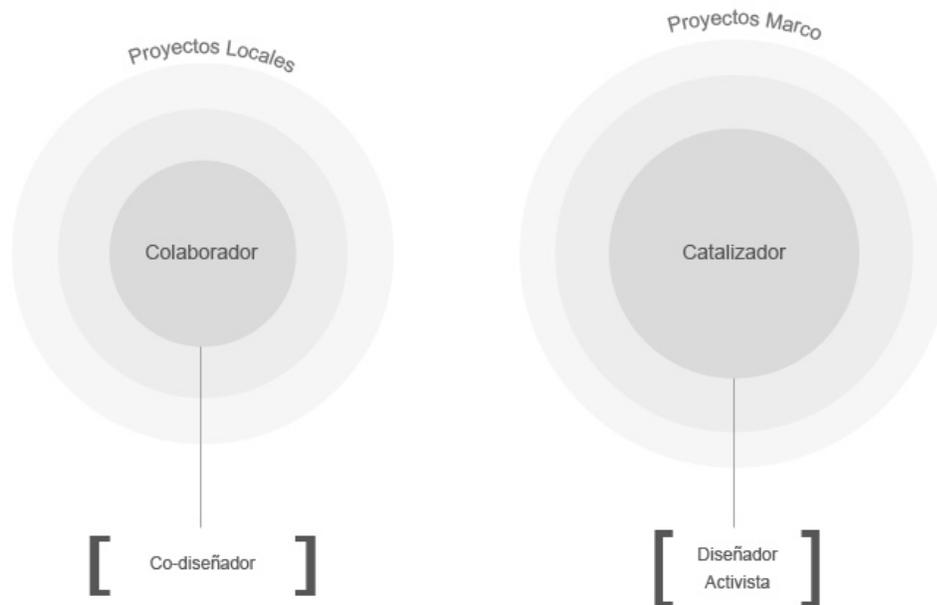
**Ilustración 4-1:** Impacto de las categorías de acuerdo a las tres variables determinadas



La ilustración 4-1 presenta las tres variables y las categorías que apelan a cada una de estas. De acuerdo a esta distribución, es posible ver que en mayor medida se concentran sobre el proceso, en un segundo plano se concentran sobre las personas, y en menor medida sobre los resultados. Bajo esta misma dinámica se presentan los hallazgos de la investigación, pues a través del análisis de las entrevistas se pudo determinar cuáles de las categorías fueron las más enunciadas por los participantes, y por consiguiente (de acuerdo el esquema presentado), cuál fue el orden de importancia de cada una de las tres variables.

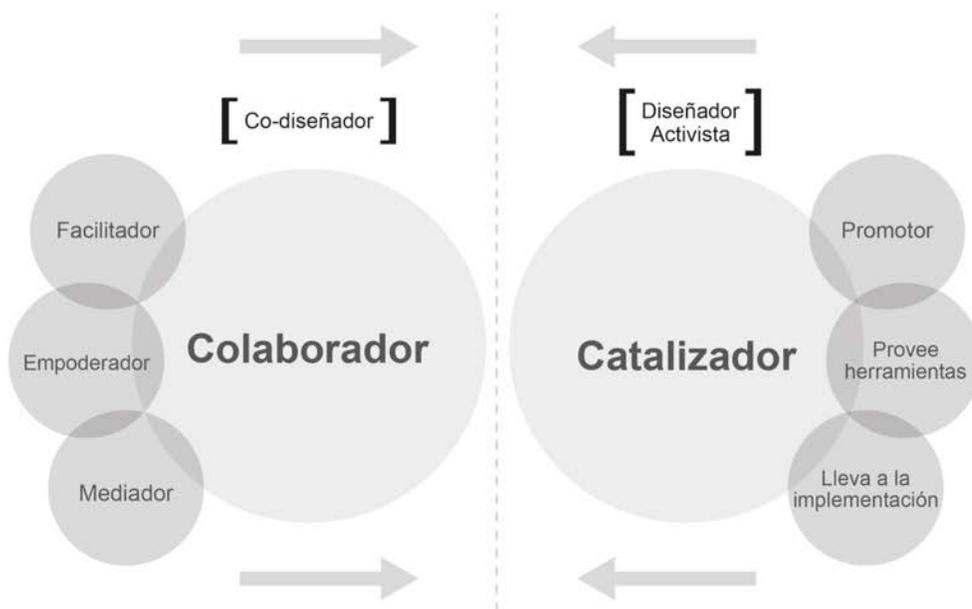
Paralelo a este proceso se propuso hacer un diálogo entre la propuesta de Manzini & Rizzo (2011) y la propuesta construida a través del presente estudio, con el fin de evaluar los resultados obtenidos a la luz del referente que sirvió como guía de este proceso . A continuación se presenta la caracterización del diseñador en proyectos participativos (ver ilustración 4-2) según los autores citados.

**Ilustración 4-2:** El papel del diseñador según Manzini & Rizzo (2011)



Manzini & Rizzo se refieren a la posible existencia de dos tipos de proyectos de diseño participativo en los cuales el diseñador asume un rol activo, sin embargo este rol se diferencia en cada una de estas dos posibilidades. Colaborador vs. Catalizador. Uno de los motivos que señalan los autores por el cual el diseñador puede adoptar uno de estos dos roles responde a la escala del proyecto al que integra su participación, correspondiendo esto a proyectos locales o de menor escala, y proyectos marco o de mayor escala, respectivamente. En el primer caso, el diseñador actúa como co-diseñador parte de un equipo de trabajo en el cual se ha movido el perfil del ‘usuario final’ hacia el de un co-diseñador más (no experto en diseño pero si dueño del conocimiento local). En el segundo caso se hace referencia a un diseñador ‘activista’, el cual actúa como líder y promotor de una serie de iniciativas de diseño vinculadas a proyectos que esperan generar mayor impacto y cambios sostenibles a mayor escala. “In other words, using creativity ‘to make things happen’ seems to be the most concise way to express what could be the most effective specific designer’s role.” (Manizni & Rizzo, 2011, p. 211)

**Ilustración 4-3:** Interpretación del modelo a partir de los resultados de la investigación

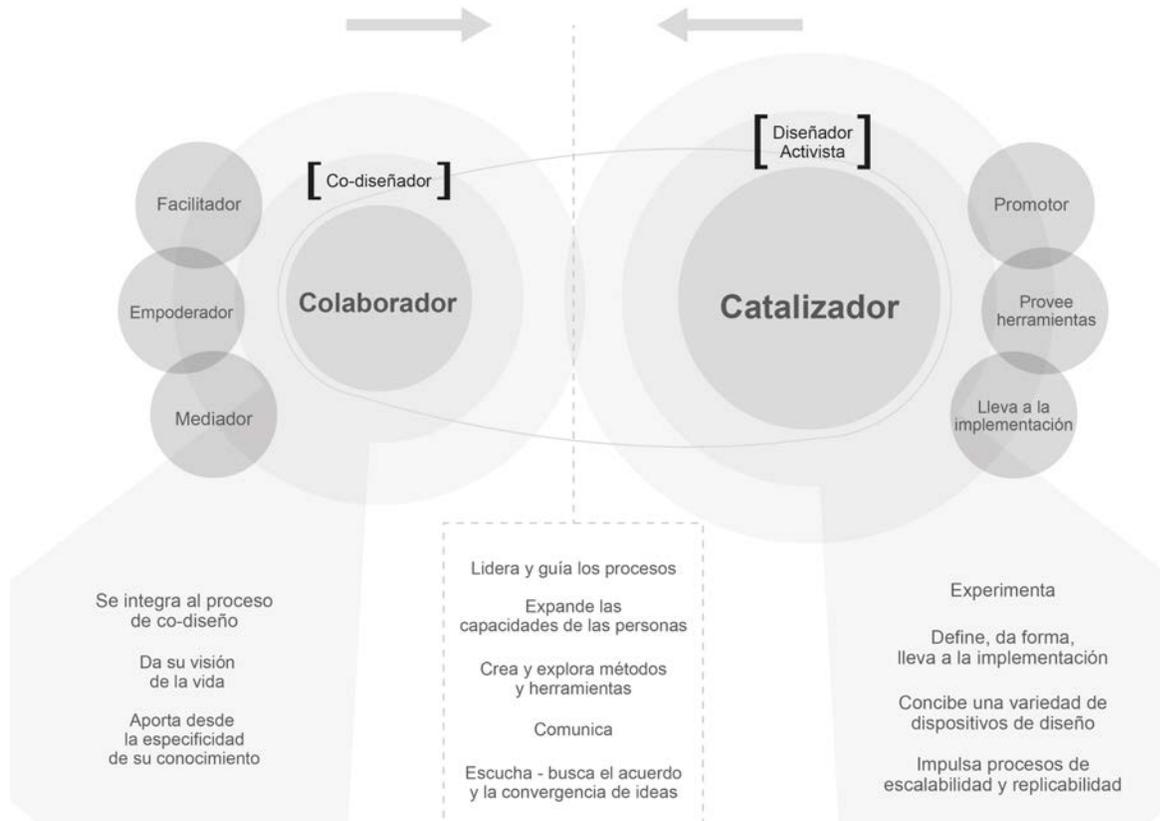


A partir de la experiencia desarrollada en el curso de este estudio se plantea movilizar estos enfoques hacia un punto medio, o mejor proponer un perfil flexible, capaz de actuar

de acuerdo al contexto que se presente en un proyecto dado. Si bien esta investigación ha arrojado como resultado la necesidad de generar un equipo de diseño base para impulsar y acompañar el desarrollo de este tipo de proyectos, es muy importante que dentro de un rol de líder o guía se encuentre un rol de co-diseñador o colaborador que actúe en igualdad de condiciones a los otros participantes invitados a hacer parte de estos procesos. Se trata una vez más de abandonar la idea de diseñador como aquel que tiene la respuesta o que tiene la solución, así como se trata de abandonar la idea de concentrar toda la mirada sobre el resultado para optimizar y sacar provecho del proceso realizado. Es a través de la interacción y del trabajo colectivo que es posible contribuir a la generación de más espacios para la creación -en este caso- de ciudad; a partir de una participación activa y colaborativa en la que cada uno de los actores involucrados logre, dentro del colectivo, un vínculo directo al desarrollo de sus intereses individuales.

