

Ponencia

Re-imaginando el espacio urbano portuario: una perspectiva lúdica y centrada en las personas

Delucchi, Dolores

dolores.delucchi@fadu.uba.ar

Universidad de Buenos Aires. Facultad de Arquitectura, Diseño y
Urbanismo. CEPRODIDE / DIJU.

Palabras clave

Transdisciplinariedad, Diseño centrado en las
personas, Diseño lúdico participativo,
Transformación social, Transformación
urbano-portuaria.

Resumen

En la era digital, la sociedad está experimentando una profunda transformación que desafía las nociones tradicionales de diseño y habitabilidad. Esta transformación nos está impulsando a replantearnos la relación entre los espacios y quienes los ocupan, dando lugar a la aparición de numerosos enfoques de diseño que dan prioridad a las necesidades y experiencias de los individuos.

En el contexto de la mesa redonda temática "COLLAGE CRITIQUE, un taller transdisciplinario para la co-creación de preguntas de investigación sobre el futuro de las ciudades portuarias urbanas en Buenos Aires", nos enfocamos en explorar las dinámicas existentes entre el puerto y nuestra ciudad desde la perspectiva del diseño centrado en las personas.

Los puertos, antiguas fronteras urbanas, están siendo re-imaginados como vibrantes centros de vida, ofreciendo una puerta de entrada a la

naturaleza y creando espacios para el ocio y la socialización. Esta perspectiva exige repensar los espacios como entornos en los que las personas participan activamente, fomentando la socialización y las experiencias inmersivas con el territorio.

El concepto de ocio, como componente esencial de la vida humana, nos proporciona una vía de escape de las formas tradicionales y funcionalistas de proyección del diseño, para proponer nuevos enfoques más cercanos a las prácticas humanas y como metodología de co-diseño. Combinando el diseño centrado en el usuario con un enfoque lúdico, pretendemos crear experiencias más atractivas e interactivas, estimulando los sentidos y la imaginación de los usuarios.

Esta combinación fomenta un mayor compromiso y satisfacción de los usuarios con los espacios diseñados, contribuyendo así a la creación de futuros urbanos más inclusivos, sostenibles y significativos. Nos interesa explorar las formas en que nuestras disciplinas pueden contribuir a la construcción de posibilidades futuras, generando entornos más dinámicos y adaptables que respondan a las necesidades de la sociedad contemporánea.

Introducción

En el marco de las XXXVIII Jornadas de Investigación SI+Preguntas de Investigación FADU UBA, se presenta la mesa redonda temática "COLLAGE CRITIQUE, un taller transdisciplinario para la co-creación de preguntas de investigación sobre el futuro de las ciudades portuarias urbanas en Buenos Aires". En este contexto, el presente trabajo se propone aportar una mirada interdisciplinar que permita explorar las dinámicas entre el puerto y la ciudad desde la perspectiva del diseño centrado en las personas. Los puertos, antiguas fronteras urbanas, están siendo reimaginados como vibrantes centros de vida, ofreciendo una puerta de entrada a la naturaleza y creando espacios para el ocio y la socialización. Esta perspectiva propone repensar los espacios como entornos activos, fomentando la socialización y las experiencias inmersivas con el territorio.

Para ello, la perspectiva del diseño centrado en las personas, enlazada a una visión lúdica, nos acerca a respuestas y experiencias más atractivas e interactivas, estimulando los sentidos y la imaginación de los usuarios. El concepto del ocio, como componente esencial de la vida humana, proporciona una vía de escape de las formas tradicionales y funcionalistas de proyección

del diseño, proponiendo nuevos enfoques más cercanos a las prácticas humanas y como metodología de co-diseño. Esta combinación fomenta un mayor compromiso y satisfacción de los usuarios con los espacios diseñados, contribuyendo así a la creación de futuros urbanos más inclusivos, sostenibles y significativos.

