



MUSii

**PROPUESTA DE DISEÑO PARA LA
TRANSFERENCIA GENERACIONAL DE LOS
CONOCIMIENTOS LOCALES ANCESTRALES
DE SAN PABLO CHIMALPA**

De Cello Muñoz Yuriely
Morgado Velázquez Damaris Melarit
Sánchez Viña Marlén
Torres Chacón Rebeca Citlalli

MUSii: PROPUESTA DE DISEÑO PARA LA TRANSFERENCIA GENERACIONAL DE LOS CONOCIMIENTOS LOCALES ANCESTRALES DE SAN PABLO CHIMALPA

Primera edición en publicación digital
diciembre 2020

Licenciatura en Diseño
Proyecto Terminal

Idónea Comunicación de Resultados

De Cello Muñoz Yuriely
Morgado Velázquez Damaris Melarit
Sánchez Viña Marlén
Torres Chacón Rebeca Citlalli

Asesores del proyecto
Morales Zaragoza Nora Angélica
Rivera Díaz Luis Antonio

AGRADECIMIENTOS

Al finalizar este proyecto terminal arduo y lleno de complejidades, estamos realmente agradecidas principalmente con nuestros asesores por toda su ayuda, a la Mtra. Nora Angélica Morales Zaragoza por su ayuda y visión de nuevas metodologías para percibir al diseño desde otra perspectiva, y al Mtro. Luis Antonio Rivera Díaz por corregirnos y guiarnos en la búsqueda de materiales que contribuyeron principalmente en nuestra teoría. Así mismo a la Dra. Emma Cecilia Barraza Gómez por brindarnos un primer acercamiento a la comunidad de San Pablo Chimalpa.

Durante nuestro proyecto hubo también, consejos y miradas profesionales aportando sustancialmente al proyecto, al Lic. Daniel Sánchez Fuentes quien con dedicación y gusto nos brindó siempre su asesoría desde el profesionalismo y experiencia en la museografía.

También tenemos un profundo agradecimiento y admiración hacia el Sr. Felipe Mora Hernández por confiar en nosotras y compartir sus conocimientos y los heredados por su padre, al compartirnos experiencias y material que fue de gran ayuda para este proyecto.

A nuestro amigo y compañero Irving Romero Hernández, quien nos orientó, asesoró y acompañó siempre con buena voluntad a conocer más de su pueblo, sus tradiciones y su gente.

Y a la comunidad de San Pablo Chimalpa por todas las personas que nos abrieron las puertas, siempre dispuestas a ayudar, aprendimos mucho de ellos y nos enseñaron a escucharlos, les agradecemos profundamente su tiempo y disposición.

Por último, en esta etapa final, agradecemos a la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Cuajimalpa y a los profesores que a lo largo de nuestra estancia permanecieron aportando para que hoy estemos a un paso de ser Diseñadoras, gracias por su tiempo, entrega y vocación, estamos seguras que lo aprendido y vivido en clases y pasillos será para siempre. Gracias por formarnos y guiarnos.

Sin duda el camino no ha sido fácil, pero ahora, en el final, quiero agradecer primeramente a mi casa de estudios, quienes me forjaron y me brindaron todas las herramientas para superarme en el ámbito profesional y personal; la chica de hace 4 años quien tenía un objetivo en mente y ahora lo ha logrado, jamás se imaginaría que crecería tanto y se llenaría de muchas más cosas que las que se pueden impartir en un salón de clases.

También agradezco a mi familia, es especial a mi madre quién ha estado alado de mi brindándome su apoyo en todos los sentidos, con su confianza puesta en mí, he logrado sobrellevar los problemas confirmando que puedo lograr lo que me proponga.

Por último, a los amigos y compañeros con los que he coincidido y que me han enseñado un sinfín de cosas en este trayecto, hicieron que el tiempo en aulas y corredores fuera ameno; a ellos les deseo el mejor de los caminos y que lleguemos tan lejos como nos lo propongamos.

De Cello Muñoz Yuriely

Estar por terminar esta etapa de mi vida significa un gran logro para mí, ya que he dedicado gran esfuerzo, amor y sacrificios para llegar hasta aquí, obtener un título universitario siempre fue una meta y haber encontrado esta Universidad y licenciatura que me enamoro me llena de felicidad. Agradezco a mis padres, Alfredo Pérez e Ivonne Velázquez, por su esfuerzo y dedicación todos estos años, motivándome a conseguir este sueño creyendo en mí. Gracias por siempre alentarme a buscar más allá y ser un ejemplo para seguir, los amo y deseo que estén orgullosos. A mi familia, por acompañarme en las noches de desvelo. Mis hermanos Ivan, Alejandro e Irwing, por siempre estar ahí cuando los necesite, fueron un motor para lograrlo. A mis profesores, por compartir sus conocimientos y enseñanzas, a aquellos que me impulsaban a ser una mejor estudiante y futura profesionista. A el profesor Daniel Sánchez Fuentes, quien a pesar de no conocerlo personalmente, me dio una visión que me enamoro aún más del Diseño, usted ha sido alguien que siempre me motivo, me dio palabras de aliento y ayuda en todos mis momentos de crisis, me enseñó a no dejarme vencer y a creer en mi como diseñadora. A mis compañeras de equipo, que a pesar de la situación actual logramos un gran proyecto. En especial, a Irving Romero, por ser la persona que se quedo a mi lado en todo este camino durante la Universidad, por su amistad, apoyo y consejos, gracias por siempre estar dispuesto a ayudarme, te quiero.

A Marlén Sánchez, gracias por tu apoyo y tus enseñanzas, por que conocerte fue una gran aventura, llena de risas y aprendizaje. Gracias por aventarte esa movilidad junto a mi y aunque estemos lejos, no olvides que serás la persona que estuvo a mi lado en este trayecto, a pesar de todo siempre te querré y tendrás un lugar en mi corazón.

Gracias

Morgado Velázquez Damaris Melarit

Al concluir esta etapa de mi vida quiero extender un profundo agradecimiento, a quienes hicieron posible concretar este sueño, aquellos que junto a mí caminaron en todo momento y siempre fueron inspiración, apoyo y fortaleza.

Agradezco a mi madre Aurelia Viña López y a mi padre Porfirio Sánchez Hilario. Gracias por ser los primordiales motores de mis sueños, gracias por todos los días confiar y creer en mí y en mis expectativas. A mi madre por estar preparada para acompañarme cada extendida y agotadora noche de estudio, agotadoras noches en las que ella con un café aliviaba mi cansancio y eso era para mí más que una muestra de cariño eran el anhelo de verme triunfar; gracias a mi padre por anhelar siempre lo mejor para mi vida, por cada consejo y por darme las armas para lograr concluir esta etapa.

Gracias a mi hermana Ana Lauriz Sánchez Viña que en el día a día con su presencia, respaldo y cariño me impulsan para salir adelante, además de saber que mis logros también son los suyos.

A todos mis amigos y amigas quiero darles las gracias por los buenos momentos que hemos compartido, por los consejos a lo largo de la carrera, tanto profesional como personalmente. Pero en especial deseo reconocer mi agradecimiento a Daniela Carrera Juárez y Alma Jessica Martín González, porque me han demostrado su apoyo y brindado sus ánimos y consejos desde un principio de mi formación. Les agradezco por demostrarme que: “El verdadero amor no es otra cosa que el deseo inevitable de ayudar al otro para que este se supere”.

Agradezco a la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa por haberme permitido formarme en ella, por medio de todas las personas que fueron partícipes de este desarrollo, a mis profesores y en especial a la Dra. Dina Rochman Beer por encaminarme en el camino correcto desde un principio de la carrera de Diseño, y transmitirme sus conocimientos para lograr mis metas y lo que me proponga.

A todos ustedes, gracias.

Sánchez Viña Marlén

Cada paso que doy no sería sin el apoyo incondicional de mi madre, Antonieta Chacón Morán; las palabras de mis hermanas, Jessica Brenda y Diana Laura, quienes me guían a través de sus errores y explicándome sus aciertos. Siendo ellas tres, mi motivación principal para todo lo que hago.

A mis abuelos Antonieta y Francisco por cobijarme con su techo, y a mi bisabuela Aurora, que en paz descanse, quien se desveló conmigo durante casi todo este proyecto terminal.

También tengo un profundo agradecimiento hacia el Lic. César Octavio Pérez Martínez porque con sus conocimientos me inspira a aprender cada vez más. Al Lic. Alfredo Castillo Hernández por demostrarme que hay muchísimas cosas por aprender. Y a Ángel Enrique Beltrán Epieyu por inspirarme a ir más allá de lo que creí eran mis límites.

A los tutores, Mtra. Nora Angélica Morales Zaragoza y Mtro. Luis Antonio Rivera Díaz por compartir sus conocimientos a pesar de las complejidades de este momento en la historia.

A la Dra. Elodie Ségal por su nobleza al tener siempre los brazos abiertos para mí; al LDI. Héctor Manuel Orihuela Páez por su amor y dedicación a la docencia y al diseño; a Paola Vargas Ruanova por brindarme perspectivas diferentes durante cada tormenta.

Y a la Universidad Autónoma Metropolitana, permitiéndome conocer profesores, compañeros y personas, quienes indudablemente han marcado vestigios en mí.

Torres Chacón Rebeca Citlalli

CONTENIDO

RESUMEN	8
PALABRAS CLAVE	8
INTRODUCCIÓN	9
OBJETIVOS	10
SAN PABLO CHIMALPA	12
ANTECEDENTES	13
CONOCIMIENTOS LOCALES ANCESTRALES	16
<i>CARBÓN</i>	16
<i>PELEA DE GALLOS</i>	17
<i>PULQUE</i>	17
<i>ARTE URBANO</i>	18
EL DISEÑO PARA LA TRANSICIÓN	19
ANTECEDENTES	19
EL DISEÑO PARA LA TRANSICIÓN	25
<i>MAPA DE TENSIONES Y PROBLEMÁTICAS</i>	26
<i>PLAC</i>	26

<i>MATRIZ DE WINTERHOUSE</i>	27
<i>OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE</i>	27
<i>INFOGRAFÍAS</i>	28
PROPUESTA DE DISEÑO	30
LOS JÓVENES Y SAN PABLO CHIMALPA	30
EL CAMBIO DE SAN PABLO CHIMALPA	31
APLICACIÓN DEL DISEÑO PARA LA TRANSICIÓN EN SAN PABLO CHIMALPA	32
<i>MAPA DE ACTORES, TENSIONES Y PROBLEMÁTICAS</i>	32
MUSEOS Y EDUCACIÓN	34
MUSEO ITINERANTE INFANTIL DE SAN PABLO CHIMALPA	35
<i>MUSii</i>	36
<i>IDENTIDAD GRÁFICA</i>	43
<i>PERSONAJES DE MUSii</i>	45
<i>EVALUACIÓN MUSii</i>	47
CONCLUSIONES	49
ANEXOS	50
PLANOS	50
PRESUPUESTO	56
REFERENCIAS	57

RESUMEN



La constante búsqueda de modernización en la Ciudad de México permite la entrada a influencias que implementan un cambio en costumbres, juegos, gastronomía y celebraciones. A través de nuevas tecnologías y formas de pensar, la transición de las culturas es algo normal, sin embargo, pueden ser completamente absorbidas por esta aspiración a la modernización, creando una homogenización de culturas.

Además, existe una brecha generacional, donde los conocimientos locales son retenidos por generaciones más antiguas quienes no pueden o no saben cómo transferirlos a las nuevas generaciones. Pretendemos preservar las identidades locales de San Pablo Chimalpa, una comunidad ubicada en la zona poniente de la Ciudad de México, utilizando el Diseño integral y diferentes herramientas que propone el Diseño para la Transición, esto, con la intención de nutrir y dar a conocer la organización y estructuras que sostiene el pueblo y así preservar su identidad y cultura propias.

PALABRAS CLAVE

Ciudad de México, pueblo originario, San Pablo Chimalpa, diseño, identidad, conocimientos locales, diseño para la transición.

INTRODUCCIÓN



San Pablo Chimalpa es una comunidad con tradición rural ubicada en la periferia de la Ciudad de México. Es considerado un pueblo originario, por lo cual tiene una serie de rasgos particulares como lenguaje, usos, costumbres y tradiciones, además de poseer distintos conocimientos y saberes locales.

“En Ciudad de México aún persisten, y en ocasiones toman fuerza, comunidades que cuentan con muchos años asentadas en este territorio, algunas de ellas son anteriores a la conquista española. Estas localidades, ahora reconocidas como pueblos originarios, son descendientes de diferentes grupos étnicos que poblaron la cuenca de México en el periodo mesoamericano y mantienen un vínculo con su pasado que se expresa en muchas de sus tradiciones y costumbres.”

(Romero Tovar, 2009)

Nos centramos en una problemática en particular que radica en la existencia de una **brecha generacional**. Aunque este es un fenómeno que impacta a distintos tipos de comunidades y está presente en diferentes ámbitos y magnitudes, resalta cuando dirigimos la mirada hacia los conocimientos tradicionales de dicho pueblo, los cuales forman parte esencial de su identidad. Esta brecha sobresale debido a quienes retienen esta información: personas mayores conscientes del desinterés de los jóvenes por preservar los conocimientos, practicarlos o incluso, conocerlos; sin embargo, los jóvenes mantienen un enfoque e interés en nuevos conocimientos que surgen dentro de San Pablo Chimalpa y le están brindando una identidad distinta a las generaciones más actuales del pueblo. A su vez, estos jóvenes piensan que, en repetidas ocasiones, los adultos no les permiten involucrarse en

ciertas actividades características del mismo pueblo, como sus fiestas y organización, argumentando que no cuentan con la experiencia ni madurez para enfrentarlos.

A lo largo de este escrito abordamos temas importantes sobre el diseño y el proceso que llevamos dentro de la comunidad de San Pablo Chimalpa para comprender los conflictos y la relación dentro de esta, la finalidad es proponer un proyecto desde el diseño, el cual responda adecuadamente a lo observado y registrado.

“Los pueblos originarios manifiestan la vigencia de una identidad comunitaria que es fortalecida por medio de las labores requeridas para las celebraciones rituales. [...] Las actividades comunitarias funcionan como detonadores del sentido de pertenencia y por consiguiente de identidad común frente a los del otro pueblo o frente a los habitantes “no originarios” o “avecindados”.”

(Romero Tovar, 2009)

OBJETIVOS



Inquirir sobre los conocimientos locales dentro de la comunidad, para así percibir su trascendencia e importancia; comprender y detectar las principales tensiones generacionales que surgen entre los habitantes de la comunidad en relación a los saberes tradicionales para brindar alternativas desde el diseño, que les permitan conciliar, recuperar y mantener viva la memoria de sus conocimientos ancestrales y recursos naturales a favor del bienestar común.

Cada pueblo originario y comunidades indígenas tienen conocimientos locales propios transferidos o divulgados de generación en generación; estos conocimientos locales son parte fundamental de la identidad del pueblo y, en muchos casos, una fuente económica de suma importancia. Preservarlos es indispensable al tener un papel importante en el desarrollo de las comunidades, la preservación de sus recursos, la relación entre habitantes y el crecimiento personal de cada individuo. Estos conocimientos locales no solo influyen localmente, también son reconocidos e importantes a nivel mundial por sus aportes, su origen y naturaleza.

“Los conocimientos locales e indígenas se refieren a las concepciones, habilidades y filosofías que las sociedades han desarrollado a lo largo de generaciones y de una larga interacción con su entorno natural.”

(UNESCO, 2020)

Los conocimientos locales son transferidos por las personas mayores hacia sus hijos, nietos, sobrinos o conocidos, esta cadena es crucial porque mantiene una conservación muy local de estos. Es importante recalcar que los conocimientos dentro de una comunidad también

corren riesgos como la reapropiación por parte de otras comunidades, invasión del estilo de vida de las ciudades grandes, alteraciones e incluso, cosas más preocupantes como la completa desaparición de ellos.

Actualmente hay distintos proyectos que buscan la recuperación o protección de estos conocimientos ya que se puede encontrar a las comunidades en un riesgo de invasión y es importante este tipo de actividades a nivel mundial.

“Con frecuencia, se han explotado los conocimientos indígenas para obtener beneficios sin consultar con las comunidades. Muchas comunidades están solicitando la protección de sus conocimientos contra su uso inadecuado, insistiendo en la necesidad del consentimiento libre, previo e informado, y el de beneficios.”