En la ilustración 4-4 representa la caracterización del rol del diseñador bajo el modelo de trabajo participativo propuesto e implementado en el marco de la investigación. Es posible ver que se han integrado las características o atributos del diseñador en función del rol principal que asume para el desarrollo de un determinado proyecto, apelando una vez más hacia la definición de un punto intermedio o flexible entre los dos enfoques propuestos. Las categorías que se encuentran en la parte central son aquellas a las los participantes otorgaron mayor importancia durante la implementación del modelo de co-diseño propuesto. Así mismo, a cada uno de los roles principales se relacionaron las categorías con las cuales se encontró mayor afinidad. De esta manera, el resultado de la propuesta contempla un rol dinámico que acoge las competencias y habilidades con que los diseñadores pueden participar y aportar dentro de un escenario de trabajo colaborativo. Según se presente el escenario, el diseñador se perfilará hacia uno de estos enfoques planteados.

**Ilustración 4-4:** El papel del diseñador según la interpretación realizada en el marco de la investigación



## **5. Conclusiones y recomendaciones**

Es de resaltar que los resultados obtenidos representan un logro importante no solo para el proceso investigativo sino para el área de estudio y la relación que se pretende fortalecer entre el diseño y los diseñadores con la ciudad y la ciudadanía, aspecto que representa uno los propósitos base del estudio.

Este capítulo presenta las conclusiones y recomendaciones para futuras investigaciones en este campo. En primer lugar se encuentran conclusiones que hacen referencia al desarrollo de un proyecto de investigación asociado a la Universidad Nacional de Colombia, el cual se integró en los procesos formativos de la escuela de Diseño Industrial y vinculó estudiantes de pregrado en las diferentes etapas del mismo, y en segundo lugar se encuentran las conclusiones que se refieren directamente al cumplimiento de los objetivos planteados al inicio de la investigación. La segunda sección presenta la contribución de este estudio a la literatura existente alrededor del área de estudio; la tercera sección presenta las limitaciones que se encontraron a lo largo del proceso de indagación, y la cuarta y última sección abarca las recomendaciones y perspectivas que se considera deben ser tenidas en cuenta para el desarrollo de investigaciones futuras que busquen dar continuidad al camino trazado a través de este estudio.

### **5.1 Conclusiones**

#### **5.1.1 Un proyecto de investigación de la Universidad Nacional de Colombia**

Es de resaltar la importancia de la presente investigación como un proyecto cuyo desarrollo impacta a la disciplina del diseño desde diferentes puntos de vista. En un

principio se planteó una búsqueda para ampliar los límites de acción del diseñador en el campo profesional; esto se logró en una primera medida a través de la integración de estudiantes de diseño industrial de pregrado en diferentes momentos del proceso de indagación. La creación de dos asignaturas de libre elección (META) durante dos semestres consecutivos (2016-I y 2016-II) permitió la vinculación de un total de once estudiantes, quienes se interesaron en el planteamiento del estudio y entraron a formar parte del equipo de investigación en cada uno de los momentos. El apoyo a las labores investigativas desde una etapa académica de pregrado permite en primer lugar ‘sembrar la semilla’ del interés por la investigación en diseño, lo cual es de suma importancia para el fortalecimiento de la disciplina hacia el futuro; y en segundo lugar, abre la mente de los estudiantes a contemplar una opción de enfoque de su profesión encaminada a romper las barreras de la formación tradicional, posibilitando así una línea de participación de los diseñadores en procesos de construcción de ciudad.

Por otro lado, la creación de este espacio académico tuvo grandes aportes para la investigación misma, sobre todo en la etapa de diseño del método para la creación de impulsos creativos bajo el esquema del co-diseño. Dentro de este proceso fue posible realizar dos pruebas del método, una primera prueba realizada al interior del equipo de investigación para evaluar el funcionamiento de las diferentes dinámicas y actividades, a partir de la cual se realizaron los ajustes pertinentes para una primera validación. La segunda prueba se realizó como parte de las actividades del Observatorio de Diseño de Experiencia, después de haber hecho la primera prueba piloto oficial en la localidad de Teusaquillo, momento en que se consideró necesario hacer una segunda etapa de ajustes y por tanto, una segunda validación previa al piloto número dos, realizado en el barrio Santa Helena. La puesta a prueba en escenarios académicos permitió nutrir el proceso de diseño del método, lo cual no se hubiera logrado si se hubiera llevado directamente a los dos casos de implementación. Así mismo permitió la contribución de los estudiantes en los ajustes realizados y por ende en el resultado final presentado como uno de los productos de la investigación.

Por último, cabe resaltar que otro de los logros importantes de este proyecto fue iniciar un camino y dejarlo abierto para la contribución a través de otros proyectos de investigación. El presente documento servirá como guía y base conceptual para un proyecto de grado del pregrado de Diseño Industrial, el cual busca extender la etapa documental de la investigación concentrándose en el mapeo de impulsos creativos presentes en la localidad de Chapinero en Bogotá. Se espera entonces que esta iniciativa contribuya a alimentar el mapa de impulsos creativos de Bogotá y permita avanzar en la implementación de ésta como una herramienta de difusión de este fenómeno, que cada vez se hace más presente en la ciudad.

### **5.1.2 El papel del diseño en la co-construcción de una ciudad creativa:**

El camino recorrido a través de esta investigación ha conducido al logro de los objetivos específicos planteados inicialmente, y tal como se verá a continuación, los logros de cada fase desarrollada son indicadores de esto.

La primera fase, correspondiente al mapeo de impulsos creativos en el mundo y posteriormente en Bogotá, abre una ventana de posibilidades que trasciende incluso los alcances del proyecto. Habiendo convertido la información recolectada en un documento comunicativo que permite reconocer la presencia de impulsos creativos en el mundo, es posible pensar en un proyecto futuro cuyo objetivo sea convertir esta información en una herramienta virtual que, además de la función informativa, permita generar escenarios de replicabilidad de las intervenciones en diferentes ciudades y espacios que respondan a situaciones o problemáticas similares.

Concentrándonos sobre los hallazgos del mapeo en Bogotá, y aun encontrando ciertas diferencias con respecto a impulsos creativos de otras ciudades, es posible concluir que si están sucediendo cosas en la ciudad, que en diferentes contextos y a diferentes niveles, la ciudadanía está interesada en este fenómeno y ha emprendido un camino que aún falta por recorrer. Esto es un buen indicador; más allá de serlo para los objetivos de

la investigación a corto plazo, lo es para la proyección de este fenómeno en el tiempo, y lo es para poder pensar a futuro, abriendo un campo de acción para el diseñador en un ejercicio que contribuya a mejorar, potenciar y multiplicar este tipo de acciones.

En cuanto al segundo objetivo específico, el cual fue trabajado durante la tercera etapa de la investigación, se logró la construcción e implementación de un método de trabajo para la creación de impulsos creativos que reúne la participación de ciudadanos, colectivos y diseñadores en dinámicas de co-creación. Partiendo de la identificación de una oportunidad, el método conduce a los participantes por un proceso de diagnóstico, ideación y diseño, que busca llegar hasta la construcción del plan de acción de una intervención que permita modificar o mejorar la situación presentada en dicha oportunidad.

La realización de dos pruebas piloto de este método en dos escenarios diferentes, permitió finalmente caracterizar el rol asumido por el diseñador en este proceso y analizar su contribución, y por ende, permitió conducir el estudio hacia la respuesta de la pregunta de investigación. Lo anterior se puede ver a través de la organización de una serie de atributos reconocidos por los participantes, los cuales conducen y concentran la actuación de los diseñadores hacia una de las tres variables protagonistas en este contexto: el proceso de co-diseño, las personas que hacen parte de este y los resultados obtenidos a través de la jornada de trabajo. Aunque la intención no fue resumir el aporte del diseñador en una o dos características de su labor, se resaltaron las categorías más mencionadas por las personas, después de su participación en el proceso. De acuerdo a lo anterior, es posible hacer referencia al diseñador como aquel que guía y conduce el proceso de co-diseño, empodera, expande las capacidades de sus compañeros co-diseñadores, facilita el proceso y escucha los aportes de todos los participantes con el fin de conducir la convergencia de ideas hacia una propuesta conjunta.

Por otra parte, es posible apreciar los logros obtenidos a la luz de una perspectiva más amplia. El reconocimiento de diversas formas de participación activa sobre la ciudad y la

identificación de nuevas oportunidades de acción, nos llevan a reconocer que estas son formas de innovación ciudadana e innovación social que desencadenan procesos de transformación necesarios para las ciudades, procesos cargados de respuestas de creación o creativas, las cuales se busca que tengan un impacto cada vez mayor, no solo sobre el territorio físico sino sobre la interacción de este con la vida cotidiana de las personas. Es en este sentido que se logra, bajo la perspectiva de esta investigación, el inicio de la co-construcción de una ciudad creativa.