A continuación, desarrollaremos la visión del diseño centrado en las personas como punto de partida, para definir las potencialidades que emergen de la perspectiva lúdica. Finalizaremos definiendo qué son las interfaces lúdicas y cómo pueden aportar a la reflexión y co-creación de nuevas formas de vincularnos con espacios postindustriales que deben ser repensados en el marco de las lógicas de la vida y el habitar. Nos interesa explorar las formas en que nuestras disciplinas pueden contribuir a la construcción de posibilidades futuras, generando entornos más dinámicos y adaptables que respondan a las necesidades de la sociedad contemporánea.

Transformación del Diseño en la Era Digital: hacia un diseño centrado en las personas

En la era digital, la sociedad está experimentando una profunda transformación que desafía las nociones tradicionales de diseño y habitabilidad. Este cambio nos impulsa a replantear la relación entre los espacios y sus ocupantes, dando lugar a enfoques de diseño que priorizan las necesidades y experiencias de los individuos. Estos cambios han generado nuevos escenarios y espacios profesionales, ampliando la concepción del diseño, sus dinámicas y productos. (Delucchi 2013). El enfoque actual posiciona al proceso proyectual y al design thinking, como motores principales de nuestras disciplinas, promoviendo el desarrollo de metodologías, estrategias y habilidades innovadoras que permiten intervenir en la articulación entre el conocimiento y los contextos. (Galan 2011) Habilidades como la lectura de escenarios, la comprensión de contextos, la visualización de oportunidades y la delineación de futuros posibles se han vuelto fundamentales. Gracias a estas capacidades, el diseño se ha integrado en el entramado productivo como una disciplina centrada en la innovación y en el conocimiento del comportamiento humano. (Buchanan, 1992)

Nuevos Abordajes del Diseño

El cambio de paradigma del diseño industrial, del enfoque centrado en el objeto al centrado en las personas, representa una evolución significativa en la teoría y práctica del diseño. Durante la modernidad, en el marco de una sociedad industrial, la teoría del diseño tradicional se centraba principalmente en la relación entre la función y la forma, priorizando la estética, la funcionalidad y la manufacturabilidad del producto. Esta concepción evocaba la idea de un usuario "neutral y universal". Aunque buscaba estandarizar y optimizar los productos, este enfoque fue criticado por su falta de consideración de la diversidad humana y sus distintas necesidades.

Con la revolución digital, esta visión fue cuestionada, reconociendo que diseñar para un único usuario idealizado no solo era impráctico, sino también excluyente. La evolución hacia el diseño centrado en el usuario (User-Centered Design, UCD) añadió un énfasis en la optimización de la usabilidad y la experiencia del usuario, enfocándose en cómo los usuarios interactúan con los productos para completar tareas específicas de manera eficiente y satisfactoria. Este enfoque se basaba en la investigación directa con los usuarios, utilizando datos cuantitativos y cualitativos para mejorar la interacción con el producto.

El Diseño Centrado en los Usuarios aporta al diseño industrial tradicional una mayor sensibilidad hacia las necesidades y experiencias del usuario, resultando en productos que no solo cumplen con altos estándares de funcionalidad y estética, sino que también ofrecen una mejor usabilidad, seguridad y satisfacción general del usuario. Sin embargo, el diseño centrado en las personas (Human-Centered Design, HCD) amplía aún más esta perspectiva, adoptando una comprensión holística del individuo. Este enfoque no solo considera cómo las personas interactúan con los productos, sino también su contexto social, cultural y ambiental, buscando mejorar su bienestar integral. El HCD incorpora métodos de investigación más profundos, como la etnografía y la observación participativa, y valora la empatía y la inclusión, involucrando a diversas partes interesadas en el proceso de diseño. Además, este paradigma enfatiza la sostenibilidad y la responsabilidad social, evaluando los impactos a largo plazo del diseño en las comunidades y el medio ambiente.