(UNESCO, 2020)

Como diseñadoras, nos encontramos en una preocupación por el comportamiento de estos conocimientos locales, hay comunidades cercanas a nuestro entorno que necesitan la atención a este tipo de problemáticas. Es nuestra intención poder aportar de una manera correcta y pertinente la ayuda necesaria para que las comunidades de los pueblos originarios puedan mantener su identidad cultural y no se vean amenazadas por situaciones externas o ajenas a ellas.

Es importante como parte de nuestra formación el poder identificar aspectos que muestren conflictos y de alguna manera tengan impacto negativo en una comunidad, de esta manera, aplicando nuestra experiencia, la observación e investigación, llegar a plantear un futuro donde pueda mejorar la situación, el entorno o la convivencia en general.

Por medio de distintas herramientas y estrategias que nos ayudarán a entender la problemática desde su causa raíz y el comportamiento de la comunidad en general, buscamos efectuar una propuesta pertinente y que ayude a la recuperación y transferencia de los conocimientos locales de San Pablo Chimalpa, considerando los conflictos y tensiones que existen para lograr preservar la identidad y saberes del pueblo para las generaciones futuras.

En los siguientes capítulos profundizaremos en la noción de problemas, causas raíz y problemas complejos que están vinculados en el **Diseño para la transición.**

SAN PABLO CHIMALPA

La Ciudad de México tiene un protagonismo importante cuando hablamos de su centro y alrededores, sin embargo, el mismo ritmo de vida, los cambios en la movilidad, la población e incluso nuestras costumbres y pensamientos más modernos han provocado la desviación hacia las periferias donde, en muchos casos, se encuentran marginados e incluso olvidados. A pesar de ello, estas periferias o pueblos emplean un conjunto de conocimientos propios de la región que han desarrollado con el paso del tiempo. Con ellos logran una buena organización, consumo responsable y en muchos casos un empleo de recursos más sustentable.

“Se trata de una zona que se caracteriza por los grandes contrastes socioeconómicos y culturales de su población, así como por una reciente urbanización, el acelerado proceso de modernización al incorporar grandes fraccionamientos residenciales para sectores de ingresos altos y medios, así como desarrollos para empresas corporativas y complejos comerciales.”

(Portal & Sánchez Mejorada, 2010)

Tales conocimientos deben de ser preservados dándoles la importancia que merecen, muchos son el sustento de familias dentro de su comunidad. Este es el caso de San Pablo Chimalpa, pueblo situado en la delegación de Cuajimalpa, rodeado de grandes bosques y costumbres muy propias del lugar.

En el poniente de la Ciudad, San Pablo Chimalpa aún conserva conocimientos muy locales que intentan preservarlos por más tiempo, pese a ello, las nuevas generaciones están interesadas más por la vida citadina, varios de ellos emigran y dan entrada a una brecha donde

“Además de esta riqueza cultural, la gran ciudad cuenta también con un buen número de espacios habitados por pobladores que se consideran originarios; es decir, pertenecientes a sus espacios por nacimiento. Vale la pena matizar esta noción de “pertenencia a un espacio”. Cuando los originarios argumentan la idea de haber nacido en determinado territorio, siempre se menciona a las generaciones pasadas que también nacieron y crecieron ahí, se deja claro que tanto la familia directa como la comunidad comparten este hecho, lo destacan como un principio de identidad. Sobre la idea de pertenencia, al narrar su historia se refleja un doble sentido: ellos pertenecen a ese espacio y el espacio les pertenece. En esta concepción también se hace explícito un argumento que apoya este doble sentido de pertenencia y que le da un contenido simbólico, ellos como originarios son herederos de “tradiciones”; con esto se refieren a las prácticas colectivas que se realizan en torno a sus creencias y a su forma de organización. De este modo, delimitan una noción de espacio como territorio y como ámbito social, desde los cuales se teje, de manera cotidiana, la cohesión social en una identidad comunitaria de raíz histórica.”

(Portal & Sánchez Mejorada, 2010)

inicia la pérdida de conocimientos.

Este fenómeno es de gran interés, al ser conocimientos ancestrales que le dan una formación a San Pablo Chimalpa y una dirección de vida distinta al del centro de la ciudad. Es fundamental cuestionarnos cada estructura y articulación al mirar estos lugares. Preservar y dar importancia histórica a las periferias es trascendental para el desarrollo de comunidades con una identidad fija, historia única y organización propia del lugar.

San Pablo Chimalpa tiene un sistema de organización

notablemente establecido, este es uno de los aspectos que ha transcurrido a través de las generaciones, permitiendo la unificación por completo. En cuanto a lo político, están los partidos u organizaciones políticas, también los espacios vecinales y las organizaciones que realizan entre ellos. En cuanto a lo religioso, están los fiscales, compañías, grupos y asociaciones que son encargados de las fiestas, conmemoraciones y todo en cuanto a su iglesia y los requerimientos de esta. Es un pueblo pequeño en donde la mayoría de los habitantes se conocen y apoyan. Anualmente organizan festejos y fiestas religiosas en donde toda la comunidad colabora desde sus posibilidades.

Como en muchos otros pueblos originarios, muestran bastantes conocimientos que enriquecen a sus habitantes, los hacen orgullosos de ellos y les da las herramientas para poder obtener un sustento económico. La mayoría de los adultos y adultos mayores tienen algo que enseñarnos a las nuevas generaciones, lamentablemente existe una brecha entre esta transferencia de conocimientos por diversas razones, las cuales deseamos entender y analizar. El pueblo cuenta con distintas áreas de oportunidad, escuchando las voces de la gente, investigando y trabajando desde dentro lograremos identificar estas áreas.

ANTECEDENTES

San Pablo Chimalpa está situado a 4 km de la cabecera delegacional, colinda al poniente con San Jacinto y Zacamulapa, en el municipio de Huixquilucan, Estado de México; al norte con San Lorenzo Acopilco y el bosque de La Venta; al sur y oriente con Cuajimalpa y

Zentlapatl. Según la base de datos OCIM-SIG, el pueblo se asienta en 158.52 ha de terrenos boscosos, entre pendientes y barrancas cruzadas por algunos ríos y manantiales provenientes del cerro del Teopazulco, que todavía hoy surten de agua potable a la comunidad. De dicha superficie, 40.41 hectáreas son área urbana, 65.69 hectáreas corresponden a zona boscosa y 53.11 hectáreas son de área no urbanizada o tierras de cultivo; ello permite construir un perfil de las características del pueblo, en el cual prevalecen elementos rurales combinados con profundos y rápidos procesos de urbanización.

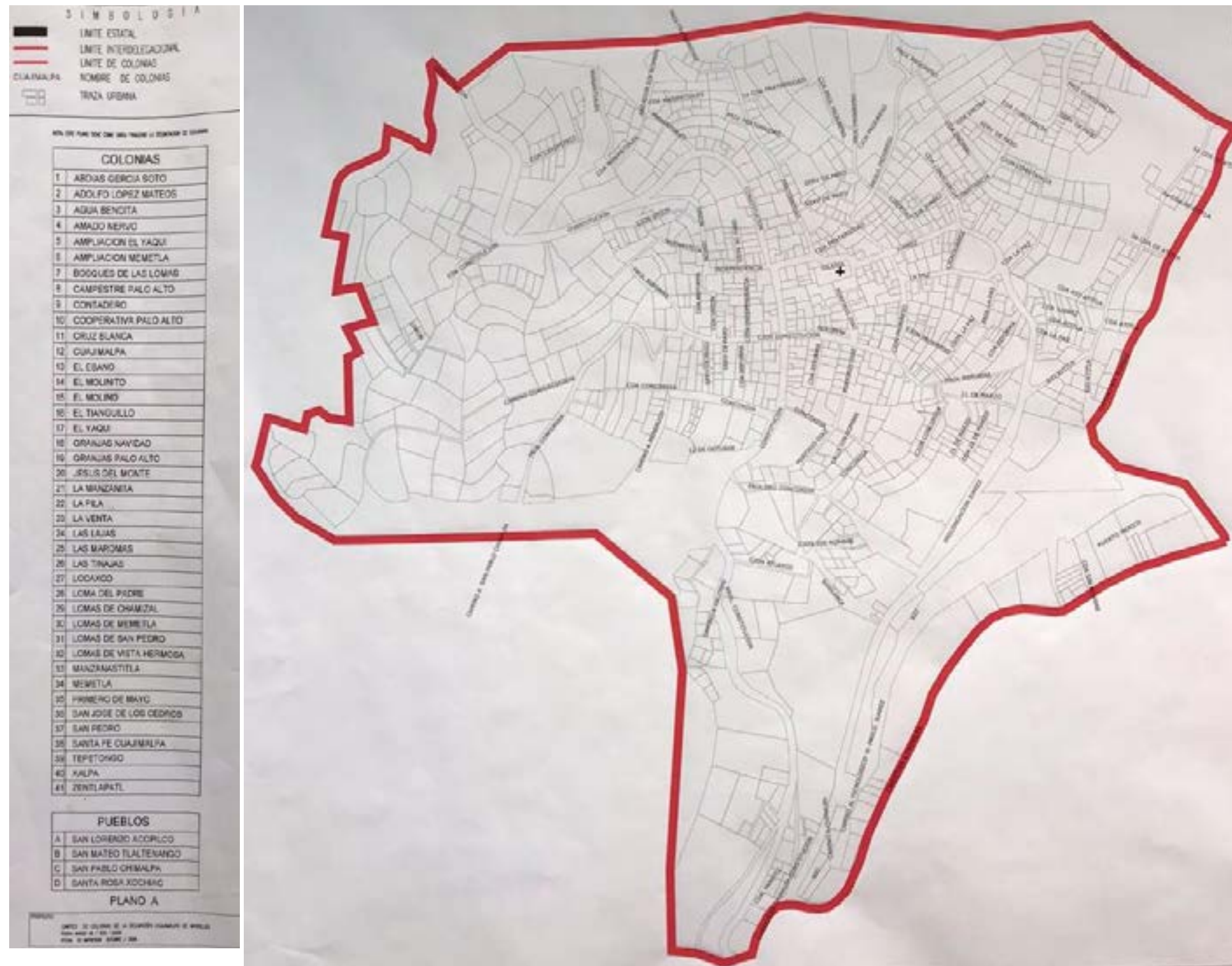


Mapa de la Ciudad de México, en azul resalta la ubicación de la delegación Cuajimalpa de Morelos.

Si bien San Pablo Chimalpa es un poblamiento de origen prehispánico, su fundación es considerada a partir de la Colonia, cuando era parte del Marquesado del Valle, propiedad de Hernán Cortés, al igual que muchos otros pueblos del área. De esos tiempos se conservan 32 parajes, como una forma tradicional de delimitar y nombrar en náhuatl los predios de la localidad. Incluso, en los contratos de compra-venta se establece el paraje como referencia central de la ubicación del terreno que se vende. Esta práctica no es “un dato curioso”, sino una manera de pensar y ordenar el espacio dentro de una visión de mundo construida con elementos prehispánicos y coloniales, los cuales embonan y adaptan a las concepciones espaciales contemporáneas y generan una mirada particular sobre el territorio. Los grandes terrenos donde estaban los parajes han sido fraccionados y repartidos fundamentalmente entre familiares (hijos, nietos y bisnietos), compadres o amigos; por ello los pobladores originarios reconocen perfectamente y recitan casi de memoria los apellidos de las familias que habitan en cada uno de esos parajes.

Las dos instancias religiosas fundamentalmente son los fiscales y las compañías. No se sabe desde cuándo el pueblo está estructurado de esta manera, pero hay algunos indicios que indican pueden estar así desde el siglo XIX, consolidándose en el periodo posterior a la Revolución. Las demás asociaciones presentadas en el cuadro representan apoyos puntuales que datan de la década de 1980 y también se ensamblan con las tareas festivas y cívicas. Para el cargo de fiscales se elige anualmente a tres hombres como representación de la Santísima Trinidad, quienes se encargan de la administración y mejoras de la iglesia, así como de organizar junto con las compañías y otras organizaciones del pueblo las fiestas patronales.

Como parte de sus funciones los fiscales se encargan de hacer mejoras a la iglesia y su entorno, ejerciendo actividades como arreglar el atrio, reparar los objetos de la iglesia, mantenerla limpia y pintada, administrar sus bienes, invitar al sacerdote a misas y eventos, proporcionarle todo lo que este requiere para oficiar, etcétera. Es una labor que implica dedicación de tiempo completo, por lo que generalmente deben dejar sus actividades económicas para atender el cargo. Esto hace que frecuentemente los



Mapa de San Pablo Chimalpa, con simbología. Fotografía por Marlén Sánchez, marzo 2020.

fiscales sean personas mayores, con hijos y familia que les puede apoyar, con cierta consolidación económica y prestigio frente a la comunidad. Así, junto a los fiscales hay un número variable de parientes que ayudan a sostener el cargo de manera implícita. Particularmente las mujeres esposas, hijas, nietas juegan un papel central en la realización de las fiestas, pues sobre ellas recae la elaboración de la abundante comida que se ofrece.

La unificación y compromiso del pueblo es evidente. Durante el temblor del 19 de septiembre del 2017, el pueblo sufrió daños incluida la iglesia de San Pablo Apóstol, característica del pueblo.

“Así está la iglesia de San Pablo Chimalpa que logró reparar los principales daños que registró tras el 19S gracias a las donaciones hechas por sus habitantes que en su mayoría son católicos. En este templo se integró un comité de diez fiscales (personal de la parroquia) quienes repartieron el pueblo por zonas mismas que recorrieron desde octubre, casa por casa, con el objetivo de pedir un apoyo económico. [...] El comité de fiscales destacó que esta iglesia reabrió el 18 de marzo con una misa en la que se entregó cuentas a los fieles (como un ejercicio de transparencia), de cómo fue gastado el medio millón de pesos que recolectaron “porque el INAH dijo que no tenían recursos para ayudarnos, que solo podían dar los permisos correspondientes, mientras que autoridades eclesiósticas nos informaron que tampoco tenían dinero para apoyarnos pues en el listado de templos afectados en el país por el sismo, ocupábamos el número cuatro mil y tantos. Pero no hemos terminado de arreglar otros daños menores en el templo y calculamos que el total de gastos ascenderá de medio millón a millón 400 mil pesos.”

(Flores, 2018)

Ahora bien, tanto los fiscales como los nativos del pueblo pertenecen de nacimiento a alguna de las ocho compañías que constituyen la síntesis de las relaciones de parentesco, pues cada una de ellas se integra por grupos familiares, cada sujeto ya está adscrito de nacimiento a una compañía a la cual pertenece su padre, aunque asume una posición activa hasta el momento de contraer matrimonio.

Por otra parte, las mujeres son adscritas a la compañía a la que pertenezca su marido, y en el caso de contraer matrimonio con una persona ajena al pueblo, ambos permanecerán en la compañía del padre de ella. En algunos casos, cuando un hombre sólo tiene hijas pueden invitar a sus yernos a formar parte de la compañía; esto implica negociar con las familias involucradas y asumir acuerdos entre ambas partes, con lo cual delimitan y generan reglas claras de pertenencia y exclusión.

Si cada sujeto nace dentro de una compañía y hay reglas claras de pertenencia, todo representante del pueblo, sin importar la figura que ocupe, está articulado al sistema de cargos religiosos. De ahí que en las historias de vida de los pobladores sobre todo si son personas mayores puede darse el hecho general de que haya ocupado varios cargos a lo largo de sus vidas. Las compañías están integradas, en promedio, hasta por 40 jefes de familia, y en ellas hay dos cargos: sargento y cabo. Se trata también de cargos anuales y tienen su origen en las tareas de vigilancia y seguridad del pueblo. En documentos de archivos personales de los habitantes del pueblo pudimos observar que desde 1928 aunque la gente considera que ello tuvo lugar en la segunda mitad del siglo XIX los sargentos tenían derecho a portar armas de fuego para la protección de la comunidad.

Esto quiere decir que el día de la fiesta del santo patrono, los vecinos reciben las promesas de otros pueblos que llegan de visita el día de la fiesta grande y se les debe dar de comer, para lo cual realizan colectas entre vecinos para sufragar parte de los gastos festivos: pagar los castillos

o fuegos pirotécnicos, contratar las bandas y los grupos musicales que animaran las fiestas, y organizar rituales específicos como la traída de manzanilla y caña para repartir entre los asistentes durante la fiesta mayor.

Hasta 1980 se ocupaban de dos tareas de orden cívico de primera importancia: hacer los rondines de vigilancia y organizar las faenas de mejoras para el pueblo, como brechas para caminos, trazado de calles, infraestructura para el agua, etcétera. Esto aunado a las tareas festivas en donde cada compañía organiza la visita a santos vecinos a través de las promesas o correspondencias.