## **5.2 Contribución a la literatura existente**

Se obtiene como resultado de este proceso investigativo la construcción de conocimiento segmentado en cuatro niveles diferentes, algunos de estos ya esbozados anteriormente. El primero de estos niveles corresponde a la información proveniente de la etapa de documentación, la cual fue recopilada y organizada para su visualización a través de mapas y fichas informativas. A diferencia de otros documentos consultados como referente para esta etapa, los mapas producto de este estudio constituyen un documento que recopila la información acerca de los impulsos creativos, el cual no existía hasta el momento. Dicha información se encuentra unificada a partir del uso de los mismos parámetros, de manera que permite seguir alimentando el documento, en tanto se realice siguiendo dichos parámetros ya establecidos.

El segundo nivel está constituido por un aporte que representa quizá uno de los más significativos, y que responde a la propuesta propiamente de diseño de la investigación. Se trata de el diseño de un método para la creación de impulsos creativos bajo un enfoque participativo o de co-diseño. Este modelo, creado bajo los lineamientos conceptuales de la presente investigación, representa un aporte para los métodos de diseño que conectan la disciplina a un área de estudio específica: en este caso conecta al diseño con escenarios de transformación y construcción de ciudad. Se espera que este documento pueda ser empleado para investigaciones futuras, y que se siga construyendo hasta abarcar la implementación de los impulsos creativos en los espacios trabajados, lo cual no hizo parte de los alcances propuestos para este proyecto.

Existen amplias reflexiones alrededor del diseño como disciplina, sin embargo no existe suficiente información proveniente de reflexiones que hablen del diseñador como sujeto, como participante activo en procesos de diseño. El tercer nivel presenta una contribución a la teoría existente sobre la caracterización del rol del diseñador, en específico el rol que desempeña en procesos de tipo participativo o procesos de co-diseño. Para este fin se tomaron como base ciertas características enunciadas en el trabajo de algunos autores que abordan estos enfoques del diseño, las cuales fueron tomadas como categorías de análisis en la etapa de entrevistas realizada a los participantes. Dentro del conjunto de atributos evaluados, algunos se reafirmaron, otros se fusionaron en un atributo más amplio y otros se dejaron de lado; sin embargo lo más importante es que como categorías de análisis, entraron a hacer parte de una propuesta que responde tanto a la experiencia proveniente del proceso de indagación, como a la proyección que se hace de esta dinámica en otros entornos de trabajo colectivo.

El cuarto nivel identificado corresponde también a una contribución teórica, esta vez enfocada en uno de los interrogantes que dieron cabida planteamiento del estudio: el concepto de ciudad creativa y su definición, según los escenarios que han dado origen al mismo. Tal como se mencionó en el inicio de este documento, uno de los primeros acercamientos al concepto de ciudad creativa se hizo a través de la red de Ciudades Creativas de la UNESCO, abriendo un espacio de reflexión sobre la manera en que se estructura esta red, para la cual se ha establecido una serie de lineamientos o parámetros determinantes en el ser creativo de una ciudad u otra. Dichos lineamientos están estrechamente relacionados con la búsqueda de acciones destacadas en alguno de los siete campos que componen las industrias culturales, lo cual supone el fortalecimiento constante de la industria en pro del desarrollo local.

Se piensa entonces que esta investigación tiene como resultado un cuerpo teórico que puede en un futuro incidir en cómo una ciudad pueda ser considerada como una ciudad creativa, no solo por uno de los campos de las industrias culturales sino por una serie de variables o manifestaciones creativas que, si bien aportan al desarrollo de las industrias culturales en particular, en un nivel más profundo aportan al desarrollo de la ciudad. En

este sentido, los documentos resultantes del mapeo y la visibilización de esta información resultan elementos clave. Es por esto que se considera importante buscar mecanismos para seguir construyendo sobre esta propuesta, y sobre los logros obtenidos dentro de los alcances del presente proyecto.

Después del proceso de indagación es posible concluir que una ciudad como Bogotá, actualmente catalogada como ciudad creativa gracias a diferentes iniciativas destacadas en el campo de la música, tiene en realidad una gama amplia de manifestaciones creativas que van más allá de este campo y que están generando un perfil de ciudad reconocido tanto externa como internamente. La etapa de mapeo de impulsos creativos, aunque se enfocó en una zona muy concreta de la ciudad, permitió visualizar la presencia de un gran número de intervenciones destacadas en otras categorías como los eventos temporales/recurrentes, la pintura e incluso la movilidad. Iniciativas como la ciclovía han sido tomadas como ejemplo de urbanismo táctico a nivel mundial, sirviendo como modelo para la implementación de modelos similares en otras ciudades. Ferias y festivales de carácter recurrente han ido tomando fuerza en los últimos años, convirtiéndose a la vez en referentes del escenario cultural de la ciudad. Este mismo fenómeno ha ocurrido con la categoría de pintura, pues las diferentes manifestaciones artísticas alrededor de la misma (murales, *graffiti*, *street art*) han convertido amplias zonas de la ciudad en una especie de galería al aire libre, lo cual ha permitido no solo empezar a modificar la percepción que las personas tienen de estos espacios, sino desencadenar procesos de promoción del turismo en este ámbito.

Trasladando estas consideraciones a otras ciudades, es posible pensar que a través de procesos de documentación de impulsos creativos se puedan generar escenarios de análisis de este tipo de iniciativas cuyo resultado sea un perfil de información de ciudad que pueda ser utilizado como insumo en los procesos de planeación para el desarrollo local.

### **5.3 Limitaciones**

Las limitaciones del presente estudio están enfocadas principalmente sobre la implementación o uso del modelo de trabajo propuesto. En principio, es importante entender lo que implica abordar un trabajo participativo pues este requiere tener en cuenta una serie de variables que pueden facilitar o no el desarrollo del mismo. Según esto, el trabajo logístico previo al desarrollo de los talleres debe ser considerado dentro los mismos tiempo de estos procesos, de manera que se logre la construcción de un grupo base del cual se pueda asegurar su participación. La etapa de convocatoria se vuelve entonces tan importante como la etapa posterior al primer taller, momento en el cual se debe buscar que los participantes generen conexión con el proceso y mantengan su interés para seguir participando.

Una de las dificultades encontradas durante el curso de la indagación fue precisamente la fluctuación de la participación de las personas en las etapas siguientes al taller, por lo cual se considera y se propone necesario contar con un equipo base (no necesariamente compuesto solo por diseñadores) que lidere y sostenga la iniciativa en el tiempo, acoplándose y trabajando de acuerdo a los escenarios de participación que se presenten en cada momento. La persistencia de dicho equipo base más la incorporación de nuevas personas al proceso, se piensa pueda contribuir a la sostenibilidad de estos procesos en el tiempo. Sostenibilidad y permanencia son dos de los factores más delicados de los procesos de creación colectiva; unas veces se abandonan en el camino, otras veces terminan sin un cierre o una conclusión, debido a que no existe un grupo comprometido a llevar el propósito del proyecto hasta el final.

Otra de las limitaciones posibles a partir de los resultados de este estudio puede ser la receptividad de estos proyectos en las diferentes comunidades y contextos en que son desarrollados. En el caso de este proyecto, esto no constituyó una limitante, sin embargo debe ser tenido en cuenta para otros contextos y deben prepararse estrategias para mitigar las posibles dificultades.

En un nivel más general que abarca la reflexión de los impulsos creativos como iniciativas de intervención urbana y como campo de acción posible del diseñador, surge la siguiente reflexión. Aunque no fue parte de los propósitos del proyecto analizar a profundidad la información recolectada en el mapeo, es importante llevar a consideración cómo la participación del diseñador puede desempeñar un rol determinante en el tipo de impulso creativo llevado a cabo y en cómo se diferencian las acciones que persiguen simplemente el embellecimiento del espacio de las que persiguen la transformación del espacio, la modificación de las dinámicas de uso, la interacción de sus habitantes, y que utilizan como recurso (no como único recurso) la mejora del espacio desde el punto de vista estético.

En este sentido puede surgir una crítica en la consideración de impulsos creativos como manifestaciones artísticas que no tienen otro fin más que un fin estético sobre el espacio. Ejemplo de esto es la cantidad de impulsos registrados en la categoría de pintura, en los cuales surge la duda si se queda en una manifestación artística, o si este tipo de acción, como recurso, hace parte de un proceso de mayor alcance en términos de innovación social, resultante de una serie de procesos participativos. Entonces, bajo el punto de vista adoptado en la presente investigación, se piensa que los procesos artísticos desencadenados de la reflexión sobre el espacio en el marco de modelos de trabajo de co-diseño, pueden hacer parte de una gran iniciativa de intervención cuyo objetivo esté en concordancia con las cualidades del espacio y las aspiraciones que tienen las personas habitantes del lugar. El resultado físico de la intervención, por tanto, tendrá que estar igualmente en concordancia con dichos objetivos.

## **5.4 Investigación futura**

A continuación se presentan dos líneas de acción a través de las cuales se pueden plantear investigaciones que contribuyan a alimentar el cuerpo teórico y el conocimiento construido hasta este punto.

Siguiendo la línea de acción documental, se plantea la posibilidad de seguir ahondando sobre el proceso de mapeo de impulsos creativos presentes en el resto de la ciudad e incluso en diferentes partes del mundo. Lo anterior, porque se considera importante construir una base de datos robusta que permita no solo recopilar la información sino generar posibilidades de análisis acerca del comportamiento de este fenómeno en el mundo o bien iniciar esfuerzos para la medición de impacto de estas acciones en el entorno de los espacios intervenidos. Como se mencionó en capítulos anteriores, se considera igualmente importante explorar los mapas como documento y explorar medios o plataformas digitales abiertas que brinden opciones para contribuir a la construcción permanente y colaborativa de este documento, y que a su vez permitan aprovechar la riqueza de la información recolectada en las actividades de mapeo de impulsos creativos.