En el marco de estas transformaciones, también se desarrollan nuevas metodologías del diseño, tales como el co-diseño y el diseño participativo, que destacan aún más la importancia de incluir a los usuarios en el proceso de diseño. Estas metodologías permiten que los usuarios no solo sean sujetos de estudio, sino también co-creadores activos, aportando sus experiencias y perspectivas únicas. Esto enriquece el proceso de diseño y garantiza que los productos y servicios desarrollados sean más relevantes, inclusivos y adaptados a las verdaderas necesidades de la comunidad.

En resumen, la transición del diseño industrial hacia la perspectiva centrada en las personas refleja un compromiso con la creación de soluciones más éticas, inclusivas y sostenibles, que no solo satisfacen las necesidades inmediatas de los usuarios, sino que también contribuyen al bienestar general y al desarrollo sostenible de la sociedad. Este cambio de enfoque permite el empoderamiento del usuario, promoviendo su participación activa y relevante en la creación de productos y servicios que verdaderamente mejoran su calidad de vida y fortalecen el tejido social.

La Lúdica y el Diseño: Exploración de Nuevas Perspectivas en la Creación de Experiencias Interactivas

El Ocio y la Perspectiva Lúdica

Tras explorar cómo la perspectiva del diseño centrado en las personas está transformando nuestras ciudades y espacios urbanos, es interesante considerar el papel del ocio y la perspectiva lúdica en este proceso. La

integración del juego y la cultura lúdica en el diseño no solo añade capas de sentido, interactividad y afectividad, sino que también redefine la forma en que experimentamos y habitamos nuestros entornos.

El ocio y la perspectiva lúdica han emergido como herramientas poderosas en el diseño contemporáneo, desafiando convenciones y enriqueciendo nuestras interacciones con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs).

Revalorización del Juego en el Contexto Actual

El juego, una actividad ancestral, ha sido objeto de numerosos estudios teóricos, aunque su definición sigue siendo compleja. Históricamente, el juego formaba parte integral de la vida diaria. Sin embargo, con la consolidación del sistema capitalista en el siglo XIX, experimentó una transformación significativa. Los adultos se centraron en el trabajo, mientras que los niños fueron canalizados hacia la educación y el juego en un contexto familiar más reducido y estructurado. Esta transición reflejó un cambio profundo en la percepción social y cultural del juego, consolidando la infancia como una etapa distintiva.

En el contexto actual, el juego ha dejado de ser visto exclusivamente como una actividad infantil y se reconoce cada vez más como fundamental para el bienestar y la salud mental de los adultos. Este enfoque promueve la idea de que el juego es una herramienta importante para la creatividad, la resolución de problemas y el bienestar emocional en todas las edades.

El juego también actúa como un fenómeno social que reúne a personas y facilita la interacción. Huizinga, en su obra "Homo Ludens", describe el juego como una actividad fundamental y libre que existe fuera de las obligaciones cotidianas. Introduce el concepto del "círculo mágico", donde el juego crea un espacio sagrado y apartado del mundo ordinario, donde las reglas y la realidad pueden ser temporalmente suspendidas para permitir la expresión lúdica y la exploración. Sutton-Smith (1997) amplía la comprensión del juego al examinar sus diversas formas y funciones en la vida humana. Destaca que el juego no solo es un medio de entretenimiento, sino también un proceso activo y creativo mediante el cual los individuos exploran y aprenden sobre el mundo que los rodea, adaptándose y desarrollando habilidades en un entorno seguro y voluntario. Gilles Brougère (2013) ve el juego como una actividad multifacética y culturalmente rica que desempeña un papel central en el aprendizaje, el desarrollo y la vida social. Sus investigaciones subrayan la importancia de considerar el juego desde una perspectiva cultural y educativa para comprender plenamente su impacto y potencial.

De esta forma, el juego ha permeado diferentes contextos como el trabajo (gamificación), la educación (aprendizaje basado en juegos) y las interacciones sociales (juegos de mesa, videojuegos).