Sin embargo, una de las tareas sustantivas de los sargentos es determinar quién puede o no ser enterrado en el panteón local. Esto se hace mediante la certificación de que cada sujeto ha cooperado para las fiestas hasta el día de su muerte, para lo cual sus deudos deben entregar los últimos seis comprobantes de pago de la cooperación para la fiesta. El derecho a ser enterrado en el panteón es uno de los ejes que determinan la pertenencia y la identidad grupal. De ahí que el panteón esté dividido en ocho partes, una para cada compañía, donde serán enterrados sus miembros. Hace algunos años el panteón se saturó y los originarios conformaron un grupo dedicado a gestionar la compra de un predio para establecer un nuevo panteón; así, el 4 de agosto de 1996 se constituyó el 'Grupo Tomaztititla, A.C.', nombre del paraje donde se ubican los terrenos para el camposanto con el propósito de adquirir el predio, para lo cual se hicieron juntas por calle, manzana y colonia donde residen pobladores originarios o sus descendientes, como las colonias San José de los Cedros, Zentlapatl y Loma del Padre.

Tal estructura organizativa, a pesar de su indudable fortaleza, ha adquirido cambios a lo largo del tiempo, como ha sucedido con el entorno económico y social. La transformación no es muy evidente porque prevalecen los cargos, la estructura organizativa y los mecanismos de transmisión de poderes, etcétera. Sin embargo, las nuevas condiciones sociales, económicas y políticas

necesariamente modifican algunos aspectos del sistema.

San Pablo se distingue, entonces, por la forma de propiedad de la tierra, pero especialmente por una rica y compleja forma de organización social y religiosa que genera una determinada estructura de identidad, la cual le permite lidiar con los cambios urbanos y sus conflictos.

“Otro elemento que llama la atención es la autonomía y actitud que mantienen frente al gobierno delegacional, al que ven como un igual, como corresponsable de atender y resolver los problemas del pueblo. Aunado a los procesos internos de organización, lo anterior ha llevado a construir un concepto de lo público entendido como lo construido por la colectividad: la iglesia, el kiosco, la explanada, las calles, las danzas, la música y las bandas son parte del patrimonio local, donde el gobierno tiene poca injerencia y sólo ocasionalmente aparece como invitado de la comunidad”

(Portal & Sánchez Mejorada, 2010)

CONOCIMIENTOS LOCALES ANCESTRALES

A través de prácticas de campo y primordialmente investigaciones teóricas, debido a la cuarentena por el SARS-CoV-2, nos familiarizamos con el pueblo, la gente, tradiciones, festividades y costumbres. Con esto, logramos identificar cuatro saberes dentro de la comunidad, los cuales describiremos a continuación, aunque no negamos la existencia de otros saberes.

Definiremos como **conocimiento local ancestral** a todo aquel **conjunto de saberes para ejercer a una actividad**, siendo estos saberes antiquísimos ubicados en una zona delimitada, actividades que sigan siendo vigentes o no.

CARBÓN

“El árbol de encino lo utilizaban para carbón, ellos sabían cuando, en una luna especial, entonces le quitaban ramas y volvían a retoñar.”

(Observatorio de Recursos Territoriales, 2020)

Aunque durante nuestras investigaciones de campo no hallamos que la práctica del carbón siguiera vigente, al entrevistar a Felipe Mora Hernández



Hacha y machete utilizados en la tala de encinos. Fotografía por Hugo Núñez, mayo 2012. Obtenido de 'El bosque urbanizado: El caso de San Pablo Chimalpa' de Espín Carrillo, D., 2013

–poblador de San Pablo Chimalpa– mencionó la práctica superficialmente. Sin embargo, en la página de Observatorio de Recursos Territoriales, logramos hallar información donde el pueblo se sustentaba recibiendo ingresos propios gracias a sus recursos forestales, sin transgredirlos, permitiendo el inicio de la producción del carbón. Cuando esta práctica, la del carbón, seguía ejerciéndose, los que trabajaban la tierra eran conscientes de la importancia de mantener una armonía entre su trabajo y el bosque –o bien, el medio ambiente–.

“Posteriormente, con la veda forestal esta actividad se vino abajo y estas tierras pasaron a formar parte del espacio disponible para urbanizar.”

(Observatorio de Recursos Territoriales, 2020)

Contando con tierras ricas en encino siendo estas propiedades un patrimonio a pesar de que era asequible la materia prima, eso no aseguraba un ingreso prominente. La actividad a actividad de quienes trabajaban con el carbón y el pulque era desgastador.

“La elaboración del carbón comprendía desde la tala de la leña hasta la elaboración de las horneras en donde se preparaba el carbón. Después el carbón se empacaba en costaleras y se trasladaba en animales de carga a los mercados para venderlos, o hacer trueques.”

(Espín Carrillo, 2013)

“Antiguamente en San Pablo Chimalpa, los montes en donde se elaboraba el carbón no podían ser urbanizados considerando su lejanía con la ciudad y las pronunciadas pendientes que se observan en este territorio. Conservaban por ello condiciones de rentabilidad baja, generada básicamente en la actividad carbonífera.”

(Espín Carrillo, 2013)

Así mismo, en la tesis ‘El bosque urbanizado: El caso de San Pablo Chimalpa’, de Espín Carrillo, logra ahondar en este tema. Mencionando que era una de las actividades económicas principales en la comunidad a principios del siglo XX. Debido a su cercanía con el bosque, obtener la materia prima, o séase los árboles, era asequible al ser un territorio sumamente extenso y sin transgredir el bosque.

PELEA DE GALLOS

La pelea de gallos es una actividad que, los pobladores quienes la ejercen lo consideran una forma digna y normal de ganarse la vida, ya que como todo tiene sus complejidades; a pesar de ello, existen pobladores que pueden ver esta práctica como algo ajeno a su pueblo, queriendo desasociarlo ya que puede traer connotaciones negativas e inclusive ilegales hacia la comunidad.



Caja con herramientas utilizadas por Irving Romero, poblador de Chimalpa, para sus gallos de pelea. Fotografía por Citlalli Chacón, marzo 2020.

PULQUE

El pulque es una bebida de origen prehispánico que ha estado presente en México hasta la actualidad. El proceso tradicional es uno solo, aunque para su comercialización algunos comercios han recurrido a técnicas que pueden alargar la vida del pulque ya fermentado e incluso acelerar dicha fermentación. Esta bebida comenzó siendo selectiva, siendo consumida sólo por algunos miembros de la comunidad prehispánica, posteriormente pasó a ser relevante en las bebidas medicinales y, ahora, lo podemos encontrar en casi todos los estados de la República Mexicana como bebida alcohólica.

La economía también ha sido beneficiada por este saber, comunidades, pueblos originarios, etc., han recurrido al pulque como sustento económico. En un portal de ecología de la UNAM encontramos que

“El Servicio de Información Agroalimentaria y Pesquera (SIAP) indica, en su Anuario Estadístico de la Producción Agrícola, que en el 2016 se produjeron, en una superficie de 9,128 a 249 mil litros de aguamiel en todo el país, lo que representó un ingreso mayor a \$1,138,678 pesos.”

(Trejo, s.f.)



Venta de pulque en San Pablo Chimalpa. Fotografía por Citlalli Chacón, marzo 2020.

Por ello, la economía es un gran motivo para que muchas familias decidan practicar el arte del pulque. Comúnmente la transferencia del conocimiento es generacional, con esto nos referimos a que un joven aprende de su abuelo o padre –ya que regularmente son los hombres quienes llevan a cabo el proceso– para después inculcar a sus propios hijos y nietos. A pesar de esta transferencia de conocimiento y que, desde hace algunos años se comenzó a dar difusión a este proceso, el pulque va perdiendo fuerza en varias comunidades en

donde sigue elaborándose de manera tradicional; existen diversos motivos por los que esta práctica ha disminuido desde hace ya varios años, algunas son, la falta de interés en las nuevas generaciones ya que el pulque exige tiempo y mucho trabajo, la disminución o sobreexplotación de la planta, etc. Estos y más factores han contribuido a la problemática que se extiende en diversos puntos de México.

ARTE URBANO

Al recorrer San Pablo Chimalpa, es evidente la presencia del arte en diversos muros, e inclusive escaleras. Aunque realmente no es un conocimiento ancestral, los pobladores se apropiaron de esta actividad, ejerciéndola libremente en el pueblo, ya que es una práctica que los jóvenes valoran y han adoptado como parte de sus conocimientos locales, y en la cual, algunas veces se han adoptado saberes ancestrales para representarlos. Aunque Irving Romero, poblador de Chimalpa comentó también que los recursos para abastecerse de material suelen escasear.



**Mural en San Pablo Chimalpa.
Fotografía por Marlén Sánchez,
marzo 2020.**

“Entre 1940 y 2012 se redujo drásticamente la superficie cultivada de maguey pulquero (en Hidalgo 81%, en Tlaxcala 94% y en el Edo. de México 93%), al igual que el número de pulquerías (en la Cd. de México 92%, en Hidalgo 94%, en el Edo. de México 79% y en Tlaxcala 97%).

(Trejo, s.f.)

EL DISEÑO PARA LA TRANSICIÓN



ANTECEDENTES

El diseño ha atravesado por grandes cambios desde sus inicios, hemos leído en varias ocasiones textos acerca de ello, esto es debido a su sentido polisémico del diseño, la ambigüedad de cada definición deriva desde dónde es considerado el inicio del diseño y desde qué ángulo es visto este momento en la historia. Existen otras teorías donde se retoma al diseño como algo presente desde las civilizaciones antiguas, desde el diseño de ornamentos, vasijas y elementos de la cotidianidad para alimentarse, vestir o transportar objetos.

“Partiendo del hecho de que el ejercicio del diseño genera sobre todo objetos o sistemas de objetos, encontramos que, en los campos de la arqueología y la historia del arte, se usan los conceptos de cultura material o la dimensión material de la cultura para referirse a la condición de significante, desde el punto de vista semiótico, de todas las cosas producidas por una cultura para sustentar su existencia.”

(Torres Maya, 2016, pág. 29)

Aunque la palabra diseño aparece en el idioma español hasta el siglo XIV, la actividad, o al menos la intención de diseñar está presente desde actividades tan primitivas. Desde el origen del humano, la necesidad de flechas o algún objeto punzocortante para cazar ya busca cubrir necesidades y aunque no posee una belleza, estructura medida o sistematizada, la creación de este objeto ya conlleva un pensamiento de diseñar.

La creación de barracas de vino desde orígenes celtas más allá de 2000 años a. C, por la necesidad de almacenar y trasladar vino. Siglos después inicia el diseño de ánforas, jarras y barriles, estos ya llevaban una estructura contemplada y sistematizada a la cual posteriormente le añadían ciertos atributos de belleza, donde se expresaba la identidad u origen de lo almacenado, siendo este un atributo muy esencial.

La construcción de templos con formas simbólicas expresa un pensamiento de diseño al momento de estructurar y planificar una edificación. Donde pueden expresar religiones, estatuas, cultura e ideologías emblemáticas.



Templo de Segesta.

Basándonos en la definición etimológica, o al menos la más extendida, el diseño no es como lo conocemos ahora.

“Deriva del término italiano disegno, que se refiere a un boceto, bosquejo o esquema que se realiza, ya sea mentalmente o en soporte material, antes de concretar la producción de alguna cosa. El término también se emplea para referirse a la apariencia de ciertos productos en cuanto a sus líneas, forma y funcionalidades.”

(Salvador del Pozo, 2015)

Al leer esta definición, nos damos cuenta de que comúnmente el diseño suele ser asociado como una herramienta de dibujo y/o creación. Esta idea surgió desde hace tiempo pues cumplía funciones muy específicas a su tiempo y su avance.

Con los años la situación fue cambiando y evolucionando, la comunicación ya no era la misma al igual que los procesos. La tecnología también ha sido un factor muy importante para definir al diseño, algo característico es su inestabilidad y fluidez para cambiar. Es entonces que la sociedad tiene que adaptarse, integrarse y ser partícipes de este avance, al final, si el mundo cambia, nuevos problemas, necesidades e interrogantes llegan a él y con esto, oportunidades que necesitan atenderse con nuevos planes. Es así que, distintos factores han propiciado el cambio del diseño, creando nuevas ramas o especialidades, cada una enfocada a un ámbito y tema en específico.

Si pensamos al diseño desde el objeto y la creación del mismo, cuando comenzó a formar parte importante de la sociedad y la industria, estaríamos tratando de la manufactura que regularmente era realizado por

artesanos, cualquier objeto de uso cotidiano. En ese momento, el diseño comenzó a cobrar mayor peso, surgiendo las primeras escuelas que pudieran aprender e incluso mejorar este trabajo. Muy pronto comenzó a cambiar, el diseño como se conocía hasta entonces tuvo que transformarse abriendo paso a nuevos futuros y maneras de producir.

La producción en serie ha formado parte de todos en nuestras vidas, desde lo que vestimos hasta los objetos de uso cotidiano en nuestras casas. Esta producción abrió gran paso al industrialismo y conforme las necesidades y requerimientos cambiaban se solicitaban más diseños con distintas especificaciones permitiendo la competencia de Industrias, sin duda alguna, un gran camino abierto para el Diseño. Si hablamos de México específicamente, el diseño llegó como licenciatura en 1961 y fue industrial.

“La aparición del maquinismo y de la producción en serie, reclamaron un esquema previo a cualquier fabricación (el proyecto, el dibujo).”

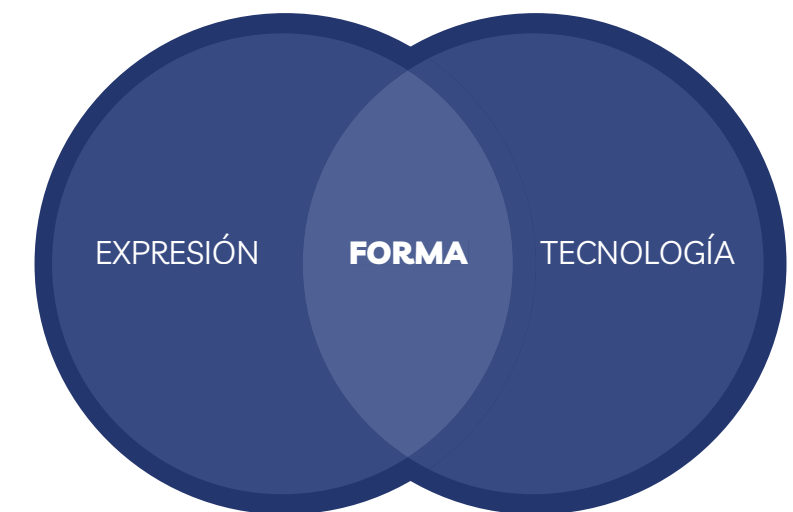
(Salvador del Pozo, 2015, pág. 24)

El Diseño nace con el propósito de poner orden al caos del mundo industrial, ya que a mediados del siglo XVIII y fines del XIX, hubo un aumento en la oferta de bienes de consumo, lo que provoca un descenso en la calidad y belleza de los productos. Entre 1850 y 1930 surgen los primeros diseñadores, los cuales se dedicaban a la tarea de conformar la estructura y la apariencia de los artefactos para que fueran más atractivos, y alrededor de la década de 1930 la expresión de los diseñadores más popular fue: “La forma sigue a la función”.

Es decir, la preocupación fundamental es la de definir formas, tanto por razones de orden estético, como por

aquellas que relacionaban a éste, con factores ideológicos y morales y todas ellas en relación con la problemática que presentaba el uso de las tecnologías industriales de producción.

Lo anterior lo podemos sintetizar en el siguiente esquema, donde la forma es concebida como la síntesis entre sus características expresivas y la tecnología.