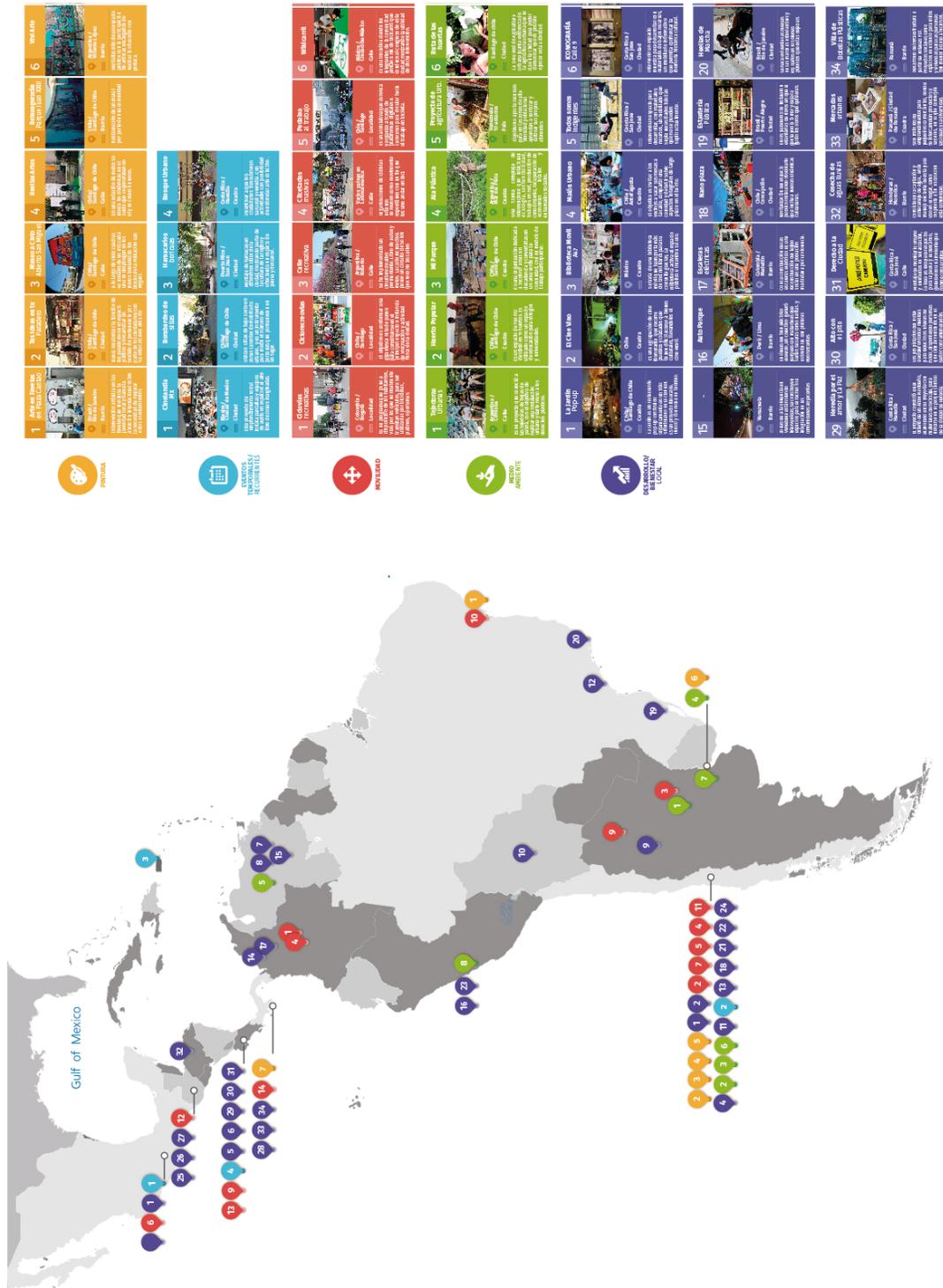
Por otro lado, este estudio deja una ventana de posibilidades a ser exploradas en el proceso posterior a la implementación del modelo de trabajo propuesto, el cual abarca las actividades de ideación y de diseño hasta la creación de un plan de acción presentado como una línea de tiempo de la intervención. Los hallazgos de esta investigación son los insumos para dar continuidad a este proceso, de manera que en el curso de investigaciones futuras es posible seguir construyendo conocimiento acerca de los impulsos creativos y del aporte de los diseñadores en este escenario.

El método propuesto se presenta de manera abierta y se extiende la invitación a integrarlo en estudios posteriores, de modo que continúe el proceso de ajuste y validación para convertirlo en una herramienta útil no solo para diseñadores sino para personas interesadas en utilizarlo durante el desarrollo de diferentes proyectos de tipo participativo.

# A. Anexo: Mapas de impulsos creativos por continente



<p>ECONOMÍA DESARROLLO ECONÓMICO</p>	<p><b>1</b> <b>Winnipeg</b></p> <p><b>Winnipeg</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>2</b> <b>San Francisco</b></p> <p><b>San Francisco</b></p> <p>El Ayuntamiento de San Francisco ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>3</b> <b>Toronto (Desarrollo Urbano)</b></p> <p><b>Toronto</b></p> <p>El Ayuntamiento de Toronto ha lanzado un programa de desarrollo urbano que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>4</b> <b>Montreal (Desarrollo Urbano)</b></p> <p><b>Montreal</b></p> <p>El Ayuntamiento de Montreal ha lanzado un programa de desarrollo urbano que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>5</b> <b>Winnipeg</b></p> <p><b>Winnipeg</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>6</b> <b>San Francisco</b></p> <p><b>San Francisco</b></p> <p>El Ayuntamiento de San Francisco ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>7</b> <b>Portland</b></p> <p><b>Portland</b></p> <p>El Ayuntamiento de Portland ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>
	<p><b>8</b> <b>Winnipeg</b></p> <p><b>Winnipeg</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>9</b> <b>Temporally Barber Shops</b></p> <p><b>Temporally Barber Shops</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>10</b> <b>Pop-up Markets</b></p> <p><b>Pop-up Markets</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>11</b> <b>Salt Lake City (2014-15)</b></p> <p><b>Salt Lake City</b></p> <p>El Ayuntamiento de Salt Lake City ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>			
<p>SOCIAL IMPACTO</p>	<p><b>1</b> <b>Water Street</b></p> <p><b>Water Street</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>2</b> <b>Atkinson's</b></p> <p><b>Atkinson's</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>3</b> <b>Pop-up Book Cafe</b></p> <p><b>Pop-up Book Cafe</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>				
	<p><b>1</b> <b>Local Markets</b></p> <p><b>Local Markets</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>2</b> <b>Urban Micro-agriculture</b></p> <p><b>Urban Micro-agriculture</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>3</b> <b>Green City</b></p> <p><b>Green City</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>				
	<p><b>1</b> <b>Design District Project</b></p> <p><b>Design District Project</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>2</b> <b>Markets</b></p> <p><b>Markets</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>3</b> <b>Social Entrepreneurship</b></p> <p><b>Social Entrepreneurship</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>4</b> <b>Urban Micro-agriculture</b></p> <p><b>Urban Micro-agriculture</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>5</b> <b>Catalytic Street</b></p> <p><b>Catalytic Street</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>6</b> <b>Homeless Home Project</b></p> <p><b>Homeless Home Project</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>7</b> <b>FoodOps</b></p> <p><b>FoodOps</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>
<p>EMPRESARISMO/ SOCIAL</p>	<p><b>1</b> <b>Design District Project</b></p> <p><b>Design District Project</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>2</b> <b>Markets</b></p> <p><b>Markets</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>3</b> <b>Social Entrepreneurship</b></p> <p><b>Social Entrepreneurship</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>4</b> <b>Urban Micro-agriculture</b></p> <p><b>Urban Micro-agriculture</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>5</b> <b>Catalytic Street</b></p> <p><b>Catalytic Street</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>6</b> <b>Homeless Home Project</b></p> <p><b>Homeless Home Project</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>	<p><b>7</b> <b>FoodOps</b></p> <p><b>FoodOps</b></p> <p>El Ayuntamiento de Winnipeg ha lanzado un programa de desarrollo económico que incluye la creación de un distrito de innovación y el lanzamiento de un fondo de inversión para apoyar a las startups locales.</p>





**PINTURA**

<p><b>1</b> Messages In public</p> <p>Finlandia / Helsinki / Calle</p> <p>En el pavimento se disponen mensajes, de los lugares donde la artista ha vivido con los temporales. En este caso se trata mensajes de amor al día que se fue.</p>	<p><b>2</b> La Iglesia Del Patin</p> <p>España / Madrid / Edificio</p> <p>Adaptación de un espacio religioso abandonado por medio de la pintura para dar lugar a una skatepark.</p>	<p><b>3</b> Pintura Con Botellas PET</p> <p>Azerbaijan / Bakú / Muro</p> <p>Recolección de material plástico para realizar obras en forma de botellas en la ciudad que acercan a la comunidad y se refieren sobre los desperdicios.</p>	<p><b>4</b> 3D Mural In Poznan</p> <p>Polonia / Poznan / Muro/Edificio</p> <p>Se trata re revivir el espacio del mercado que hace más de 10 años tuvo lugar allí, se resume la tradición y la ecología.</p>	<p><b>5</b> Keep Your Coins, I Want Change</p> <p>Inglaterra / Londres / Muro/edificio</p> <p>Una crítica a la falta de oportunidades y políticas públicas que son ineficaces con los ciudadanos menos favorecidos.</p>	<p><b>6</b> Street Art In Dublin</p> <p>Irlanda / Dublin / Edificio</p> <p>Reflexión respecto a la guerra por medio de la interpretación de elementos visuales comunes como son los personajes de STAR WARS.</p>	<p><b>7</b> Rainworks</p> <p>Azerbaijan / Gijón / Calle</p> <p>Se busca hacer divertida la lluvia, con imágenes que se visualizan con humedad.</p>
---	---	---	---	---	--	--