En resumen, el juego no solo tiene una función recreativa, sino que también actúa como una forma de rebelión frente a la rigidez de la idea de progreso. Proporciona un espacio donde las reglas pueden ser desafiadas y la

creatividad puede florecer, permitiendo a las personas explorar nuevas posibilidades y expresar su individualidad. El juego no solo une a las personas y fortalece los lazos sociales, sino que también desafía las normas establecidas y ofrece un terreno fértil para la innovación cultural y la expresión personal. Es un fenómeno profundamente arraigado en la historia humana, que sigue evolucionando y adaptándose a los contextos contemporáneos, demostrando su capacidad para influir en la sociedad de maneras diversas y significativas.

La potencia de las Interfaces Lúdicas

Según Norman (2013), la interfaz se define como el dinámico punto de encuentro entre el usuario, la tarea y el artefacto, facilitando así la interacción fluida y la experiencia en entornos tecnológicos y creativos. Esta definición subraya cómo la interfaz no se limita a ser un objeto estático, sino que constituye un espacio dinámico donde convergen el usuario y el sistema, permitiendo una comunicación efectiva y una operación fluida del entorno (Norman, 2013).

Desde una perspectiva lúdica, las interfaces lúdicas se distinguen por su capacidad de integrar tecnologías digitales y analógicas de manera innovadora. Sugiere que la introducción del concepto de persona en el diseño de interfaces permite dotar al usuario de una agencia significativa, enriqueciendo así las interacciones y la capacidad de respuesta del sistema. Estas interfaces no solo abrazan la interdisciplinariedad entre arquitectura, diseño industrial y diseño gráfico, sino que también promueven nuevas formas de interacción humana con dispositivos, artefactos y experiencias.

Al adoptar una perspectiva lúdica, las interfaces lúdicas desafían el utilitarismo y funcionalismo predominante en el diseño contemporáneo, permitiendo explorar la experiencia humana de manera más intuitiva y elemental a través del juego. Este enfoque no solo enriquece las interacciones cotidianas, sino que también transforma los espacios de enseñanza y aprendizaje hacia modelos híbridos e interactivos.

En resumen, las interfaces lúdicas representan una convergencia dinámica entre diseño y tecnología, ofreciendo nuevas oportunidades para la creatividad y la innovación en la interacción humana con el entorno digital y físico. Esta perspectiva integradora y expansiva redefine el rol de la interfaz como un facilitador activo de experiencias enriquecedoras y significativas para los usuarios contemporáneos (Norman, 2013).

Las Interfaces Lúdicas y su Impacto Cultural

Desde la perspectiva de la industria cultural y la cultura lúdica, surgen nuevas oportunidades para el diseño de interfaces lúdicas que respondan a desafíos contemporáneos como la inclusión, diversidad, género y la coexistencia del juego analógico y digital. Las interfaces lúdicas no solo son objetos estéticos y funcionales, sino que también son portadoras de valores culturales que moldean formas de pensar, costumbres y modos de vida.

Los diseñadores y fabricantes de estas interfaces tienen una responsabilidad significativa en la construcción de una cultura lúdica diversa, inclusiva y creativa. Es crucial reconocer y aprovechar esta potencialidad para influir positivamente en la sociedad y en la vida cotidiana. Las interfaces lúdicas construyen los cimientos de la cultura, la identidad y el modo de ver la vida y el mundo que nos rodea. Representan un puente entre lo analógico y lo digital, enriqueciendo las experiencias humanas y promoviendo la creatividad y la inclusión. Al entender y aprovechar su impacto cultural, podemos construir un futuro donde el juego no solo sea un entretenimiento, sino una herramienta para la formación de identidades y la construcción de sociedades más equitativas y dinámicas.

La combinación del diseño centrado en las personas, la perspectiva y las interfaces lúdicas no solo redefine la relación entre el individuo y el entorno urbano, sino que también podría promover la creación de ciudades más inclusivas, sostenibles y culturalmente vibrantes para el futuro.

Re-imaginando el espacio urbano portuario: una perspectiva lúdica y centrada en las personas.