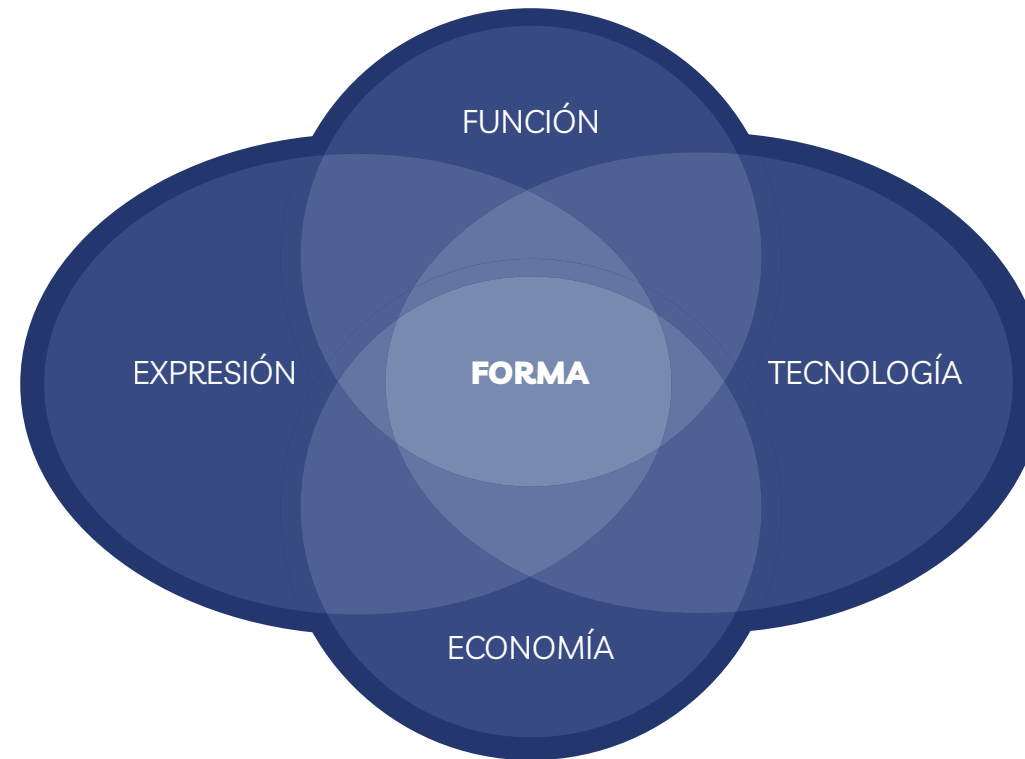
El diseño moderno alcanza una configuración conceptual en la Bauhaus, particularmente en el documento que inicia las actividades de esta escuela en la ciudad de Dessau (1926).

“Convencidos de que los artículos para el hogar y los accesorios deben relacionarse entre sí racionalmente, la Bauhaus busca -por medio de una investigación sistemática tanto teórica como práctica en los campos formal, técnico y económico- derivar la forma de un objeto a partir de sus funciones naturales y limitaciones [...]. La naturaleza de un objeto está determinada por lo que hace. Para que un contenedor, una silla o una casa puedan funcionar apropiadamente se debe estudiar primero su naturaleza, puesto que deben servir perfectamente a su propósito: en otras palabras, debe funcionar prácticamente.”

(Wingler, 1979)

Algunos mencionan al diseño como una disciplina iniciada en la tan importante escuela Bauhaus en Weimar, Alemania; desde 1919 hasta que cerró en 1933, permitiendo en tan poco tiempo sentar las bases de una innovadora y moderna filosofía del diseño. En los ideales de esta escuela, la forma y la función eran consideradas principalmente. A partir de esta base, muchos otros hablan del diseño como un proceso mental que nos lleva a volver tangibles las ideas para mejorar un aspecto esencial de la vida en ese momento dado, siendo así, el diseño tendría lugar mucho antes de volverse una enseñanza o tener lugar en alguna institución.

Como centro de acción del diseño, la configuración de la forma, ahora como una síntesis de tecnología, función y expresividad. De manera muy importante se introduce un nuevo factor que resulta determinante: la dimensión económica, que encuentra en la forma el vehículo para incentivar el crecimiento industrial. Con estos elementos, podemos afirmar que, el paradigma del diseño moderno queda configurado como se muestra en el siguiente gráfico.



Esquema elaborado por Luis Rodríguez Morales, de la Universidad Autónoma Metropolitana. (Rodríguez Morales, 2000).

Un elemento importante que reforzó estas posturas fue el trabajo desarrollado por la HfG Ulm, en el sentido de formular los primeros métodos proyectuales. Destacan las propuestas de Hans Gugelot, (Bürdek, 2001) que ofrecen un cimiento sólido desarrollo de múltiples visiones sobre el proceso de diseño. Los elementos característicos del diseño moderno los podemos resumir, por lo tanto, en los siguientes tres puntos:

- Lo formal. O bien, diseño centrado en la forma; un aspecto fundamental, pues resume el eje central del trabajo del diseñador.
- Lo moral. Desde sus inicios, el diseño moderno buscó una relación entre diseño y sociedad. Esta relación se ha explorado desde diversas perspectivas, dando por resultado criterios sobre “buen” diseño y por lo tanto principios de la “buena” forma.

- Lo racional. Elemento distintivo de la Modernidad, el diseño busca en la razón operativa el medio ideal para alcanzar sus propósitos.

Sin embargo, es necesario tener una noción coherente del propósito que se busca cumplir, ahora bien, el mundo ha cambiado a pasos agigantados desde los años 60, es necesario cambiar la perspectiva educativa del diseño y como se aborda en los proyectos actuales, los problemas comienzan a ser más complejos y necesitamos como diseñadores adaptarnos a ellos.

“Paso número uno: renunciar a la premisa de que los problemas son sencillos. Ahondar en el análisis del problema antes de proponer soluciones es una vieja y buena máxima de las metodologías de proyecto que aún conserva toda su validez. Paso número dos: renunciar a la premisa de que los problemas son irresolubles. Una de las grandes ventajas de reconocer la complejidad del mundo es comprender que todas las partes están interconectadas... La creciente complejidad de los problemas exige soluciones colectivas.”

(Cardoso, 2014)

Pronto el diseño comenzó a visualizarse como ramas enfocadas a distintas particularidades que se exigían como psicología del color, espacios, formas y aspectos que eran necesarios para poder entender las necesidades de una sociedad en cambio.

Richard Buchanan identifica y clasifica 4 notables áreas, la primera es el “diseño de comunicaciones simbólicas y visuales”, la segunda “diseño de objetos materiales”, tercera “diseño de actividades y servicios” y por último “diseño de sistemas complejos o ambientes para vivir, trabajar, jugar y aprender”. Estas áreas son bastante significativas,

sin embargo, Buchanan hace énfasis en que no se tiene porque tratar de insertar cada rama del diseño en una categoría; este pensamiento puede ser confuso pero tiene coherencia si pensamos que cada enfoque del diseño, aunque compartan un fin o características similares, cada una lleva un desafío y un estudio a fondo desde su rama, no todos los que se encuentran en el campo visual tienen el mismo objetivo, pensamiento y misma herramienta para llevar a cabo su intención.

Actualmente el diseño posee grandes responsabilidades con la sociedad, estas responsabilidades son distintas y cada rama del diseño es responsable y capaz de poder atenderlas desde su especialidad. El mundo y la sociedad exigen cambios inmediatos desde la forma de pensar los problemas hasta la manera en que se llevan a cabo.

		DISEÑO CENTRADO EN LA FORMA	DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO
Fase exploratoria e investigaciones iniciales	Inicio del proceso	Con el Briefing	Wicked Problems
	Objetivos centrales	Enfatiza la función	Enfatiza la experiencia
	Indicadores	Aspectos cuantitativos	Aspectos cualitativos
	Estudio del mercado	Demografía de oportunidades	Actitudes de tribus
Enfoques de desarrollo	Proceso	Métodos proyectuales	Design Thinking
	Propósito	Creativo	Innovador
	Tecnológico	Estandarización	Personalización
	De trabajo	Multidisciplinario	Interdisciplinario
Articulaciones	Apoyos para el desarrollo	Fuerte relación con la Ing.	Fuerte relación con la antrop.

El análisis e interpretación de la información y la realización de la tabla fueron elaborados por Luis Rodríguez Morales de la Universidad Autónoma Metropolitana. (Rodríguez Morales, 2000). Gráfico readaptado por Marlén Sánchez.

[...] Incluyen conservación y reciclaje, tecnologías alternativas, ambiente elaborado de la simulación, productos “inteligentes”, realidad virtual, vida artificial y las dimensiones éticas, políticas y legales del diseño.
 (Salvador del Pozo, 2015)

El diseño tiene el poder y deber de atender dichas problemáticas, es por eso por lo que nuevas ramas con nuevos procedimientos y metodologías están surgiendo. Por otra parte, la definición de diseño se aleja del problema de la configuración formal y su enfoque parte de los aspectos creativos. Así mismo, se abre el mundo del diseño a procesos y servicios.

A continuación, la tabla que compara algunos de los aspectos más relevantes entre el diseño centrado en la forma y el centrado en el usuario.

El diseño centrado en el usuario menciona los Wicked Problems (Problemas Perversos) que mencionaremos y definiremos más adelante; siendo esta una de las fases principales del Diseño para la transición, similitud entre ambos métodos. Al inicio de cada proyecto el diseñador debe proponer un método para el desarrollo de su proyecto de diseño, así como también las técnicas y enfoques para diseñar de acuerdo con el problema que desea solucionar y la naturaleza de su proyecto.

En la siguiente página están los cuadros comparativos de algunos métodos y técnicas más representativos que se utilizan en el diseño, a fin de ver en panorámica de lo que tratan y obtener una orientación para la selección de los modelos que más convengan a cada proyecto de diseño.

	RITTEL	ALEXANDER	BAUHAUS	ULM	BONSIPE	VIAJES UNIVERSALES	MUNARI	JONES	ASIMOW
IDEA PRINCIPAL DEL MÉTODO	Dividir el PROCESO en pequeños pasos.	Dividir el PROBLEMA en subproblemas. Contextualizar.	Síntesis estética mediante la unión de técnica y arte.	La etapa del diseño "científico" en ULM busca una revisión de diversos conocimientos.	Propone una solución con un modelo del proceso de diseño.	Para aquellos que buscan soluciones y una guía de sistemas flexibles para el proceso del diseño.	Evita el inventar la rueda con cada proyecto y sistematizar la resolución de problemas.	En el método de caja transparente el proceso se abre para incluir varias posibilidades, siendo las ideas repentinas del diseñador tan solo un caso particular.	Consiste en la recolección, manejo y organización creativa de información relevante de la situación del problema.
PROS / VENTAJAS	Secuencia lógica y sencilla de seguir.	Estructura y simplifica el proceso de diseño excelentemente.	Invita a la reflexión profunda del por qué de un objeto, para dar la solución a esa necesidad.	Enfocado a la compañía y se en conocimientos científicos.	Numerosas aproximaciones y retroacciones (feedback) que impiden una configuración lineal de la solución de los problemas de proceso en cuestión.	La resolución de problemas es un conjunto de procedimientos de carácter recursivo.	Incluye en su método los procesos de la actividad proyectual como modelado y dibujos constructivos.	Secuencia sencilla y lógica en donde los objetivos están establecidos de antemano.	Describe la totalidad del proceso del diseño. Tiene carácter interactivo.
LIMITANTES	Solo se pueden solucionar problemas muy simples, abarca solo una etapa del objeto.	No define bien el proceso de solución de subproblemas, (debe combinarse con otros métodos) El cliente no siempre sabe lo que quiere.	Le falta racionalidad al proceso. Tal vez poco factible en series demasiado grandes.	Pone en primer lugar a las propiedades con las que cuenta la compañía o empresa.	Retrabaja en etapas y tarda más el proceso por contar con un enfoque simultáneo.	Modelos generales que requieren contextualizar a cada problema en particular.	Implica una serie de pasos extensa y no aplicable a cualquier producto.	La evaluación cualitativa en ciertas etapas por el diseñador queda limitada.	Requiere forzosamente un enfoque multidisciplinario que requiere de varios expertos en distintas áreas.

El análisis e interpretación de la información y la realización de la tabla fueron elaborados por Luis Rodríguez Morales de la Universidad Autónoma Metropolitana. (Rodríguez Morales, 2000). Gráfico readaptado por Marlén Sánchez.

“En 2012, con su proyecto “Destination: Mexico” la tienda del Museo de Arte Moderno de Nueva York (MoMA) dedicó sus sucursales, tanto físicas como en línea, a promover durante tres meses el diseño mexicano y el trabajo de cerca de cuarenta diseñadores nacionales. La producción de México se visibilizó.”
(Mallet, 2019)

El dato es relevante si pensamos que el país ha intentado de distintas formas posicionarse y darle un valor a su consumo nacional, en este mismo, Mallet nos habla un poco acerca de las ferias, exposiciones y eventos que se realizan anualmente o en su defecto se encuentran situadas permanentemente, buscan promover el diseño mexicano con artistas y diseñadores independientes o incluso compañías. Desde esta mirada se han logrado grandes avances y se han ganado incluso reconocimientos. Sin embargo, México al igual que muchos países, sufren también otro tipo de problemas que aquejan a muchos sectores de su sociedad; existen proyectos sociales que buscan un cambio a pequeña o gran escala, incluso asociaciones han buscado atender circunstancias que pocas veces el diseño observa.

Los problemas que actualmente aquejan no solo a México, son problemas que tienen una causa raíz más profunda, no tienen la solución en un solo factor, se debe hacer una mirada más integral, se necesitan planes de acción pensados y estudiados, este tipo de problemas se han conocido por varios autores como “problemas perversos”, son problemas que involucran más estudio y por su complejidad sugieren un abordaje interdisciplinario, así mismo están en busca de mejorar un bien común o estilo de vida.

“Problemas “perversos” cuya principal característica es que involucran a una variedad de actores con distintos propósitos, agendas y límites disciplinarios. Las soluciones a dichos problemas requieren un entendimiento de la complejidad social, la implementación de cambios de comportamiento sostenibles, así como una serie de intervenciones coordinadas en períodos a corto, mediano y largo plazo.”
(Morales, N.)

Atendiendo estos “problemas perversos” nos encontramos con una forma distinta de hacer diseño, un ejemplo de esto es el Diseño para la Transición. Es una práctica emergente dentro del ámbito del diseño, este tipo de diseño trabaja para crear estilos de vida alternativos beneficiosos para la economía, la sociedad y el planeta, tiene la creencia de que es necesario un cambio en todos los niveles de la sociedad para hacer frente a los problemas de este siglo, con esto nos referimos la necesidad de una expansión del diseño a niveles sistémicos. Se busca mirar los problemas desde su causa raíz brindándoles un espacio para ser vistos de una manera más amplia. El problema es visto desde sus inicios y se visualiza a futuro para poder brindar opciones en las que se pueda trabajar en ese momento dado. Comúnmente el Diseño para la Transición se apoya en herramientas y metodologías que le brinden la facilidad de observar y entender no sólo la interrogante, también a la sociedad involucrada y los actores que tienen relevancia, de esta manera, este Diseño toma una visión interdisciplinaria y de una perspectiva más abierta.

El Diseño para la transición, un enfoque propuesto por Terry Irwin, Gideon Kossoff y Cameron Tonkinwise de la Universidad de Carnegie Mellon ha ido tomando fuerza y más diseñadores lo han acoplado a su modo de investigación.

“[...] Nos permite la elaboración de herramientas para trabajar de manera interdisciplinaria con una multiplicidad de actores, ya que permite tanto a practicantes como investigadores, distinguir entre las consecuencias y las causas de raíz de los problemas complejos. Estas causas raíz, generalmente involucran una dinámica social que permea el problema y muestra conexiones con otros problemas.”

(Morales, N.)

Este modelo de diseño replantea la forma de trabajar para los diseñadores, quienes están acostumbrados a observar, enfrentar y actuar. Propone una nueva reflexión, ampliando el campo del diseño y permitiendo la visión completa de la causa raíz. Así mismo, abarca la comprensión de teorías de sistemas, los cuales tienen diferentes escalas; reta los paradigmas existentes, visualiza nuevos y dirige hacia los cambios radicales, positivos social y ambientalmente, pensando siempre en lo que ocasionó el problema, su comportamiento con el entorno y visión a futuro. Por ello, en el Diseño para la Transición es importante la interdisciplina y el trabajo social.

“[...] El objetivo prioritario del **Transition Design** no es producir un objeto, un espacio o un elemento de comunicación, sino darles forma para diseñar un estilo de vida que superen las problemáticas trabajadas a partir de la acción de los propios involucrados. **Y**, por lo tanto, diseñar justamente y en consenso con los agentes que participan. **Por** esta razón se puede hablar de **Transition Design** como ‘diseño de relaciones de actores’ o ‘diseño de sistema de actores (o agentes)’ implicados en la situación a intervenir.”

(Costa G. Tania, 2015)

A Continuum of Design Approaches

Mature discipline

Design for Service

Design within existing socio-economic & political paradigms

Solutions reach users through many ‘touch points’ over time through the **design of experiences**. Solutions are based upon the observation and interpretation of users’ behavior and needs within particular contexts. Service design solutions aim to provide profit and benefits for the service provider and useful and desirable services for the user (consumer). Solutions are usually **based within the business arena and existing, dominant economic paradigm**.