**EVENTOS TEMPORALES/ RECURRENTES**

<p><b>1</b> VELE</p> <p>Italia / Roma / Micro</p> <p>Vientos de colores se abanca en la terraza de un edificio, jugado con el viento y con las sombras de color generando un ambiente diferente en esta zona.</p>	<p><b>2</b> Rhythmo la Piazza</p> <p>Italia / Roma / Cuadra</p> <p>Reciclando almacenes con instalaciones temporales de pintura y fotografía, se da vida a una zona abandonada de la ciudad.</p>	<p><b>3</b> Activación Urbana</p> <p>España / Madrid / Edificio</p> <p>Conos de tránsito y luces LED de una vivienda, crean la historia y las actividades que suceden en un edificio en ruinas.</p>	<p><b>4</b> Motakids</p> <p>España / Madrid / Barrio</p> <p>Festival urbano infantil, realizado en los barrios viejos, donde se busca un espacio recreativo entre familias, donde hay talleres, juegos y conciertos.</p>	<p><b>5</b> La escuela de la Calle</p> <p>España / Barcelona / Micro</p> <p>Es una peana de tv antigua ubicada en un parque se busca que las personas ordenen y reciban mensajes para las demás personas que transitan por allí.</p>	<p><b>6</b> Tea House In Boyagiu</p> <p>Turquia / Estambul / Calle</p> <p>Casa de té que colocamos alineadas en el pavimento, mesas y sillas de madera e invitando artículos que bailan y cantan, así el aumentar sus clientes.</p>	<p><b>7</b> Kopf Kino</p> <p>Turquia / Estambul / Micro</p> <p>En las paredes blancas de los edificios de la ciudad se reflejan las acciones en vivo de las personas que interactúan con el proyector.</p>
<p><b>8</b> Under a Different Light</p> <p>Grecia / Atenas / Calle</p> <p>Una instalación con lámparas clásicas, se coloca en una calle abandonada, transformando esta en un espacio atractivo y acogedor.</p>	<p><b>9</b> The Big Lunch</p> <p>Inglaterra / Londres / Calle</p> <p>Almuerzo comunitario casual que permite que los vecinos se reúnan en torno a una mesa para compartir y conocerse entre sí.</p>	<p><b>10</b> Caroor Path</p> <p>Finlandia / Turku / Calle</p> <p>Instalación pública donde los usuarios pueden lo que desearan ser del proyecto y lo que quiere ser otros relacionados a trayectoria profesional.</p>	<p><b>11</b> 1000s Of Handmade Paper Flowers Cover</p> <p>Portugal / Aveiro / Calle</p> <p>Intervención en espacios públicos en torno al festival de las flores, vecinos se unen y plantan como vas a trabajar, a través años del festival.</p>	<p><b>12</b> Parklets</p> <p>Inglaterra / Londres / Cuadra/Calle</p> <p>Levantamiento de estructuras y mobiliario de forma temporal, en la calle, para promover actividades y conexiones culturales, económicas y sociales.</p>	<p><b>13</b> Tiny Road Sign</p> <p>Lituania / Vilnius / Calle/cuadra/barrio</p> <p>Se trata para mostrar a la comunidad que hay miles de habitantes y que se puede vivir en contacto con el espacio urbano.</p>	<p><b>14</b> Banksy Inspired</p> <p>Inglaterra / Londres / Calle/barrio/localidad</p> <p>Instalación temporal de vida al espacio inspirado por el artista callejero Banksy.</p>



<b>PIRATA</b>	<b>1</b> <b>3D ART</b> Rocaforte Colombia El proyecto consiste en un punto de encuentro para el público en el barrio de Rocaforte, un espacio urbano que se está transformando y se pretende mejorar la calidad de vida.	<b>2</b> <b>Project Architecture</b> Santitas Colombia Mediante el diseño del espacio se genera un espacio para el encuentro y la interacción de la comunidad.	<b>3</b> <b>Beach Art at Ocean's Edge</b> Roggenburg Colombia Artista que genera un espacio de encuentro y la interacción de la comunidad.	<b>4</b> Roggenburg Colombia Intervención artística en un espacio urbano que se está transformando y se pretende mejorar la calidad de vida.			
<b>CIUDADES TERRESTRIALES RECURRENTES</b>	<b>1</b> <b>Where is YOUR Childhood?</b> Lima Perú Espacio de memoria de la infancia en un espacio urbano que se está transformando y se pretende mejorar la calidad de vida.	<b>2</b> <b>Counting All</b> Medellín Colombia Espacio de memoria de la infancia en un espacio urbano que se está transformando y se pretende mejorar la calidad de vida.	<b>3</b> <b>Tea</b> Roggenburg Colombia Espacio de memoria de la infancia en un espacio urbano que se está transformando y se pretende mejorar la calidad de vida.	<b>4</b> <b>ECO TREN</b> Medellín Colombia Espacio de memoria de la infancia en un espacio urbano que se está transformando y se pretende mejorar la calidad de vida.	<b>5</b> <b>Wine Festival</b> Lima Perú Espacio de memoria de la infancia en un espacio urbano que se está transformando y se pretende mejorar la calidad de vida.	<b>6</b> <b>Art's Park</b> Lima Perú Espacio de memoria de la infancia en un espacio urbano que se está transformando y se pretende mejorar la calidad de vida.	<b>7</b> <b>Play Space</b> Lima Perú Espacio de memoria de la infancia en un espacio urbano que se está transformando y se pretende mejorar la calidad de vida.
<b>NOVEDAD</b>	<b>1</b> <b>Cellphone Lane</b> China China Espacio de memoria de la infancia en un espacio urbano que se está transformando y se pretende mejorar la calidad de vida.	<b>2</b> <b>Waste</b> Berlín Alemania Espacio de memoria de la infancia en un espacio urbano que se está transformando y se pretende mejorar la calidad de vida.	<b>3</b> Berlín Alemania Espacio de memoria de la infancia en un espacio urbano que se está transformando y se pretende mejorar la calidad de vida.				
<b>DESARROLLO LOCAL</b>	<b>1</b> <b>Painting Outside The Lines</b> Lima Perú Espacio de memoria de la infancia en un espacio urbano que se está transformando y se pretende mejorar la calidad de vida.	<b>2</b> <b>Soradolares</b> Lima Perú Espacio de memoria de la infancia en un espacio urbano que se está transformando y se pretende mejorar la calidad de vida.	<b>3</b> <b>Green Mong Rock</b> Lima Perú Espacio de memoria de la infancia en un espacio urbano que se está transformando y se pretende mejorar la calidad de vida.	<b>4</b> <b>Rivall Park With</b> Lima Perú Espacio de memoria de la infancia en un espacio urbano que se está transformando y se pretende mejorar la calidad de vida.	<b>5</b> <b>Dad Ache Yachies Fire-school</b> Lima Perú Espacio de memoria de la infancia en un espacio urbano que se está transformando y se pretende mejorar la calidad de vida.	<b>6</b> <b>Riji Minargarden</b> Lima Perú Espacio de memoria de la infancia en un espacio urbano que se está transformando y se pretende mejorar la calidad de vida.	<b>7</b> <b>Tokuu Museo Book Store</b> Lima Perú Espacio de memoria de la infancia en un espacio urbano que se está transformando y se pretende mejorar la calidad de vida.
	<b>8</b> <b>Rick Ba Elementary School</b> Lima Perú Espacio de memoria de la infancia en un espacio urbano que se está transformando y se pretende mejorar la calidad de vida.	<b>9</b> <b>HR Honey</b> Lima Perú Espacio de memoria de la infancia en un espacio urbano que se está transformando y se pretende mejorar la calidad de vida.	<b>10</b> <b>Wave of Growth</b> Lima Perú Espacio de memoria de la infancia en un espacio urbano que se está transformando y se pretende mejorar la calidad de vida.				



SOUTH ATLANTIC OCEAN

**1**

**Imagine Accra**

**Accra / Barrio**

Nuestro conmemorativo de la independencia de Accra, realizado por la comunidad en conjunto del grupo de Club.

**1**

**A Park(ing) Day**

**Accra / Barrio**

Concursa en la transformación de un espacio de un parque para demostrar la importancia de los espacios públicos y la actividad en comunidad.

**1**

**BICI Ambulancia**

**Accra / Barrio**

Se usan bicicletas para ayudar a las personas con discapacidad, la mayoría de ellas son fabricadas por y para los miembros de la comunidad.

**1**

**Swigs for Dreams**

**Sur Africa / Nueva York / Ciudad**

Esta es un proyecto dedicado al desarrollo de los niños de los países en desarrollo, a través del dibujo y la construcción de espacios seguros en juego.

**2**

**Active Soccer**

**Sur Africa / Nueva York / Ciudad**

Interconectados con estructuras deportivas, estratégicamente en zonas habitadas a partir de elementos reciclados, barro y arena.