En el marco la mesa redonda temática "COLLAGE CRITIQUE", la cual explora el futuro de las ciudades portuarias urbanas en Buenos Aires desde una perspectiva transdisciplinaria, este trabajo se propone explOrar las dinámicas entre el puerto y la ciudad desde el prisma del diseño centrado en las personas. Los puertos, antiguas fronteras urbanas, están siendo re-imaginados como vibrantes centros de vida, ofreciendo una puerta de entrada a la naturaleza y creando espacios para el ocio y la socialización. Esta perspectiva exige repensar los espacios como entornos en los que las personas participan activamente, fomentando la socialización y las experiencias inmersivas con el territorio.

Estos espacios no solo son ejemplos de diseño urbano inclusivo que considera las necesidades de las infancias, sino que también demuestran cómo los entornos urbanos pueden ser transformados para ser más amigables, accesibles y disfrutables para todos los ciudadanos, independientemente de su edad.

Nuestra hipótesis se centra en que el diseño de espacios portuarios desde una perspectiva lúdica tiene la potencialidad de transformar áreas portuarias en entornos donde vuelva a circular la vida, organizando espacios recreativos y de esparcimiento, revitalizando la interacción humana con el territorio, fomentando vínculos emocionales y narrativas territoriales únicas.

Estos proyectos requieren resolver muchos condicionantes que son necesarios para que la vida florezca nuevamente en estos espacios:

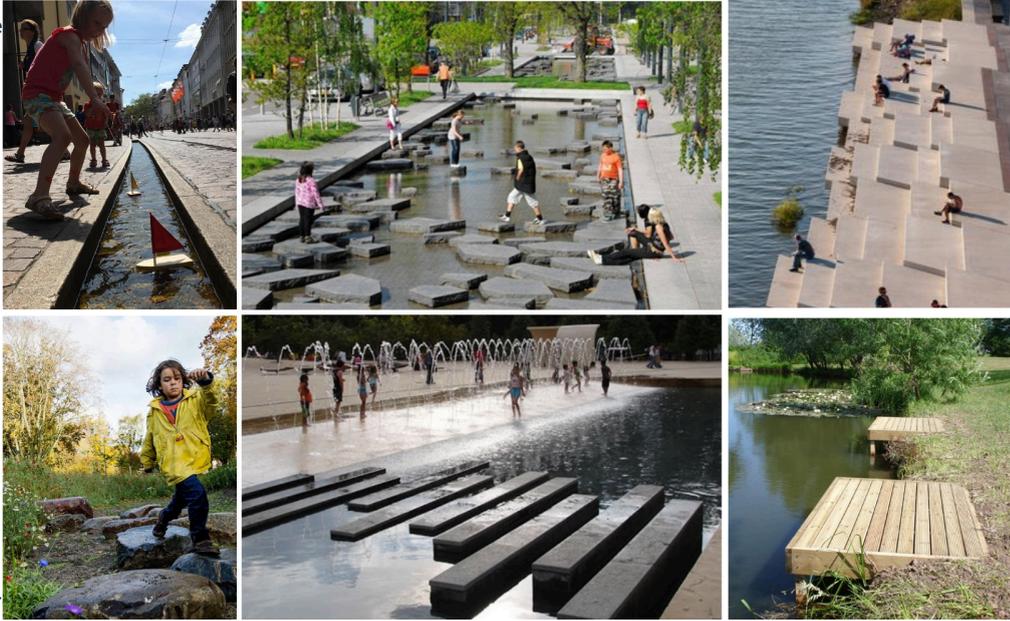
1. **Interacción con el Agua:** la interacción con el agua es una enorme oportunidad para explorar diferentes formas de relacionarse. Diseñar la proximidad al agua con diefernetes intervenciones que permitan no solo la contemplación sino además el vínculo sensorial y lúdico con el agua.