Developing discipline

Design for Social Innovation

Design that challenges existing socio-economic & political paradigms

Design that **meets a social need more effectively than existing solutions**. Solutions often leverage or ‘amplify’ existing, under-utilized resources. Social innovation is a ‘co-design’ process in which **designers work as facilitators and catalysts** within transdisciplinary teams. Solutions benefit multiple stakeholders and empower communities to act in the public, private, commercial and non-profit sectors. **Design for social innovation represents design for emerging paradigms and alternative economic models, and leads to significant positive social change.**

Emergent discipline

Transition Design

Design within radically new socio-economic & political paradigms

Refers to design-led societal transition toward more sustainable futures and the reconception of entire lifestyles. It is based upon an understanding of the **interconnectedness and inter-dependency of social, economic, political and natural systems**. Transition design focuses on the need for ‘**cosmopolitan localism**’, a place-based lifestyle in which solutions to global problems are designed to be appropriate for local social and environmental conditions. **Transition design challenges existing paradigms, envisions new ones, and leads to radical, positive social and environmental change.**

Scale of time, depth of engagement, and context expand to include social & environmental concerns

Obtenido de *Transition Design: A Proposal for a New Area of Design Practice, Study, and Research*. (Irwin, 2015, pág. 231)

El diseño es y seguirá manteniendo su polisemia, la cual le nutre como disciplina y permite ampliarse teóricamente. Ezio Manzini menciona que se debe responder a una combinación de 3 características que son: la combinación de sentido crítico, la capacidad de ver u observar la realidad y reconocer algo que nos disgusta y queremos cambiar; la creatividad, ser capaz de imaginar algo que puede ocupar el lugar de lo que nos disgusta y poder cambiarlo; y el sentido práctico, ya que lo imaginado debe ser viable dentro de ciertas condiciones o el diseñador debe tener la capacidad de hacerlo viable.

EL DISEÑO PARA LA TRANSICIÓN

En resumen, en el libro “Transition Design: A Proposal for a New Area of Design Practice, Study, and Research” (Irwin, 2015) el Diseño para la Transición es definido como un nuevo enfoque orientado por el diseño para abordar los wicked problems (o bien, problemas complejos) con el propósito de impulsar transiciones de la sociedad hacia futuros más sostenibles.

El diseño se convierte en un facilitador para llegar y orientarse hacia estas transiciones. Se convierte en un puente entre la ciencia y las humanidades. La ciencia observa los hechos del mundo material, se enfoca en atributos cuantitativos; del otro lado, las humanidades interpretan la complejidad de las acciones humanas y enfoca los atributos cualitativos. Entonces el diseño, se convierte en un puente al enfocarse en los atributos de factibilidad, viabilidad, deseabilidad y sintetiza haciendo énfasis en la apropiación.

Con esto se pretende crear un cambio en múltiples niveles, en lo social y también en lo ambiental, considerando todos los valores que estén implicados, la ideación de nuevas formas de vida es importante ya que en estas podemos encontrar estilos más sostenibles. Es por esta razón que, el Diseño para la Transición cuenta con fases para un estricto análisis ayudándose de todos los recursos posibles.

Así mismo, el Diseño para la Transición involucra en su proceso a todos los actores que estén implicados de alguna manera en el problema, escuchando sus posturas y entendiendo de qué manera se ven beneficiadas o afectadas. También, propone una orientación para localizar y evaluar iniciativas dentro de contextos amplios y a múltiples niveles dentro del sistema. A partir de la búsqueda de poder ampliar el panorama en el Diseño para la Transición, han logrado desarrollar herramientas y actividades que permiten al diseñador crear caminos que faciliten la comunicación y observación. Este Diseño tiene un proceso, el cual no es lineal precisamente, cuenta con tres fases:

Fase 1: Re-enmarcar Presente y Futuro, esto con el propósito de llegar a una comprensión común del problema. Re-enmarcando el futuro a partir de la co-creación de visiones preferibles o deseables. Las prácticas utilizadas en esta fase son:

1. Mapeo del problema: Los actores colaboran hacia un entendimiento común del problema, su complejidad e interconexiones entre componentes.
2. Mapeo de preocupaciones y relaciones: Los actores identifican sus miedos, preocupaciones, esperanzas y deseos, creencias y supuestos; así como las normas culturales que han contribuido al problema.
3. Desarrollo de visiones del futuro: Los actores co-crean visiones comunes de futuros deseables, en donde el problema se haya resuelto y sus necesidades se hayan satisfecho, a partir de estilos de vida.
4. Retrospectiva para crear ‘caminos de transición’: Los actores realizan retrospectivas de las visiones

generadas para crear caminos transitorios partiendo del presente. Las intervenciones y los proyectos se convierten en peldaños hacia los futuros deseados.

Fase 2: Diseñar intervenciones; situar los elementos del mapeo del problema y las visiones del futuro en un contexto espacio temporal más amplio. Identificando consecuencias y causas raíz a múltiples niveles con el propósito de diseñar intervenciones para resolver el problema y catalizar los sistemas de transición. Las prácticas utilizadas en esta fase son:

1. Perspectiva multi-nivel: Situar al problema dentro del contexto socio técnico para identificar sus raíces históricas y oportunidades de intervención a múltiples escalas espacio-temporales.
2. Vida cotidiana y estilos de vida: Se desarrollan intervenciones re concibiendo los dominios de la vida cotidiana y los diversos estilos de vida
3. Teoría de Max-Neef: La satisfacción de necesidades genuinas (opuestas a deseos/caprichos) es una estrategia para diseñar intervenciones más efectivas.
4. Teoría social y cambio del comportamiento: La práctica y el comportamiento individual y colectivo, se perciben tanto como causa del problema, como puntos clave para el cambio.
5. Matriz de Winterhouse: Herramienta útil para planear intervenciones a múltiples escalas dentro de múltiples horizontes temporales.
6. Enlazando y ampliando: Tanto proyectos existentes como los nuevos (especialmente los locales) se vinculan entre sí, ampliando su capacidad de adaptación al cambio a nivel sistémico.

Fase 3: Esperar y observar; periodos de actividad e intervención, se contraponen a periodos de observación y contemplación, lo que requiere nuevas mentalidades y posturas. Las prácticas utilizadas en esta fase son:

1. Paciencia y moderación: En lugar de apresurarse por terminar con la expectativa de resultados claros

y medibles, el diseñador adopta una postura de observación y espera paciente, rechazando la presión de llegar a conclusiones rápidas sobre el resultado de las intervenciones.

2. 'Conocimiento lento', horizontes amplios: El diseñador comprende el ciclo lento que caracteriza a los ecosistemas y diseña tomando en cuenta estos ciclos, enmarcando las intervenciones dentro de horizontes temporales amplios, conociendo que los resultados pueden tomar una docena de años o décadas.
3. Diseñando con principios de los sistemas vivos: Los diseñadores aprecian profundamente los principios de los sistemas vivos, como la auto organización, la emergencia, la sensibilidad a las condiciones iniciales y la retroalimentación, e integran esta comprensión en su proceso.
4. Especulación vs Certeza: Los resultados de las intervenciones no pueden predecirse y, por lo tanto, las posturas de certeza deben ser reemplazadas por la especulación y la espontaneidad.

A lo largo de estas fases, el diseño para la Transición hace uso de múltiples herramientas que ayudan a obtener ciertos resultados que, posteriormente, ayudarán a dar una mejor propuesta y a analizar el problema complejo con una visión más amplia. Existen distintos tipos de estas herramientas, cada una enfocada en una actividad específica para obtener resultados específicos; en los siguientes apartados de este capítulo profundizaremos sobre algunas de las herramientas que nos han sido útiles en nuestro proceso.

MAPA DE TENSIONES Y PROBLEMÁTICAS

Al obtener el mapa anterior donde se depositan todas las personas involucradas, podemos entonces comenzar un mapa de tensiones o problemáticas. Este mapa analiza a cada uno de los actores para así obtener sus preocupaciones, problemas y pensamientos; esto nos facilita la manera de acercamiento, nos muestra cómo piensan y cuáles son sus ideales respecto al tema en cuestión, así mismo, nos podemos dar cuenta las relaciones que tienen entre ellos mismos, cómo interactúan directa o indirectamente y, con una observación más minuciosa, encontrar los problemas pequeños para llegar a la problemática principal donde todos convergen. Dentro de esta herramienta el diseñador puede ayudarse de otros medios como las entrevistas para recabar la información necesaria de cada actor.

La causa raíz es un proceso mediante el cual descubrimos el origen de los problemas de una situación determinada para acceder a esquemas de soluciones adecuadas a las exigencias. Con este análisis podemos determinar mecanismos efectivos de resolución de problemas que se puedan generar en un conjunto determinado de entornos. Adicionalmente este modelo analítico es muy útil para análisis preventivo, ya que podemos fijar cursos sistemáticos de acción para evitar problemas subyacentes a un problema inicial.

PLAC

Ezio Manzini propone un nuevo escenario donde se interceptan tres nuevas corrientes de la innovación: la revolución verde, la propagación de redes y la difusión de la creatividad, a esto se le define como escenario SLOC, que al traducirlo sería un escenario PLAC que significa Pequeño, Local, Abierto y Conectado, este escenario es útil por qué nos dirige hacia proyectos que se estén llevando dentro de la comunidad, que sean sostenibles o ayuden de alguna manera a la comunidad ya que estas comúnmente se dirigen a las propuestas existentes a nivel local y de dimensión pequeña, es decir, que van surgiendo dentro y pueden llegar a tener un alcance mayor, sin embargo, para que podamos ayudarnos de este tipo de propuestas será necesario que se encuentren abiertas (que sea posible acceder a ellas) y que se encuentren conectadas entre sí para formar caminos o redes que permitan ampliar el alcance y también, puedan tener visiones más amplias.

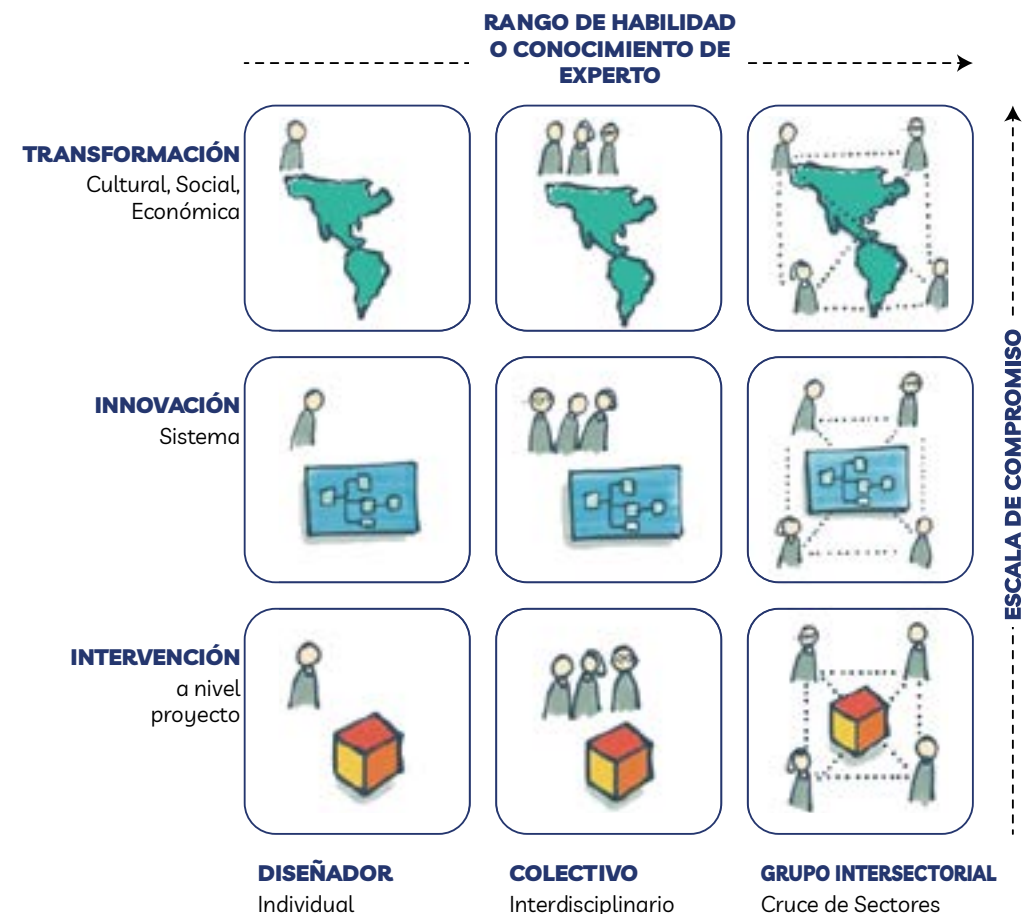
Es de esta manera como el diseñador comienza a crear redes y aliados que nos puedan proporcionar la información necesaria para comenzar a entender no solo la problemática identificada si no también, a la comunidad y lo que les preocupa de su entorno. Para llegar a una propuesta pertinente es necesario observar de cerca y tener un oído abierto para escuchar de cerca las voces que muchas veces ignoramos con nuestros diseños.

MATRIZ DE WINTERHOUSE

Es una herramienta creada en el Winterhouse Institute, fue desarrollada con ayuda de diseñadores y educadores. La finalidad de esta herramienta es poder posicionar una propuesta, recursos o conocimientos y visualizar dichos aspectos en distintos niveles y posiciones. Según la página de Winterhouse Institute, esta matriz tiene dos ejes, X y Y; el X corresponde al tipo de experiencia en que se está trabajando ya sea individual, equipo interdisciplinario o colectivo intersectorial; por su parte el Y describe el nivel que la propuesta o el proyecto tiene como objetivo, a nivel de un proyecto, sistema o cultural.

El conocer correctamente tu proyecto y sus implicaciones puede hacer más sencillo el trabajo de poder ubicar dentro de esta herramienta tu proyecto, esto ayuda a saber en que nivel se encuentra y que nivel desearías alcanzar para hacer las modificaciones pertinentes. Sin embargo, también existen otras herramientas que te ayudan a realizar una evaluación y sea más sencillo ubicar tu propuesta en la Matriz de Winterhouse.

Al final de nuestra propuesta, con la ayuda de la Matriz y de otras herramientas como índices indicadores, evaluaremos en que posición nos encontramos para tener un panorama general de hacia donde nos dirigimos.



OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

Siguiendo esta línea del enfoque del Diseño para la Transición que, de alguna manera, busca entre otras cosas desmenuzar detenidamente una problemática, hay iniciativas que tienen como objetivo abordar este tipo de “problemas perversos” y necesitan llevar un proceso como el que hemos mencionado; dentro de estas iniciativas se encuentran las ODS que buscan un bienestar mayor y han necesitado una manera distinta de abordarlos.

“Los Objetivos de Desarrollo Sostenible, también conocidos como Objetivos Mundiales, se adoptaron por todos los Estados Miembros en 2015 como un llamado universal para poner fin a la pobreza, proteger el planeta y garantizar que todas las personas gocen de paz y prosperidad para 2030.”
 (Programa de Naciones Unidas Para el Desarrollo, 2020)

En total son 17 ODS diseñados para proponer cambios a distintas cuestiones que aquejan a la sociedad a nivel mundial, donde diversos países han prometido acelerar un progreso para cumplirlos. Es un proceso intrincado al ser muy ambiciosos y requiere de creatividad, conocimiento, tecnología y los recursos financieros de toda la sociedad para lograr cumplirlos.



INFOGRAFÍAS

Una infografía es una imagen explicativa donde los textos e ilustraciones son diseñadas para sintetizar información, reduciendo la complejidad de lectura y haciéndolo más eficiente y comprensible.

Como diseñadoras hemos hecho uso de las infografías en muchas ocasiones ya que, es una forma de transmitir información importante de una manera sencilla; para este proyecto también hemos recurrido a ellas para explicar nuestros hallazgos obtenidos de las herramientas del Diseño para la Transición y nuestra observación realizada a lo largo de este proceso. Por esta razón creemos conveniente explicar un poco más a fondo la anatomía y significado de las infografías.

Desde el principio de los tiempos el hombre ha buscado la manera de comunicarse, una de las primeras formas de comunicación fue la pintura rupestre, en la que a través de pictogramas buscaban compartir momentos de su vida diaria, siendo esto una forma de comunicación visual ya que esta se produce por medio de mensajes visuales, para que este medio de comunicación funcione es necesario un emisor y un receptor.