**3**

**Earthship Bioclature**

**Africa / Nueva York / Ciudad**

La comunidad construye una escuela y centros de salud habitados a partir de elementos reciclados, barro y arena.

DESARROLLO/ BIENESTAR LOCAL



**EVENTOS TEMPORALES/ RECURRENTE**

- |   |   |  |   |  |   |   |
|---|---|--|---|--|---|---|
| <p><b>1 The Pallet Pavilion</b></p> <p>Nueva Zelanda / Christchurch<br/>Calle</p> <p>Arquitectura efímera para crear espacios comunitarios o escenarios de eventos a partir de estibas y cajas.</p> | <p><b>2 Ping Pong Go Round</b></p> <p>Australia / Melbourne<br/>Calle</p> <p>Interrumpir la rutina diaria un momento y ponerse a jugar Ping-pong en la calle.</p> | <p><b>3 My Wish for Liverpool</b></p> <p>Australia / Liverpool<br/>Calle</p> <p>Tablero colocado en la calle para que las personas escriban lo que quieren que se lleve la ciudad. Deseos positivos.</p> | <p><b>4 Outdoor Movio</b></p> <p>Australia / North Queensland<br/>Cuadra</p> <p>Paseadero de la localidad convertido en un cinema ocasional, en el que también se hacen talleres y conciertos. Iniciativa creada luego del terremoto de 2011.</p> | <p><b>5 Chasing Kitsune</b></p> <p>Australia / Melbourne<br/>Barrio</p> <p>Food truck que se moviliza por toda la ciudad. No es sólo un Camión, es un parqueo, ya que crea un espacio para interactuar y comer, hecho con cajas.</p> | <p><b>6 Building Blocks</b></p> <p>Australia / Sidney<br/>Barrio</p> <p>Juego de conectiva, colocado en la calle para que las personas jueguen.</p> | <p><b>7 Pop Up Park</b></p> <p>Calle usualmente congestionada, se transforma en un parque Pop-Up, cambiando las dinámicas de los personas al pasar por ahí.</p> |
|---|---|--|---|--|---|---|

- 8 Danco-O-Mato**
- 
- Nueva Zelanda / Christchurch  
Calle
- Pista de baile con 4 mega parlantes. Cualquier día puede abarcar y poner la música que quiera y ponerse a bailar.

**MOVILIDAD**

- |  |   |   |   |  |
|--|---|---|---|--|
| <p><b>1 Aspiro</b></p> <p>Australia / Sidney<br/>Calle</p> <p>Árboles de luz que parecen elefantes y animales de esta enorme paso de la estructura se la estética.</p> | <p><b>2 Street Print for Decorative Paving</b></p> <p>Australia / Western Australia<br/>Calle</p> <p>Formas geométricas de Web colors dispuestas en la calle de forma permanente mediante sistema de colores.</p> | <p><b>3 Hopsotch</b></p> <p>Australia / Sidney<br/>Calle</p> <p>Escaleras que se iluminan con distintos colores a medida que la gente pasa sobre ellas.</p> | <p><b>4 Urban Barcode</b></p> <p>Australia / Sidney<br/>Ciudad/calle</p> <p>Signos humorísticos y reflexivos en la ciudad, usando elementos existentes para compartir mensajes.</p> | <p><b>5 Street Signs</b></p> <p>Australia / Sidney<br/>Ciudad/calle</p> <p>Signos humorísticos y reflexivos en la ciudad, usando elementos existentes para compartir mensajes.</p> |
|--|---|---|---|--|

**MEDIO AMBIENTE**

- |   |  |
|---|--|
| <p><b>1 Pop Up Patch</b></p> <p>Australia / Melbourne<br/>Barrio</p> <p>Transformación de un apartamento sin usar en un centro de educación y jardinería.</p> | <p><b>2 Totra bin</b></p> <p>Casaca interactiva en las que se puede jugar fútbol a medida que se toca la pelota y se recoca.</p> |
|---|--|

## B. Anexo: Ficha de información del impulso creativo

**6** **Esto No es un Solar**



 **España/  
Zaragoza**

 **Ciudad**

Solares se convierten en espacios recuperados donde las personas puedan interactuar, por medio de sembradíos de plantas, canchas de baloncesto, etc.

**3** **Prinzessinen Garten**

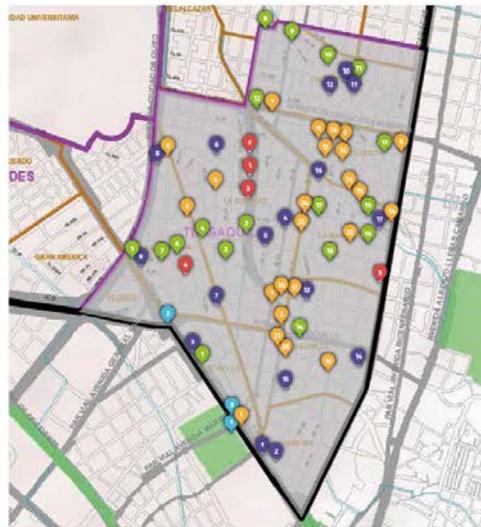


 **Alemania/  
Berlín**

 **Barrio**

Un huerto urbano itinerante se desarrolla para promover y educar sobre la importancia de la protección a la naturaleza y la participación ciudadana.

# C. Anexo: Mapa de impulsos creativos UPZ 101 – Teusaquillo



- |   |  |   |  |  |  |
|---|--|---|--|--|--|
| <p><b>1</b> Paredes De Colores</p> <p>Barrio Arteria<br/>Calle</p> <p>Intercambio de pinturas de los niños, los jóvenes, personas y una cultura de mural con mural colectivo en plena vida.</p> | <p><b>2</b> Gorrilla Burger</p> <p>Barrio La Jirica<br/>Calle</p> <p>Una de diseño gráfico con intervención pública para una empresa de comida rápida.</p> | <p><b>3</b> Reclamos La Guerra</p> <p>Barrio La Jirica<br/>Calle</p> <p>A través del la creatividad del diseñador gráfico ubicado al respecto de una denuncia de la mujer y la violencia de contra la violencia verbal.</p> | <p><b>4</b> Intervención Con Akandakado</p> <p>Barrio La Jirica<br/>Calle</p> <p>Una intervención del mural en una intervención del gráfico.</p> | <p><b>5</b> Mundo Café</p> <p>Barrio La Jirica<br/>Calle</p> <p>Una intervención del gráfico en las paredes, en Teusaquillo, una intervención del gráfico como espacio de intervención de la cultura en público la vida.</p> | <p><b>6</b> Café a go go</p> <p>Barrio La Jirica<br/>Calle</p> <p>Una intervención del gráfico en las paredes, en Teusaquillo, una intervención del gráfico como espacio de intervención de la cultura en público la vida.</p> |
| <p><b>7</b> Códigos al exterior del edificio Américas</p> <p>Barrio La Jirica<br/>Edificio</p> <p>Intervención en el exterior del edificio Américas.</p>  | <p><b>8</b> Mural</p> <p>Barrio La Jirica<br/>Edificio</p> <p>Mural que trata sobre la vida en Teusaquillo.</p>  | <p><b>9</b> El Amor Puro Solter</p> <p>Barrio La Jirica<br/>Edificio</p> <p>Mural que trata sobre la vida en Teusaquillo.</p>   | <p><b>10</b> Muralismo presentes</p> <p>Barrio La Jirica<br/>Edificio</p> <p>Mural que trata sobre la vida en Teusaquillo.</p>                   | <p><b>11</b> Muralismo presentes</p> <p>Barrio La Jirica<br/>Edificio</p> <p>Mural que trata sobre la vida en Teusaquillo.</p>   | <p><b>12</b> Mural</p> <p>Barrio La Jirica<br/>Edificio</p> <p>Mural que trata sobre la vida en Teusaquillo.</p>   |
| <p><b>13</b> Mural</p> <p>Barrio La Jirica<br/>Edificio</p> <p>Mural que trata sobre la vida en Teusaquillo.</p>  | <p><b>14</b> Teusaquillo Seguro Para Los Niños</p> <p>Barrio La Jirica<br/>Edificio</p> <p>Mural que trata sobre la vida en Teusaquillo.</p>               | <p><b>15</b> Taberna Sobre El Río Anabitoque</p> <p>Barrio La Jirica<br/>Edificio</p> <p>Mural que trata sobre la vida en Teusaquillo.</p>  | <p><b>16</b> Intervención / Pared a la vida</p> <p>Barrio La Jirica<br/>Edificio</p> <p>Mural que trata sobre la vida en Teusaquillo.</p>        | <p><b>17</b> Pared De Color</p> <p>Barrio La Jirica<br/>Edificio</p> <p>Mural que trata sobre la vida en Teusaquillo.</p>  | <p><b>18</b> Mural Abierto 407</p> <p>Barrio La Jirica<br/>Edificio</p> <p>Mural que trata sobre la vida en Teusaquillo.</p>   |

## D. Anexo: Guía de indagación

┌ MOTIVO de esta intervención

- └ ¿Simple iniciativa?  
└ ¿Problemática?  
└ ¿Oportunidad?

PROPÓSITO de la intervención

¿Qué se busca o qué se buscaba?

¿Hace cuánto tiempo se hizo?

¿Cómo era este lugar antes?

┌ ¿Qué tipo de cambios percibe?

└ En el espacio

En la vida cotidiana

En las dinámicas que se generan

¿Quiénes participaron en la elaboración?

Alguien convoca?

financia?

organiza?

promueve?

¿Quiénes tienen contacto con esta intervención?

¿Alguien cuida o hace mantenimiento?

┌ ¿De dónde vienen los recursos?