2. **Accesibilidad y Conectividad:** la accesibilidad es crucial para asegurar el acceso a estas áreas. Buenas conexiones de transporte público, estacionamientos adecuados y senderos peatonales y para bicicletas son fundamentales.
3. **Instalaciones y Servicios:** Estos espacios deberían ofrecer una variedad de instalaciones y servicios, como restaurantes, cafeterías, tiendas, áreas de picnic, parques infantiles y baños públicos.
4. **Espacios Verdes y Áreas de Descanso:** Integrar áreas verdes, jardines y espacios para el descanso puede mejorar la experiencia del visitante y contribuir a la sostenibilidad del área.
5. **Actividades Culturales y Deportivas:** La inclusión de instalaciones para deportes acuáticos, eventos culturales, conciertos al aire libre y exposiciones artísticas promueven la participación de diferentes usos del espacio público.
6. **Sostenibilidad Ambiental:** El diseño debe tener en cuenta la protección del entorno natural, utilizando materiales sostenibles, gestionando adecuadamente los residuos y controlando la contaminación. Y diseñando a partir de los materiales naturales y recursos que ofrece el mismo territorio.
7. **Identidad y Cultura Local:** Incorporar elementos que reflejen la identidad y la cultura local puede hacer que el espacio sea más afectivo y significativo para los residentes y visitantes.
8. **Seguridad:** Es crucial garantizar la seguridad de los usuarios mediante una adecuada iluminación, vigilancia y diseño de espacios que minimicen riesgos.

El diseño centrado en las personas en espacios portuarios tiene la potencialidad de explorar diversas estrategias de diseño para potenciar el vínculo con el espacio. A continuación, exploramos algunas operaciones que destacan en la creación de experiencias significativas y sensoriales en el entorno urbano:

Pensamiento del Lugar y Narrativas Territoriales

Pensar en un lugar específico implica comprender su historia, cultura y naturaleza, integrando estos elementos en el diseño para enriquecer la identidad del espacio. Las narrativas territoriales se convierten en hilos conductores que conectan a los residentes y visitantes con la esencia del lugar, promoviendo un sentido de pertenencia y comunidad.

Figura: El agua como materia lúdica y sensible.

Fuente: Elaboración propia en base a imágenes extraídas de la web.

El vínculo emocional con el territorio es esencial para el diseño centrado en las personas. La inspiración natural del entorno, como el follaje, la topografía y los elementos acuáticos, estimula nuevas relaciones sensoriales. Por ejemplo, diseñar interfaces que inviten a jugar con el agua o explorar la topografía del lugar permite una conexión lúdica y sensible con el entorno, enriqueciendo la experiencia urbana.

Conversación, Descanso y Comunidad

Figura: Superficies de descanso.

Fuente: Elaboración propia en base a imágenes extraídas de la web.

Los espacios públicos diseñados pueden facilitar no solo la interacción social, sino también momentos de descanso y contemplación. Áreas que inviten a conversar, descansar y disfrutar en comunidad promueven la cohesión social y el bienestar urbano.

Juego en la Topografía y Experiencias Inmersivas

Figura: Topografías lúdicas.

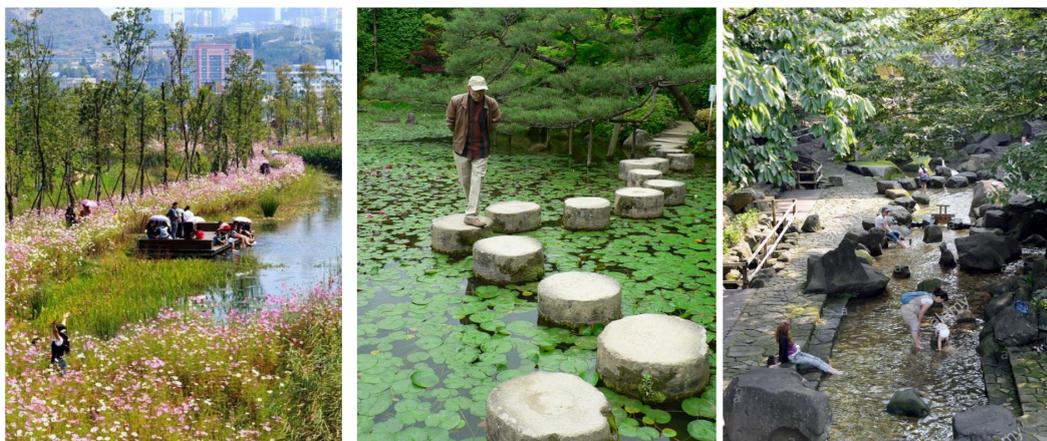


Fuente: Elaboración propia en base a imágenes extraídas de la web.