El diseño de la información usa imágenes, símbolos, colores y palabras para comunicar ideas, ilustrar información o expresar relaciones visualmente. Busca contar una historia con ayuda de las imágenes, para que el diseño de información se pueda comprender por una audiencia interesada, es necesario que está sea: clara, para que sea fácil de entender, convincente, a través de imágenes y gráficos algunas personas se sienten atraídas y les es más sencillo recibir la información.

Si observamos a las ODS desde el territorio que hemos investigado y con el que estamos trabajando, según la Agenda2030, en los indicadores por cobertura geográfica, precisamente en la Ciudad de México en la delegación Cuajimalpa, donde está ubicado San Pablo Chimalpa son atacadas cinco ODS a través de once indicadores, que son

Objetivo 1: Poner fin a la pobreza en todas sus formas y en todo el mundo, a través de dos indicadores.

Objetivo 2: Poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria y la mejora de la nutrición y promover la agricultura sostenible, a través de un indicador.

Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos, a través de seis indicadores.

Objetivo 9: Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación, a través de un indicador.

Objetivo 11: Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles, a través de un indicador.

A pesar de que esos son los ODS meta del gobierno, específicos para Cuajimalpa de Morelos, nuestra intención es centrar algunos de estos ODS a la comunidad de Chimalpa con la finalidad de que nuestra propuesta sea correctamente elegida de acuerdo con sus necesidades. Más adelante estaremos desglosando cuales ODS se han elegido abordar y cuáles serán nuestro apoyo.

Las ODS que abarcaremos desde nuestra propuesta no funcionan simplemente para poder cumplir los requerimientos y cubrir esas necesidades, la función es que, en conjunto, puedan brindar mejores oportunidades visibilizando los factores que hacen falta y de lo que se carece dentro de la comunidad atendida, la finalidad es que dichos problemas sean estudiados y puedan servir de parámetro para mejorar más factores en presente o a futuro, con esto queremos dar a entender que las ODS no son aisladas o aleatorias, siempre están conectadas y, abarcar una puede llevar a visibilizar más problemáticas que puedan abordarse de una manera sostenible y apta para el correcto desarrollo de los individuos involucrados.

La infografía es un medio de comunicación visual, la cual es una combinación de imágenes sintéticas, explicativas y fáciles de entender y textos con el fin de comunicar información de manera visual para facilitar su transmisión. Además de las ilustraciones, podemos ayudar más al lector a través de gráficos que puedan entenderse e interpretarse instantáneamente. La infografía es también el resultado de la evolución en la comunicación icónico-visual (imágenes) y de su posterior encuentro y combinación con la comunicación lingüístico-verbal (textos). La infografía no sólo tiene un sentido estético o persuasivo que apela a los sentidos de los interpretantes con objetivos artísticos. Por tanto, debe ser entendida como una comunicación visual informativa que muestra los asuntos significativos, como los sucesos ocurridos, fenómenos o conceptos, presentados por medio de dibujos, fotografías, signos y letras. Y por tanto es ideal para facilitar la comprensión y divulgación de descripciones y narraciones periodísticas. Propone una síntesis sencilla de la información con muchos datos.

“La infografía, pues, surge como una necesidad de subrayar el mensaje icónico para darle su perfecto significado, para que no quepa duda alguna a quien pudiera mal interpretar el contenido de una comunicación visual no animada.”

(De Pablos, 1988)

Este medio de comunicación tiene algunas características en el presente, entre ellas:

- La hipertextualidad, la novedad del hipertexto con relación a la infografía digital es la oportunidad que ofrece de contextualización y ampliación de la información rápidamente, esto no es posible en otras formas de presentación limitadas en el espacio o el tiempo.
- La universalidad, esta característica propicia que la infografía digital sea igual de clara para los intérpretes en cualquier lugar del mundo, con características sociodemográficas, educativas, cognitivas, culturales o idiomáticas diferentes.
- La utilidad, que sirve de algo al intérprete es una característica que permite a las infografías digitales ofrecer información que aporte algo al lector, en el mejor de los casos conocimientos y que sea práctica para su vida.
- La visualidad, es la característica particular que está relacionada con la forma cómo se presenta la infografía al intérprete y se hace accesible a su conocimiento. Debe ser comprensible, es decir, que se entienda, y debe preocuparse no sólo de su legibilidad sino también de su visualidad. No olvidemos que la lectura en la pantalla del ordenador es muy compleja y agotadora.

Existen 9 puntos a tomar en cuenta para la creación de representaciones visuales (Morales N., 2020):

1. Organizar: dar sentido a la información recabada, organizarla de manera correcta y dando énfasis a las partes importantes para que la audiencia comprenda y le llame la atención.
2. Hacer visible: esto significa que debemos utilizar los recursos de una forma eficiente, haciéndola tangible.
3. Establecer el contexto: pensar en cómo será que el lector recibirá la información, para decidir la perspectiva que se le dará a la representación visual.
4. Simplificar: utilizar representaciones sencillas con bajo nivel de iconicidad para que los receptores puedan

identificar y comprender la información.

5. Redundancia: que la información sea fácil de digerir, se refiere a la reiteración del mensaje
6. Mostrar causa y efecto: buscar la forma de comunicar en la que los receptores tomarán la información y la comprenderán de una manera lógica
7. Comparar y contrastar: para ello hay que tomar en cuenta la forma de los elementos y las dimensiones de las figuras que serán usadas
8. Crear múltiples dimensiones: contar una historia coherente, evitando aspectos que obstaculicen al lector comprender la información
9. Integrar: Realizar la representación visual tomando en cuenta los puntos anteriores para hacerla entendible.

Ahora bien, para diseñar una infografía es necesario tomar en cuenta diversos factores, a continuación, serán mencionados y explicados.

Primero es necesario identificar el para qué y por qué, es decir, determinar si es la mejor solución para comunicar, por lo que debemos de identificar los problemas, saber el motivo principal por el cual se está realizando. El tema principal, el conocer esta información nos ayudará a buscar información específica sobre el mismo, esta parte es la que llevara más información, aunque hay que tomar en cuenta que muchas veces también tendremos ideas secundarias, también es necesario conocer el público meta, puesto que nos ayudará a determinar el nivel de complejidad y podrá servir de ayuda para la elección de colores, gráficos, estilos, etc.

PROPUESTA DE DISEÑO



Nuestra investigación comenzó con tres prácticas que se llevan a cabo dentro del pueblo, de éstas tres una se ha popularizado en los últimos años entre los jóvenes. Posteriormente, al finalizar la observación, decidimos enfocarnos en uno de los saberes que más nos ha llamado la atención ya que creemos que tiene un gran valor cultural y es importante dentro de la economía del pueblo, nos referimos al saber ancestral del pulque, su historia, producción y todo lo que implica para la comunidad que este conocimiento pueda transferirse y de esta manera perdurar por más generaciones, sin embargo, nuestra intención es, en un futuro deseable, nuestro plan pueda adaptarse a cualquier conocimiento ancestral de San Pablo Chimalpa, de esta forma, la comunidad puede recuperar esos saberes de forma paulatina o bien, que se conozca el trabajo que en esta localidad se realiza para beneficiar de alguna manera a las personas que aún siguen llevando a cabo estas actividades y crear una conciencia o memorias en las nuevas generaciones.

Primeramente, es necesario estudiar a fondo lo recabado y observado con nuestras herramientas del Diseño para la Transición, de esta forma hemos encontrado que el proceso del pulque está disminuyendo dentro del pueblo, hay muchas distintas razones que logramos identificar, la principal o la que la mayor parte de los actores mencionaron es que, actualmente existe poco interés, es entonces el momento para comenzar a proponer responsablemente las alternativas que consideren el panorama completo y a la comunidad afectada para que esta problemática disminuya en un futuro.

LOS JÓVENES Y SAN PABLO CHIMALPA

Mirando la educación desde el territorio de San Pablo Chimalpa, hay escuelas desde el nivel básico hasta el medio superior, alejándose de su comunidad cada vez más.

Según el estudio de Market Data México, se estima que San Pablo Chimalpa, cuenta con un total de 8,870 habitantes, de los cuales, los porcentajes más grandes son de adultos y adultos mayores. Estas cifras son relevantes si consideramos que los adultos mayores son los que poseen los conocimientos locales, los transmiten a sus hijos y así se forma una cadena importante que ha permitido que hasta el día de hoy aún puedan conservarse algunos conocimientos ancestrales. Pero, esto no ha sido suficiente, esta transferencia de conocimientos se está quebrando, los jóvenes ya no se vuelven partícipes de este círculo, los distintos intereses, la tecnología, la sociedad que exige un constante cambio, entre otros factores más, han provocado que exista un poco o casi nulo interés hacia el conocimiento que les pueden impartir sus padres o abuelos.

En la investigación de campo que describimos en el capítulo anterior, realizamos entrevistas a distintas personas tanto jóvenes como adultos con distintos empleos, la finalidad era conocer su perspectiva general, de su lugar de origen y como perciben las situaciones del otro desde su posición, esta actividad también se realizó desde la mirada del Diseño para la Transición. En la búsqueda, logramos identificar que los jóvenes tienen gran interés en ciertas situaciones referentes a su comunidad, por ejemplo, las fiestas religiosas que se realizan año con año tienen un

proceso de organización bastante riguroso, son los fiscales y sargentos (todos del género masculino) los que llevan a cabo todo lo referente a las fiestas, arreglos de la iglesia, ingresos, acuerdos, etc. Los adultos son los cooperadores y coordinadores, y si bien, algunos jóvenes se mantienen alejados de este aspecto, otros más se interesan por ayudar en la organización aportando de alguna manera; esta cuestión nos llama bastante la atención, los adultos no muestran gran interés en que ellos participen, por desconfianza o “inmadurez”. Podemos entonces observar nuestra primera tensión, a pesar de ser organizados y una comunidad unida, hay cargos en que los jóvenes se pueden involucrar hasta el punto en que les sea permitido. Actualmente los jóvenes comienzan a movilizarse por su propia cuenta para llevar diversión y entretenimiento a su comunidad y así demostrar que no es cuestión de edad.

Siguiendo con la línea de este conflicto generacional; los jóvenes han buscado maneras de insertarse en su comunidad realizando cosas como pasatiempo o como una manera de generar ingresos, un ejemplo de ello es el arte urbano; si se pasea por las calles de San Pablo Chimalpa, se puede notar la presencia del arte urbano en sus muros y fachadas, usualmente suelen plasmar temas de su interés, religiosos e incluso, hay jóvenes que han sido convocados para realizar trabajo en específico con una remuneración. Claramente es una actividad en la que los adultos tienen poca participación, sin embargo, se les ha brindado y compartido este espacio y trabajo a los niños buscando que puedan expresarse. Vemos entonces que, el arte urbano es una actividad que se encuentra inmersa cada vez más entre la comunidad de jóvenes de San Pablo Chimalpa, no se desplaza a nadie ni es un círculo cerrado, pero, difícilmente los adultos pueden mostrar interés por esta actividad que, aunque no es considerada un saber local, es resultado de una brecha generacional que muestra cómo avanzan los intereses de los jóvenes y que rumbo se está llevando.

Pese a todo lo anterior podemos notar que si se pueden transferir conocimientos de adultos a jóvenes y posteriormente estos jóvenes transferirlos a niños e incluso otros adultos. Este comportamiento está reflejado en la crianza de gallos, hay jóvenes participando al igual que adultos (la gran mayoría hombres), se puede ver a adultos aprendiendo de jóvenes que a su vez han aprendido de sus padres, tíos, abuelos. Con esto podemos darnos cuenta de que la situación va más allá del interés, hay distintos factores por los que se puede estar perdiendo un conocimiento local, la brecha generacional es una parte importante, sin embargo, también hay otras razones como el territorio, la emigración, la educación, etc.

EL CAMBIO DE SAN PABLO CHIMALPA

En un pueblo originario los saberes locales relevantes, son aquellos que no solo brindan la identidad a un pueblo, también, son parte de la economía y sustento de muchas familias, en el caso de San Pablo Chimalpa, la mayor parte de empleos e ingresos son gracias al comercio minorista, en este tipo de comercio están involucrados aquellos en los que se mantiene un conocimiento ancestral durante generaciones, tal es el caso del pulque, que a pesar de estar desapareciendo la planta y producción, aún se puede ver algunas pulquerías dentro del pueblo. Existen distintos saberes que se han dado desde hace ya varios años pero, por cuestiones de sustentabilidad y el avance tecnológico se han perdido; en el escrito Memorias del poniente II: Historias de sus pueblos, barrios y colonias, de la UAM Cuajimalpa, se han hecho una recopilación de la vida de San Pablo Chimalpa

desde su fundación y sus inicios, ahí se narra cómo los oficios fueron parte importante de la vida de los habitantes, impulsaron la economía y brindaron oportunidades a los que no contaban con una alfabetización.

“Otras personas decidieron realizar actividades al interior del pueblo al desempeñarse como peluqueros, zapateros, hueseros, carpinteros y algunas mujeres en tiendas y tortillerías, también había gente en el pueblo que se dedicaba a vender tierra de hoja y otras a producir adobes.”

(Granados Romero, 2016, pág. 141)

Actualmente la sociedad y su estilo de vida han cambiado, se observan más jóvenes que han logrado terminar la educación básica e incluso, como mencionamos anteriormente, han logrado ingresar a una educación superior. Sin embargo, no todos los cambios son positivos, se han adoptado poco a poco estilos de vida distintos e incluso, como se menciona en la recopilación de la UAM el siglo XXI ha traído a los pueblos originarios un estilo de vida distinto.

“Como hemos visto, la gente buscó empleos en la cabecera delegacional y en la Ciudad de México; después, durante el siglo XXI en el Centro Comercial Santa Fe, en Lilas, en el edificio “del pantalón” y en centros comerciales de la Delegación Miguel Hidalgo.”

(Granados Romero, 2016, pág. 141)

Así se visualiza como el avance de las ciudades van opacando a los pueblos originarios, se van perdiendo características que forman parte de su legado histórico y cultural, no podemos culpar de todo al avance, pero sin duda es una parte esencial de cómo los pueblos originarios se van desarrollando actualmente. Es importante que los pueblos cuiden su memoria histórica, que mantengan su organización y tradiciones aún con una sociedad distinta a unos kilómetros, que sus saberes ancestrales no se vean mermados del todo y puedan adaptarse al cambio rápido.

continua en los saberes locales, la mayoría de estos son practicados por los hombres e incluso en sus cargos que desempeñan, están hombres al frente, es así que, nuestro interés también está en crear espacios que incluyan por igual a cada miembro de la comunidad; será necesario crear un diálogo constante y fructífero para plantear una propuesta con una base que pueda abarcar cada cuestión observada.

Al comenzar la investigación nos enfocamos en 3 saberes importantes dentro de la comunidad, con la ayuda de entrevistas e investigación logramos hacer este mapa que, aparte de los actores se logró recolectar las preocupaciones, las relaciones entre ellos y la preocupación que tienen en común.