└ Económicos

Materiales

Humanos

¿Tiene alguna CRÍTICA?

## E. Anexo: Ficha de caracterización y diagnóstico

### Plaza de la 26

Impulso mapeado por: María José Paredes Yepes

UPZ 101 - Teusaquillo








Fotografías tomadas por María José Paredes Yepes entre el 1º al 9 de Mayo de 2016

 Barrio Estrella,  
Sobre la calle 26 con calle 32a

 Cuadra

 Alcaldía Local

- Las personas del barrio no la usan.
- Es un espacio inseguro debido a los habitantes de calle que lo frecuentan.

**Descripción:** Embellecimiento del espacio público mediante una plaza con adecuación de mobiliario urbano y plantas, además de la decoración con murales, para generar un espacio de encuentros y socialización entre la comunidad.

- Fue construida a finales de 2015.
- El lugar fue construido en la plazuela de los murales, un lugar icónico por sus murales relacionados con mensaje de paz y memoria.

**Dinámicas de uso:**  
Al principio se pensaba que este espacio iba a ser un lugar de reunión y acercamiento de la comunidad, pero la realidad es que este espacio aumentó la inseguridad del barrio, razón por la cuál, nadie lo usa.

¿Qué opinan los usuarios?  
-Las personas prefieren pasar el rato en el parque del barrio.  
-El lugar no está pensado para el tipo de personas que viven allí. (solteros y con mascotas)  
-Nadie se preocupa por cuidarlo.  
-Al principio, la comunidad del barrio presentó un derecho de petición, para impedir que lo construyeran.

**DIAGNÓSTICO PERSONAL**

Calificación del impulso:

1234

*Es un impulso creativo negativo ya que se hizo sin pensar en la comunidad que frecuenta este espacio, por lo que es un espacio inhabilitado e inseguro.*

Elaborado por: María José Paredes Yepes  
Mayo 2016

# Bicicarril Park Way

UPZ 101 - Teusaquillo



Bicicarril Park Way, 2015. Foto: Sergio Díaz.

Pintando el bicicarril, 2014. Foto: Fabrício Moreno.

 Barrio La Soledad,  
Dirección cra 24 cll 36

 Localidad

 ciudadanía, colectivos, gobierno local.

**Descripción:** Es un proyecto que nace de la ciudadanía del sector viendo la necesidad de un corredor para la circulación de bicicletas, empieza como intervención de los mismos vecinos, continuando en instancias gubernamentales (IDU) terminando su adecuación con la infraestructura necesaria.

- Colectivos participantes:  
TeusacaTuBici, cosejo local de la bicicleta, 100 en 1 día.

**Dinámicas de uso:**  
la implementación del Bicicarril a propiciado el uso de la bicicleta como medio de transporte en los ciudadanos del sector, se sigue interviniendo el espacio con mobiliario necesario para los bicisuarios.

**¿Qué opinan las personas de este espacio?**  
El espacio se ha acogido por la ciudadanía de forma positiva, promueve en los vecinos el interés y el cuestionarse por el territorio que habitan y su forma de participar en él.

- distancia: 1,7 km
- Contrucción por los ciudadanos desde el 2014.

## Diagnóstico Personal

El Bicicarril funciona como conector vial entre el Park Way y la zona del centro de la ciudad, desde los colectivos de bicicletas de la localidad se generan iniciativas que piensan en el bienestar de los ciudadanos y su relación con el espacio que habitan, incluyendolos en los proyectos.

Calificación del impulso:



Sergio Díaz - 05/2016

# F. Anexo: Ficha de oportunidad

FRONTERAS BARRIALES

SANTA HELENA  
DE BAVIERA  
PRADO PINZÓN



**LOCALIDAD DE SUBA**



**BARRIOS CONFORMADOS HACE 44 AÑOS**





**"EL PARQUE"**

Es un lote, tiene la pinta de parque infantil, pero es la única ruta de acceso peatonal entre barrios a menos de 6 cuadras.

**Problema Histórico**  
el conflicto en el parque lleva mas de 25 años, la segregación y la hegemonía económica es el eje central

**2 RUTAS DE ACCESO ENTRE LOS BARRIOS**  
1 Paso vehicular  
1 Sendero peatonal "PARQUE"

**Delincuencia Drogas**  
**Conflicto** Lucha por espacios  
**Acceso**

**SANTA HELENA**  
Barrio residencial  
Valores de la familia tradicional

**PRADO PINZÓN**  
Barrio popular  
Comercio

**Ruido**  
**DISCRIMINACIÓN**  
**Zonas Verdes**



**Residentes Del sector**  
Personas de la tercera edad



**Niños**  
Pasan por este lugar para llegar a un parque mas grande 1 cuadra hacia el norte, pasean sus mascotas en este sitio



**Guardias de seguridad**  
Personas con mas de 30 años sirviendo a la comunidad, son muy queridos por los vecinos



**Transeúnte**  
Población flotante que tiene esta ruta de acceso

**PROBLEMÁTICA/ OPORTUNIDAD**

El espacio esta bajo poder de la Empresa de Acueducto de Bogotá  
Consta de 26 mts aproximadamente  
La alcaldía de suba y los juntas de acción comunal de los dos barrios, son los responsables de este espacio.

En el día, es un espacio de transición en de barrio a barrio  
En la noche aumenta la inseguridad, debido al poco flujo de personas y a la falta de iluminación.

Vicinos del "parque" pasean sus mascotas allí el parque infantil no es utilizado, debido a su pésimo estado



**DESARROLLO Y BIENESTAR LOCAL**

este espacio y la situación que aquí se vive, representa una opción para desarrollar escenarios de reconciliación y de transformación del espacio, con el objetivo de cambiar imaginarios, y recuperar el parque.

-  **Accesos inadecuados**
-  **Senderos improvisados**
-  **Poca en la iluminación**
-  **Disposición de residuos**
-  **Mobiliario en abandono**

-  **Mobiliario adecuado para la función del espacio**
-  **Quitar el cerco y delimitar con vegetación**
-  **Actividades de integración**
-  **Mascotas "chocolatada"**

## G. Anexo: Divulgación de talleres de implementación del método



# EN MI BARRIO TENGO VOZ

¡Únete! Participa de un taller en el que vamos a crear, transformar y apropiar el primer espacio de nuestro barrio:



**SÁBADO 4** | **9:00 AM** | **SALÓN COMUNAL**  
**DE FEBRERO** | | **BARRIO SANTA HELENA**

Inscríbete enviando un correo a [mcamila.rro@gmail.com](mailto:mcamila.rro@gmail.com) o llamando al 316 5385026

\*Proyecto de investigación de la Maestría en Diseño de la Universidad Nacional de Colombia, con el apoyo de la **Junta de Acción Comunal** de la **urbanización Santa Helena**

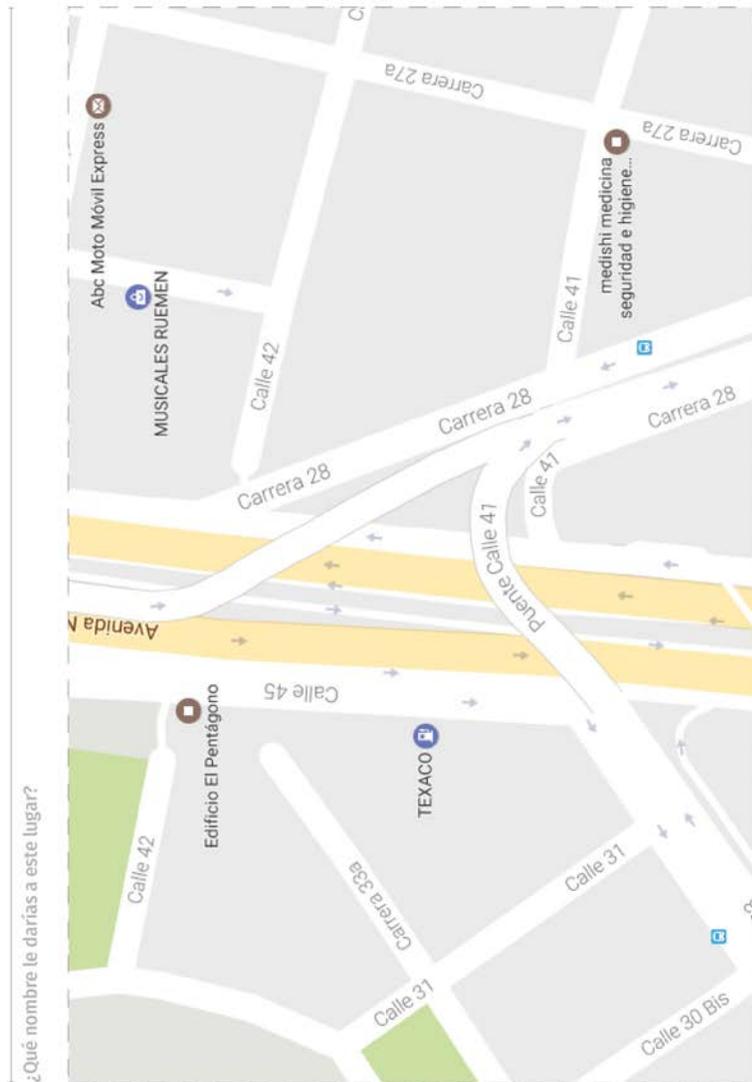


**IMPULSOS CREATIVOS**  
espacios en transformación

**IMPULSOS CREATIVOS**  
espacios en transformación

**¡Tu eres nuestro invitado especial!**

## H. Anexo: Materiales para el desarrollo del taller



# 1-MAPEO

1

Esta actividad consiste en reconocer el lugar sobre el cual vamos a trabajar.