Aprovechar la topografía natural para crear narrativas visuales y funcionales en el diseño urbano es clave. La topología del lugar puede convertirse en una experiencia inmersiva que inspire actividades lúdicas y exploratorias. Por ejemplo, diseñar senderos que sigan el contorno del terreno o áreas de juego integradas con la topografía permite a los usuarios interactuar físicamente con el paisaje.

Contemplación del Paisaje y Inmersión Sensorial

Figura: Experiencias inmersivas en el paisaje.



Fuente: Elaboración propia en base a imágenes extraídas de la web.

Fomentar la contemplación del paisaje urbano y natural a través de intervenciones de diseño que promuevan la inmersión sensorial es fundamental. Incorporar puntos de vista estratégicos, jardines sensoriales y elementos artísticos que reflejen la belleza del entorno mejora la calidad estética y emocional de los espacios públicos.

Estas operaciones del diseño no solo mejoran la habitabilidad y estética de los entornos urbanos, sino que también enriquecen la vida cotidiana de quienes los habitan, contribuyendo a ciudades más inclusivas, sostenibles y culturalmente vibrantes.

Conclusiones

El presente estudio ha explorado cómo el diseño centrado en las personas y la perspectiva lúdica tienen el potencial de transformar nuestros espacios urbanos y arquitectónicos en entornos más inclusivos, estimulantes y significativos. Al integrar el juego y la lúdica en el diseño, no solo satisfacemos las necesidades funcionales de los usuarios, sino que también promovemos el bienestar emocional, la creatividad y la participación activa en la vida comunitaria.

El diseño centrado en las personas nos desafía a partir de las experiencias y perspectivas de los usuarios para impulsar la innovación y el cambio social. Adoptando una visión holística del individuo y su entorno, podemos crear soluciones que sean auténticamente relevantes y significativas para la diversidad de contextos culturales y sociales que definen nuestras ciudades contemporáneas.

Por otro lado, la perspectiva lúdica nos recuerda la importancia del juego y la imaginación en nuestra experiencia diaria, ofreciendo nuevas formas de interactuar con el mundo que nos rodea y de construir comunidades donde la vida adquiera significado y se enriquezca. Invitándonos a reinterpretar nuestras relaciones con el espacio y entre nosotros mismos, para forjar un futuro más humano y vibrante.

Bibliografía

Brougere, G. (2013). El niño y la cultura lúdica. En, Ludicamente Año 2 N°4, Octubre 2013, Buenos Aires (ISSN 2250-723X)

Brown, T. (2008). Design Thinking. Harvard Business Review.

Buchanan (2017) Los problemas malditos del pensamiento de diseño. Revista Centro Metropolitano de Diseño. Dossier. Pag 54-72

Delucchi, D. (2013) "Conceptualizaciones sobre el proceso de innovación", En www.Investigaciónaccion.com. RED i(a). Buenos Aires. ISSN 1853-1245.2011

Galán, B. (2011). Diseño, proyecto y desarrollo. Miradas del periodo 2007-2010 en Argentina y Latinoamérica. CABA: Wolkowicz.

Huizinga, J. (1938). Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture. Beacon Press.

Manzini, E. (1992). Artefactos: hacia una nueva ecología del ambiente artificial. Madrid: Editorial Celeste.

Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things. Basic Books.
Sutton-Smith, Brian. 1997. The Ambiguity Of Play. Cambridge: Harvard University Press.

Sutton-Smith, Brian. (1986) Toys As Culture. Editorial, Gardner Press