APLICACIÓN DEL DISEÑO PARA LA TRANSICIÓN EN SAN PABLO CHIMALPA

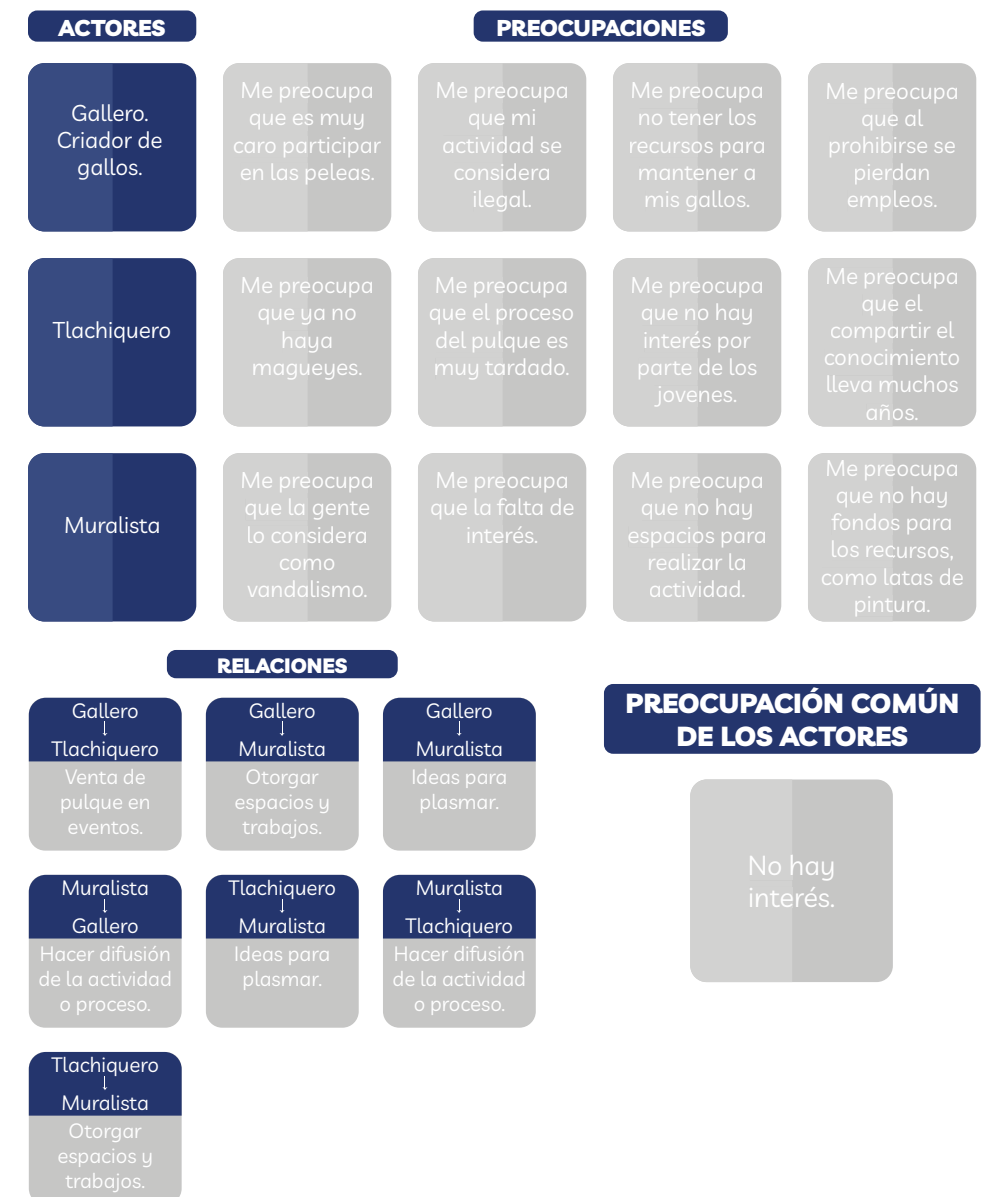
Basándonos en nuestra hipótesis, la propuesta que detallaremos en las próximas páginas se centrará en convativir o abordar la brecha generacional que existe dentro de la comunidad.

El objetivo de nuestro proyecto es abordar la problemática de los tlachiqueros y el pulque dentro de San Pablo Chimalpa, esta problemática no es solamente por la desaparición exponencial del pulque, también tiene diversas vertientes que se involucran con esta problemática y son un foco de atención. Como por ejemplo, enfocándonos en los recursos económicos, el pulque más allá de ser un saber local, también forma parte importante del ingreso económico de muchas familias y del pueblo en general; de la misma forma, otra situación involucrada dentro del conocimiento del pulque es la distinción de género, esta cuestión es una de las que hemos observado de manera

MAPA DE ACTORES, TENSIONES Y PROBLEMÁTICAS

Para llevar a cabo de la mejor manera nuestra visión, necesitamos actores que se encuentren involucrados, se puedan ver afectados o puedan colaborar directa o indirectamente con nuestra futura propuesta. Atenderemos una problemática visualizando el presente y el futuro, de esta manera, como diseñadoras integrales podemos dar una propuesta completa que sea congruente, pertinente y se involucre con la comunidad. No podemos dejar de lado ningún elemento que nos pueda ayudar en la elaboración del plan de acción, el presente y el futuro deseable estarán presentes en nuestro desarrollo.

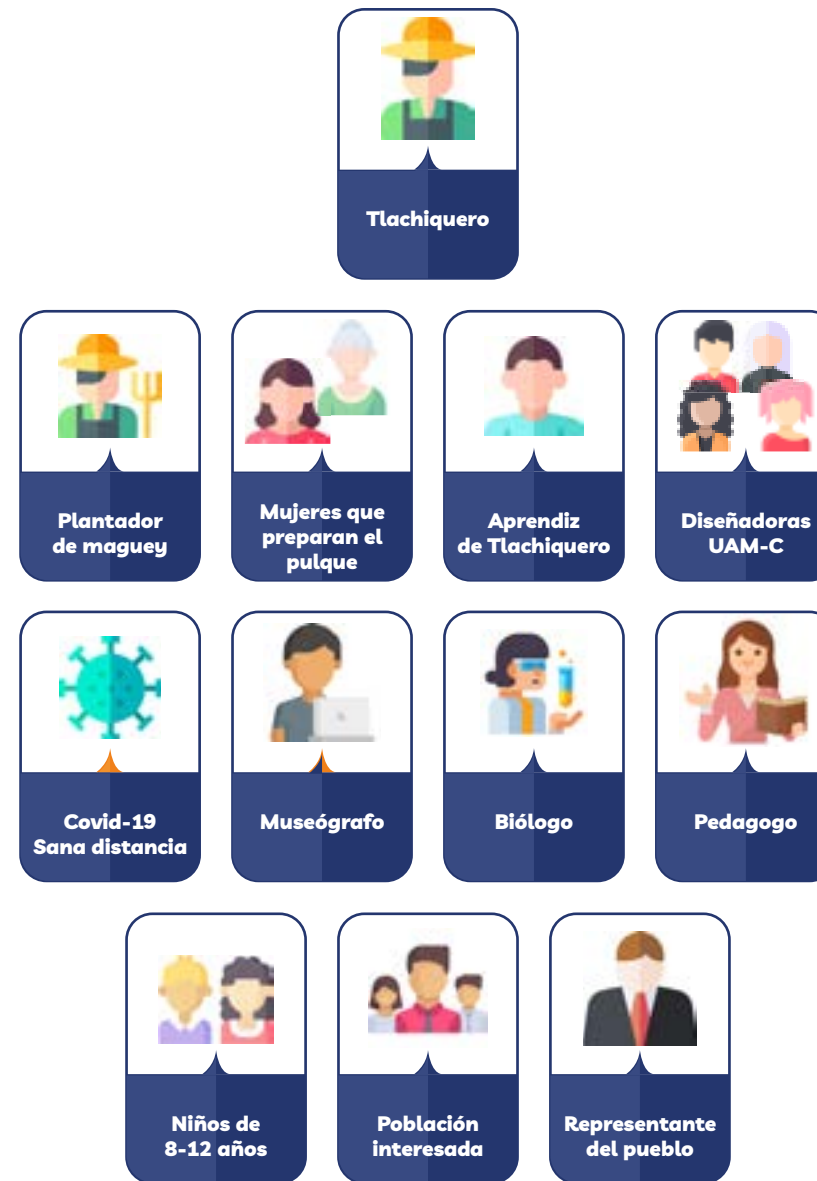
El cuadro a continuación son los actores de los saberes involucrados dentro de nuestra investigación y orientación a la propuesta.



Posteriormente, basándonos en la importancia de este saber en el pueblo tanto social como económicamente, decidimos enfocar nuestro análisis, como un comienzo, al saber del tlachiquero; el motivo por el cual tomamos como punto de partida este saber es por la observación realizada, nos brindó la oportunidad de observar como el pulque puede influir en adultos y jóvenes, así mismo, pudimos notar que es una parte esencial en cualquier evento del pueblo, por ejemplo, en sus fiestas los puestos de vendimia de pulque no pueden faltar y, por otro lado, en la vida diaria es un sitio que muchas personas suelen frecuentar por elaborar el pulque de manera artesanal, también, los chicos dedicados al arte urbano han plasmado imágenes alusivas al pulque, esto provoca que tengamos puntos en común para ambas generaciones, funcionando con nuestra visión de atacar la brecha generacional.

Otra observación también ha sido la práctica de dicho saber, la mayoría de los tlachiqueros son hombres, dejando de lado la participación de la mujer, un factor es el trabajo que implica mayor fuerza y otro más los que se han impuesto con respecto a la debilidad del género femenino; sin embargo, si se comienza a tener una visión más incluyente donde ambos participen de manera equitativa se podrá hacer diferencia para esta práctica y todas las que se realizan dentro del pueblo. Por el momento comenzamos con el saber del tlachiquero pero en nuestra visión a futuro se encuentran todos los saberes que le brinden una identidad a San Pablo Chimalpa.

Es importante mencionar que el Diseño para la Transición nos ha brindado la posibilidad de profundizar en lo observado y mirar las problemáticas desde una visión más completa para identificar las posibilidades que se pueden llegar a tener. Así mismo, con esta visión logramos alinear los indicadores detectados con los objetivos que persiguen las ODS, así es más fácil crear ideas de como atenderlas desde nuestras posibilidades. Posteriormente, una vez que tengamos nuestra propuesta organizada y hayamos hecho evaluaciones, por medio del Diseño para la Transición, colocaremos nuestro proyecto a pequeña,



Este es nuevamente un mapa de actores, como en la página anterior, pero esta vez está enfocado en las personas, factores y relaciones con el oficio del tlachiquero al momento de realizar nuestra investigación.

mediana o gran escala, teniendo también la posibilidad de conectar esta acupuntura que responde a una parte de un gran problema con más proyectos que busquen el mismo fin para así, en conjunto, podamos atender una problemática completa, es decir, mantener redes conectadas con un mismo objetivo dentro de nuestros futuros.

El Diseño para la Transición busca mejorar aspectos esenciales para una vida, dentro de una sociedad o comunidad, más plena y con mejores oportunidades. En el caso de San Pablo Chimalpa, las problemáticas identificadas han sido problemas más complejos a nivel social que requieren de visiones más experimentadas o específicas, en este caso, todas las proyecciones, herramientas, propuestas, observaciones y evaluaciones han sido elaboradas basándonos en esta disciplina; como diseñadoras cada paso a dar y cada decisión tomada necesita tener bases firmes para lograr impactar de una manera positiva en la comunidad. Nuestra propuesta considera todo lo recabado, observado y, aunque el Diseño para la Transición no cambia la situación inmediatamente, se enfoca en una parte del problema para poder realizar cambios grandes a futuro.

MUSEOS Y EDUCACIÓN

La educación y la manera de aprender son sumamente importantes, siendo los primeros años los más elementales en este proceso. Existen muchos tipos de educación y también de maneras de absorber un conocimiento, no se aplican los mismos métodos en un niño que en un joven o adulto. Una manera de informar, comunicar o enseñar desde hace ya varios años han sido los museos que poco a poco se han abierto más camino en el ámbito cultural.

Actualmente podemos encontrar museos de todo tipo y dirigidos a distintos públicos. Para comenzar, de acuerdo con un archivo sobre un seminario de la UNESCO respecto a los museos y su función educativa, nos dice.

“Un museo es un establecimiento permanente, administrado para satisfacer el interés general de conservar, estudiar, poner en relieve por diversos medios y esencialmente exponer, para el deleite y la educación del público, un conjunto de elementos de valor cultural; colecciones de interés artístico, histórico, científico y técnico, jardines botánicos y zoológicos, acuarios, etc.”

(Revieré, pág. 15)

La mayoría de las personas han visitado al menos una vez en su vida un museo y guardan recuerdos de ello, ya sea por elección o porque sin duda alguna, en las escuelas nos han incentivado a acudir y aprender sobre algún tema en específico que se esté llevando a cabo, incluso, anualmente festejamos el día internacional del museo, celebrado el 18 de mayo. Cabe mencionar también que México es de los países más ricos en museos y lugares donde se llevan a cabo eventos que funcionan como recintos de cultura, educación, etc.

Si bien México tiene cientos de museos, ninguno es igual, existen diversos tipos, los de arte, los universitarios, históricos, infantiles, etc. A nivel internacional un museo es más que aprender un algo, es un recinto que promueve la cultura y fomenta el desarrollo de nuevos aprendizajes o, en su defecto, ayuda a preservar los ya existentes. Así mismo, los museos se actualizan continuamente, se adaptan, renuevan y se vuelven flexibles ante cualquier eventualidad, es por esa razón que, actualmente, ya no es raro ver museos o exposiciones virtuales las cuales puedes visitar desde la comodidad de tu hogar.

El ser humano a lo largo de su vida se mantiene en un constante aprendizaje, forma parte de nuestro desarrollo y de la obtención de nuevas habilidades tanto a nivel personal como para una óptima interacción con los demás individuos, los primeros años de nuestra vida tuvimos que aprender una serie de aspectos para valernos por nosotros mismos y tener un desenvolvimiento adecuado dentro de una sociedad y cultura. La educación es la base principal, está tiene el objetivo de mostrar, enseñar y poner en práctica los modelos educativos, por ejemplo, la educación se puede ayudar, aparte de las escuelas, de materiales y, ahora, los medios digitales, inclusive se pueden llegar a mezclar estas herramientas. En el caso de los museos, sus funciones educativas suelen ser distintas dependiendo de su visión y el tipo de museo que sea.

Siguiendo la línea de los museos y que sus funciones educativas van de acuerdo con un público y sus visiones, podemos poner el ejemplo del público infantil; actualmente hay varios museos que son destinados a los niños ya que incluyen el juego y el aprendizaje, haciéndolo divertido y más fácil de absorber. Otra característica de esto es que comúnmente los niños no van por su propio interés, son tareas escolares, llevados por sus padres o bien, en grupos escolares donde muchos niños de la misma edad se hacen presentes; este último caso es importante y es un claro ejemplo de cómo un museo tiene que adecuarse a su público y a las necesidades de este, ya que no se pretende que el niño aprenda muchas cosas a la vez si no, de incentivar su curiosidad, darle datos importantes y sobre todo, de reforzar los conocimientos de temas quizá vistos en clase.

“Las actividades durante la visita, el guiado y actividades complementarias, deben de ser lo más dinámicas posibles atendiendo a los requerimientos y al nivel educativo de los alumnos. Así también debe evitarse realizar un recorrido extenso y lineal del museo ya que se produciría un agotamiento físico y mental, contraproducente a la intención de la visita. El recorrido debe de estar orientado por un tema en particular, relacionado con los puntos que se están tratando en clases, en todo caso la propuesta debe ser la de disfrutar del recorrido más que llenarlos de información y obligarlos a tomar notas de todo lo que dice la guía.”

(Los museos como instrumentos educativos, 2020)

Definitivamente el ámbito de la educación en los niños por parte de los museos es bastante complejo, se debe tener claro cada aspecto importante del público que es evaluado por especialistas para lograr el objetivo y enfoque buscado. Si bien el museo tiene prestigio a nivel internacional como un lugar de cultura, hace falta, por parte del sistema de educación, se comience a ver como un aliado en la formación de los niños, así, escuelas, maestros y museos podrían trabajar juntos para obtener mejores resultados en el aprendizaje y enseñanza; quizá en un futuro el museo comience a verse un poco más desde el ámbito educativo ya que actualmente suele verse más como un sitio opcional y de difusión.

Los museos han tenido una larga historia a través del tiempo, han funcionado como acervos, ayudado a la preservación de patrimonio e incentivado el turismo por su acervo cultural y su arquitectura, así mismo, se ha transformado y reinventado en muchas ocasiones dando pie a nuevas disciplinas como la museografía y los medios digitales. En definitiva, estos recintos son importantes para la sociedad y, en especial para el público infantil, tiene mucho que ofrecer, estos pueden persuadir en la educación y aprendizaje de los niños, enseñarles sobre su cultura, la importancia de esta e involucrarlos de alguna manera en lo que acontece dentro de la sociedad o de su comunidad.

MUSEO ITINERANTE INFANTIL DE SAN PABLO CHIMALPA

Continuando el tema de los museos, como ya mencionamos, existen diversos tipos para atender

necesidades o requerimientos específicos, uno de estos son los museos itinerantes que pueden ser llamados de distintas formas, exposiciones itinerantes, museo móvil, exposición móvil, museo sobre ruedas, etc. Este tipo de museos tienen como objetivo la divulgación de contenidos específicos que puedan trasladarse de un lado a otro y así alcanzar el mayor número de personas interesadas en conocer sobre el tema en cuestión o bien, adquirir un conocimiento nuevo; así mismo, un museo itinerante tiene la particularidad de no contar con un lugar establecido, por su parte, suelen trasladarse por medio de camiones compactos, camionetas, carritos o cualquier tipo de vehículo que pueda llevar y traer las herramientas necesarias para el museo.