Deben llevar su mapa y apropiarse de él. Recorrer el lugar de todas las formas posibles y marcar sus recorridos, escribir sus anécdotas, recuerdos, experiencias, opiniones e ideas.

Pueden dibujar, rayar, colorear todo lo que se les pase por la cabeza, o usar los íconos que representan diferentes situaciones posibles.

Antes de volver deben idear un nombre para este lugar, que responda a lo que vieron y sintieron HOY allí.

1. ¿Qué observamos en el lugar?
2. ¿Quiénes lo frecuentan, quiénes transitan por aquí?
3. ¿Qué objetos encontramos?
4. ¿Para qué usan las personas este lugar?
5. ¿Qué actividades se realizan allí?
6. ¿Qué cosas pensamos que están bien, qué cosas pensaríamos cambiar?
7. ¿Con qué colores o texturas puedo describir el lugar?
8. ¿Qué sensación me produce estar aquí?
9. ¿Tengo recuerdos de este lugar en el pasado?
10. ¿Existe un espacio peatonal? ¿Es improvisado?
11. ¿Alguien ha intervenido previamente este lugar?

2

Una vez terminado el mapeo, vuelvan al salón y trabajen con el mapa que construyeron. Usando los post-its, escriban palabras o frases que describan los atributos del lugar, tal como lo vieron hoy, y de acuerdo a lo que registraron en su mapa.

Después de esto, agrupen sus ideas en temas principales e identifiquen máximo 4 categorías diferentes.

## 2-IMAGINARIO FUTURO

1

Esta actividad consiste en representar lo que sería para nosotros el lugar ideal, a través de la construcción de una maqueta en 3 dimensiones. Pueden usar estas preguntas para guiar el proceso y pueden utilizar todos los materiales que tienen para crear la maqueta.

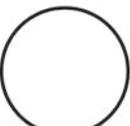
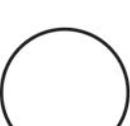
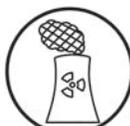
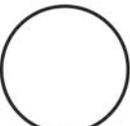
No hay límites ni condiciones, imaginen que tienen todos los recursos disponibles para crear este lugar ideal.

1. ¿Qué me gustaría ver en este lugar?
2. ¿Cómo me lo imagino?
3. ¿Qué colores me gustaría ver aquí?
4. ¿Qué objetos quisiera encontrar aquí?
5. ¿Qué actividades me gustaría hacer aquí?
6. ¿Qué haría para cambiar este lugar?

2

Una vez terminada la maqueta, deberán usar los post-its para escribir palabras o frases que describan los atributos de este lugar.

Después de esto, agrupen sus ideas en categorías generales e identifiquen máximo 4 categorías diferentes.

 <p>Punto inseguro</p>	 <p>Psicoactivos</p>	 <p>Puntos de seguridad</p>	 <p>Asentamientos humanos</p>
 <p>Puntos de conflicto</p>	 <p>Objetos en abandono</p>	 <p>Iluminación pública</p>	
 <p>Disposición de residuos</p>	 <p>Edificios abandonados</p>	 <p>Construcción</p>	
 <p>Senderos improvisados</p>	 <p>Zona de accidentes</p>	 <p>Fábricas</p>	
 <p>Contaminación aérea</p>	 <p>Contaminación sonora</p>	 <p>Punto de comercio</p>	
 <p>Falta de iluminación</p>	 <p>Zona verde</p>	 <p>Vivienda</p>	

## GLOSARIO

### **IMPULSO CREATIVO**

Es una acción o intervención sobre el espacio público llevada a cabo por ciudadanos para modificar o mejorar una situación identificada en la ciudad. Estas acciones perduran en el tiempo, dan cuenta de cambios sociales y culturales, y conducen a la mejora de la calidad de vida de los ciudadanos.

### **URBANISMO TÁCTICO**

Soluciones locales para los retos de planeación local, basados en acciones de corto plazo que buscan generar un cambio a largo plazo. Son acciones de bajo costo, flexibles, que permiten medir su impacto en tiempo real, abriendo paso a las modificaciones que se consideren necesarias.

### **DISEÑO PARTICIPATIVO**

Es un método que busca involucrar a las diferentes partes interesadas (usuarios, investigadores, diseñadores...) en el desarrollo de un proceso de diseño. Potencia la construcción multidisciplinaria, el trabajo en redes y la innovación, y así mismo, reconoce el papel del 'usuario' como experto gracias a su conocimiento y la experticia que puede aportar al proceso.



## J. Anexo: Registro fotográfico – prueba piloto #1





## K. Anexo: Registro fotográfico – prueba piloto #2













## Bibliografía

- Alcaldía Mayor de Bogotá (2014). Procedimiento de participación ciudadana. Recuperado de <http://idartes.gov.co/index.php/institucional/participacion-ciudadana>
- Ayala, M. (2006). Memorias para pensar la ciudad. Compilación, Grupo Estéticas Urbanas. Bellas Artes, Entidad Universitaria. Cali.
- Botero, A. (2013). Expanding Design Space(s): Design in communal endeavours. Aalto University. Helsinki: Aalto Arts Books
- Buvinic, P. (2014) Diseño para diseñar. Manual de co-diseño para la creación colectiva de mejoras de equipamiento barrial. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Viña del Mar.
- Calvino, I. (1995) Las ciudades invisibles. Unidad Editorial. Madrid.
- Creswell, J.W. (1994). Research design: Qualitative and quantitative approaches. Thousand Oaks, CA: Sage.
- De Bono, E. (1993). Serious creativity. Harper Collins. London.
- Fonseca, A. & Kageyama, P. (2009). Creative City Perspectives. São Paulo: Garimpo de Soluções & Creative City Productions.
- Gómez de La Iglesia, R. (2013). Espacios creativos, Clusters creativos y ciudades creativas. Universidad Nacional de Córdoba, Facultad de ciencias Económicas.
- Hernández, R., Fernández, C. Y Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación. México D.F.: Mc Graw Hill.

- Herrera, M. (2010). Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño. Recuperado de [http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion\\_diseno.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion_diseno.htm)
- Horta, A. (2012). Trazos poéticos sobre el diseño. Pensamiento y teoría. Universidad de Caldas, Universidad Nacional. Manizales.
- Hurtado de Barrera, J. (2005). Cómo formular objetivos de investigación: un acercamiento desde la investigación holística. Caracas: Quirón Ediciones - Fundación Sypal
- Landry, C. & Bianchini F. (1995) *The Creative City*. London: Demos in association with comedia.
- Lavrinec, J. (2011) Revitalization of public space: from “non-places” to creative playgrounds. *Santalka: Filosofija, Komunikacija*, T. 19, nr. 2, DOI:10.3846/coactivity.2011.16
- Manzini, E. (2012, July 3) Making Things Happen: Participatory Design Beyond the Post-it Revolution. *Design Ethos Blog*. Recuperado en diciembre 11, 2016, de <http://www.designethos.org/wp/2012/07/03/making-things-happen-participatory-design-beyond-the-post-it-revolution/>
- Manzini, E., & Rizzo, F. (2011). Small projects/large changes: Participatory design as an open participated process. *CoDesign*, 7:3-4, 199-215, DOI: 10.1080/15710882.2011.630472"
- Mendizábal, N. (2006) Los componentes del diseño flexible en la investigación cualitativa. En Vasilachis, I. (Coord.) *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.
- Nelson, H. G., & Stolterman, E. (2003) *The Design Way: Intentional Change in an Unpredictable World: Foundations and Fundamentals of Design Competence*. Educational Technology Pubns.
- Nesta (2014) *DIY: Development Impact & You*. Practical tools to trigger & support social innovation. The Rockefeller Foundation.

- Nussbaum, M. (2011). *Creating Capabilities: The Human Development Approach*. University of Chicago, USA.
- Press, M. & Cooper, R. (2003). *The Design Experience. The Role of Design and Designers in the Twenty-First Century*. England/USA: Ashgate Publishing Limited.
- Reason, P., & Bradbury, H. (2001). *Handbook of Action Research: Participative Inquiry and Practice*. SAGE.
- Risier, J. & Ares, P. (2013) *Manual de mapeo colectivo: Recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa*. 1ª Ed. Buenos Aires: Tinta limón.
- Sanders, E., & Stappers, P. (2007). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, Vol 4, No. 1, March 2008, 5-18, DOI: 10.1080/15710880701875068
- Silva, A. 2006. *Imaginarios urbanos*. 5ª Ed. Bogotá: Arango editores.
- The Street Plans Collaborative & Ciudad Emergente. (2013) *Urbanismo Táctico 3: Casos latinoamericanos*.
- The Street Plans Collaborative & CoDesign Studio (2014). *Tactical Urbanism 4. Australia & New Zealand*.
- The Street Plans Collaborative & Nextgen. (2012). *Tactical Urbanism 2. Short term action, long term change*.
- The Street Plans Collaborative & Nextgen. (2012). *Tactical Urbanism, Vol. 1. Short term action, long term change*.
- Unesco: Creative Cities Network (n.d). Recuperado de <http://en.unesco.org/creativecities/home>
- Walker, Julian. (2014) Social identities, collective capabilities, planning and design: Some closing thoughts. *The Capability Approach in Development*

Planning and Urban Design. DPU WORKING PAPERS (Development Planning Unit, The Bartlett, University College London).

- Yanki Lee (2008). Design participation tactics: the challenges and new roles for designers in the co-design process, *CoDesign*, 4:1, 31-50, DOI: 10.1080/15710880701875613