Para la finalidad de este proyecto y considerando los objetivos que deseamos alcanzar, nuestra propuesta está tomando en cuenta la comunidad, sus problemáticas y necesidades. Nuestro proyecto se trata de un museo itinerante con información sobre el conocimiento del pulque que desempeñan en el pueblo de San Pablo Chimalpa. El objetivo de que este museo sea itinerante es que pueda ser visible en distintos puntos, es decir, pueda trasladarse a otros pueblos originarios de la zona poniente, pueblos que tienen una estrecha relación con San Pablo Chimalpa y, en un futuro, pueda visitar otras zonas de la Ciudad de México.

El propósito del museo se puede definir en 3 principios:

1. Dar a conocer el pulque que se elabora de manera artesanal dentro del pueblo, con esto ayudamos a la economía y empleos de las familias de los tlachiqueros
2. Combatir la brecha generacional entre adultos y jóvenes que se ha abierto con el paso de los años en la comunidad
3. Fomentar la participación equitativa de hombres y mujeres en dicho saber

Nuestros visitantes principales son los niños de 8 a 12 años, ya que es una edad óptima para ser conscientes y también poder absorber el mayor conocimiento, así

mismo, atacamos las generaciones venideras haciéndolas participes de los saberes de su pueblo. De alguna forma este espacio como una herramienta promotora de conocimientos y de fortalecimiento de su cultura puede ayudar a que en un futuro las 3 áreas que queremos combatir se vean beneficiadas ayudando en la unión, economía y organización del pueblo. Dentro de las herramientas y el enfoque del Diseño para la Transición es importante visualizar tu propuesta en un futuro para tener claro tu objetivo y realizar las modificaciones pertinentes de tu propuesta; en este caso, nosotras planteamos algunos futuros deseables para nuestro proyecto.

1. Que el pulque dentro del pueblo haya ganado terreno aportando a su economía y disminuyendo la brecha generacional, o sea que, de alguna manera los jóvenes sean más activos y participativos en sus saberes locales.
2. Que el museo pueda ser replicable a los demás saberes identificados, como lo son los galleros, el arte urbano, etc.
3. Siguiendo el punto anterior, que el museo itinerante pueda ser replicable también a más comunidades o pueblos originarios que busquen la preservación de algún saber local y no solo San Pablo Chimalpa y, así mismo, no solo del poniente si no, a lo largo de la Ciudad de México.

Estos puntos son nuestros futuros deseables que visualizamos para nuestra propuesta dentro de algunos años, es claro que esto se tendrá que realizar con evaluaciones pertinentes que evalúen el impacto.

MUSii no tiene un lugar establecido, estará visitando más lugares, provocando que el conocimiento llegue al mayor número de personas posibles. En este caso MUSii comenzará sus visitas primeramente por el pueblo de interés que es San Pablo Chimalpa para después poder trasladarse a los demás pueblos cercanos del poniente. MUSii es un contenedor adaptado a un vehículo tipo camioneta que será colocado en un punto accesible y clave de cada lugar al que llegue; en el caso del pueblo de San Pablo Chimalpa se busca un lugar cercano a la Parroquia de San Pablo Apóstol y a la Biblioteca pública Emiliano Zapata que se encuentra a un costado de Pilares; al ser puntos de encuentro por la mayoría de la comunidad del pueblo pero, principalmente por niñas y niños que acuden a los talleres dentro de Pilares, se podría llegar a más personas y crear un mayor interés. Buscamos el acercamiento y difusión de las familias, jóvenes y niños que acuden frecuentemente para que participen en las actividades que MUSii pondrá a su alcance.

Por el tamaño del museo es necesario exponer las actividades sobre la calle, todos los materiales se transportarán en el vehículo, pero, el mobiliario, recursos gráficos y demás material se colocarán en el espacio elegido a manera de un recorrido por secciones. Por otra parte, el contenedor del vehículo no solo servirá para transportar el material, también, pensando en nuestro público adulto que pueda pasar por ahí o que acompañen a los niños, utilizaremos el cajón para reproducir capsulas informativas acerca del saber que, en este caso, es el pulque; se reproducirá por medio de un proyector hacia una de las paredes del contenedor, esto obliga a que el interior de dicho cajón sea negro y con poca luz, solo una de las paredes se podrá abrir y cerrar. Atendiendo a

la pertenencia del pueblo y la correcta identificación de este, en su territorio como en los pueblos vecinos, MUSii colocará unas letras grandes en la orilla del contenedor que dirán el nombre del pueblo; sabemos que este tipo de letras han dado un valor significativo de pertenencia a pueblos mágicos, playas e incluso plazas de algunas ciudades. Estas letras las podemos observar a lo largo de la república a partir de que el gobierno decidió colocarlas, es entendible que su alcance no se puede extender a todas las zonas de la república por lo que MUSii las llevará al pueblo, de esta manera se podrá crear un valor con los pobladores, se podrán tomar fotos pero también será fácil identificar en otros pueblos de donde viene la exposición en turno.



Render de camioneta transportadora del MUSii. El cajón estará hecho desde cero y tendrá el isologo de MUSii

Una parte que creemos esencial en nuestro proyecto es que no resulte invasivo al territorio, en cambio, la comunidad pueda apropiarse de nuestra propuesta y sentirlo parte de ellos o una ayuda en la preservación de sus saberes. Como se ha venido narrando, hay más saberes aparte del pulque, uno de ellos es el arte urbano, este saber es relativamente nuevo y es importante dentro de las generaciones más jóvenes brindando, incluso, espacios a los niños, por esta razón, hemos pensado en realizar una convocatoria para que los jóvenes que realicen arte urbano dentro del pueblo puedan pintar la parte exterior de nuestro contenedor con elementos relacionados al MUSii y su temática en turno. Este contenedor con su trabajo plasmado estará presente por más pueblos, de esta forma, no solo promovemos el saber del pulque si no también, el talento en el arte urbano de San Pablo Chimalpa; posteriormente esta misma dinámica se podrá realizar con las demás temáticas y los demás pueblos, aunque no precisamente se trate del arte urbano.

Lo que hemos narrado hasta ahora es una parte de como el saber del pulque se transportará para llegar a más comunidades y como se pretende incluir en el contexto del pueblo. Sin embargo, este aspecto es apenas el inicio ya que también tenemos pensado una manera en que los mismos tlachiqueros y sus familias se vean beneficiadas de este museo y puedan obtener recursos económicos extra dando a conocer la calidad de sus productos. Se pensó en brindar un lugar de vendimia; se colocarán puestos desmontables que faciliten la compra de pulque para los adultos en el espacio del MUSii y, como sabemos que quizá después del museo y experimentar el oficio del tlachiquero, crezca en los niños la curiosidad por probar, se está pensando e investigando algún producto, como por ejemplo, algún dulce hecho de un mínimo porcentaje de agua miel.



Render del interior del cajón transportador, contiene las letras con el nombre del pueblo, el interior es oscuro para permitir la visualización correcta del proyector, también visible en el render, que reproducirá material audiovisual.

Es importante mencionar que el Diseño para la Transición nos ha brindado la posibilidad de profundizar en lo observado y mirar las problemáticas desde una visión más completa para identificar las posibilidades que se pueden llegar a tener. Así mismo, con esta visión logramos alinear los indicadores detectados con los objetivos que persiguen las ODS, así es más fácil crear ideas de como atenderlas desde nuestras posibilidades. Posteriormente, una vez que tengamos nuestra propuesta organizada y hayamos hecho evaluaciones, por medio del Diseño para la Transición, colocaremos nuestro proyecto a pequeña, mediana o gran escala, teniendo también la posibilidad de conectar esta acupuntura que responde a una parte de un gran problema con más proyectos que busquen el mismo fin para así, en conjunto, podamos atender una problemática completa, es decir, mantener redes conectadas con un mismo objetivo dentro de nuestros futuros.

El Diseño para la Transición busca mejorar aspectos esenciales para una vida, dentro de una sociedad o comunidad, más plena y con mejores oportunidades. En el caso de San Pablo Chimalpa, las problemáticas identificadas han sido problemas más complejos a nivel social que requieren de visiones más experimentadas o específicas, en este caso, todas las proyecciones, herramientas, propuestas, observaciones y evaluaciones han sido elaboradas basándonos en esta disciplina; como diseñadoras cada paso a dar y cada decisión tomada necesita tener bases firmes para lograr impactar de una manera positiva en la comunidad. Nuestra propuesta considera todo lo recabado, observado y, aunque el Diseño para la Transición no cambia la situación inmediatamente, se enfoca en una parte del problema para poder realizar cambios grandes a futuro.

Ahora bien, considerando nuestro público meta que son los niños de 8 a 12 años, MUSii tiene que ofrecer sus contenidos por medio de actividades lúdicas, artísticas, reconocibles y accesibles que atraigan su atención y ayuden a aprender de una manera más didáctica. Uno de nuestros objetivos principales como museo, es la preservación de conocimientos ancestrales, algunos de estos conocimientos pueden ser preservados a través de actividades y juegos típicos del país, como serían la lotería, rayuela, memorama, entre otros. Este tipo de juegos son readaptados para que tengan relación con la comunidad, y así, reforzar estos conocimientos ancestrales, además de abrir paso a un diálogo entre los niños quienes harán la actividad, y los adultos quienes comprenden y recuerdan cómo funcionan estos juegos típicos que han visto a lo largo de su vida. Este diálogo e interacción entre juegos típicos y las nuevas generaciones pueden brindar espacios para que los adultos puedan compartir su conocimiento y con esto, atacar un factor de la brecha generacional que muchas veces es por falta de interés en escuchar lo que los adultos puedan decir.



Render de puestos de vendimia desmontables con espacio para el almacenamiento de producto y con compartimientos extras.

Las actividades que mencionamos se han dividido por subtemas y estos se han organizado por zonas en forma de recorrido; nuestros subtemas son:

1. Historia del pueblo de San Pablo Chimalpa
2. Historia del pulque
3. Anatomía del maguey y propiedades del pulque
4. El oficio del tlachiquero, proceso de extracción y preparación del pulque

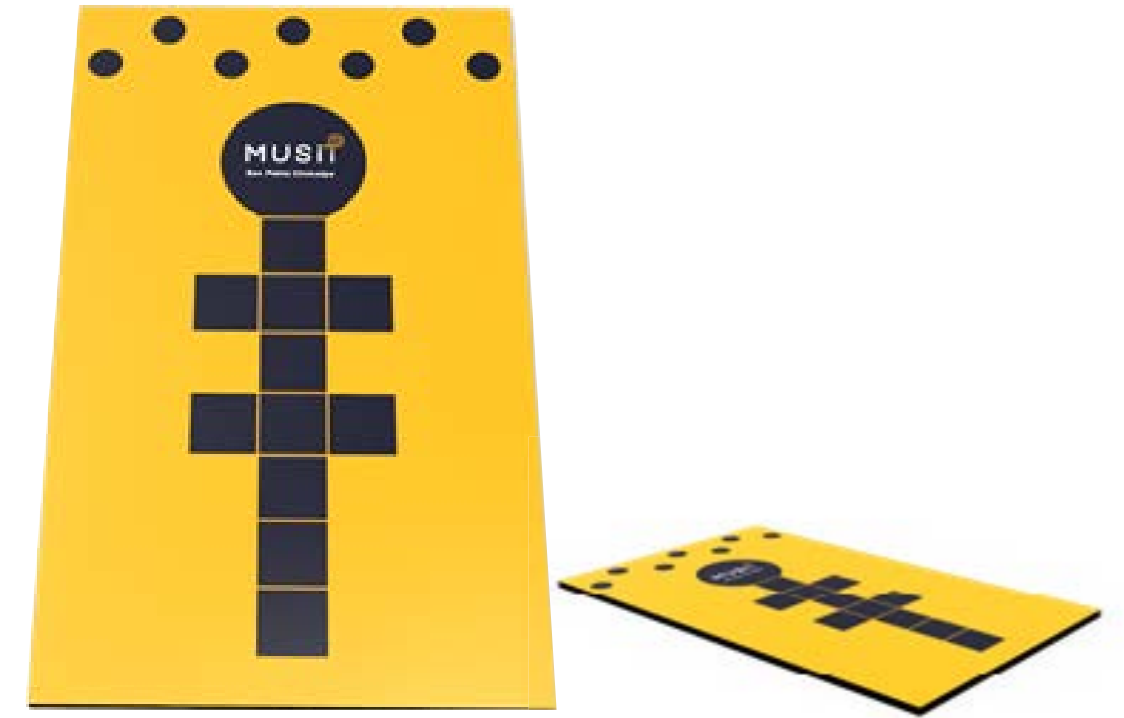
Cada sección tendrá una actividad distinta pertinente para la información que queremos transmitir a los niños. Es necesario mencionar que los contenidos de la exposición responderán a nuestro público, es decir, toda la información será planeada para que los niños logren entender, con palabras sencillas y explicando detalladamente los pasos de cada sección dentro del museo o los elementos que consideremos complejos.



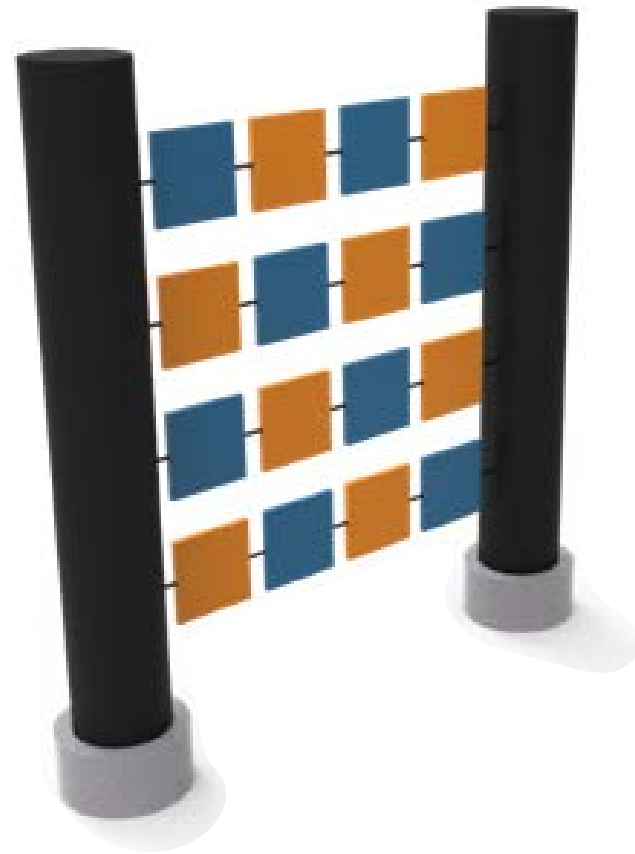
Render de actividad 'lotería', correspondiente a la sección de 'Historia de San Pablo Chimalpa'. Es enrollable debido al material de lona y estará en el piso; las fichas serán de MDF. Medidas aproximadas: 1.10x0.70m.



Render de actividad 'encesta', correspondiente a la sección de 'Historia del pulque'. Compuesto por tres tablas de MDF, el dobléz es por bisagras, volviéndolo plano para transportar. Medidas aproximadas: 1.5x0.70m, círculos de 13cm de diámetro.



Render de actividad 'avioncito', correspondiente a la sección de 'Los beneficios del pulque'. Es una tabla de MDF, donde cada cuadro es apto para dibujar lo que los niños entienden del tema para el final, pueden brincar en él. Medidas aproximadas: 2x1.2m.



Render de actividad 'memorama', correspondiente a la sección de 'Anatomía del maguey'. Estructura de tubos de PVC, varillas y fichas de MDF. Medidas aproximadas: 1.4x1.6m.

Como se puede ver en el listado, el último subtema es el proceso del pulque, es con el que se concluye el recorrido y dado que es bastante extenso el proceso y quizá un poco difícil de imaginar, se pensó en que la actividad que se llevará a cabo sea completamente explicativa y a la vez práctica. En esta parte final se incluirá el "kit tlachiquerito", en este kit se incluirá una simulación de maguey y de las herramientas que utiliza el tlachiquero; los materiales que se proponen son amigables para los niños y se busca también que sean accesibles. La actividad será moderada por un guía, esta persona también tendrá un kit para mostrar a los niños como realizar la actividad; la finalidad es que los niños se dividan en dos equipos haciendo énfasis en que ambos equipos deben tener al menos 1 niña, esto con el propósito que sea un trabajo en equipo, colaborativo y de manera equitativa.



Render de 'kit tlachiquerito'. Contiene una simulación del maguey, hecho de tela, en su interior estará un frasco conteniendo una simulación del aguamiel, el popote funcionará como un acocote (herramienta para succionar el aguamiel). Es de uso personal y los popotes serán lavables. La palita (pieza negra) será el simulador de un raspador y también un güaje, donde depositarán el aguamiel. Los niños podrán aprender las actividades llevándolas a cabo en forma de juego.

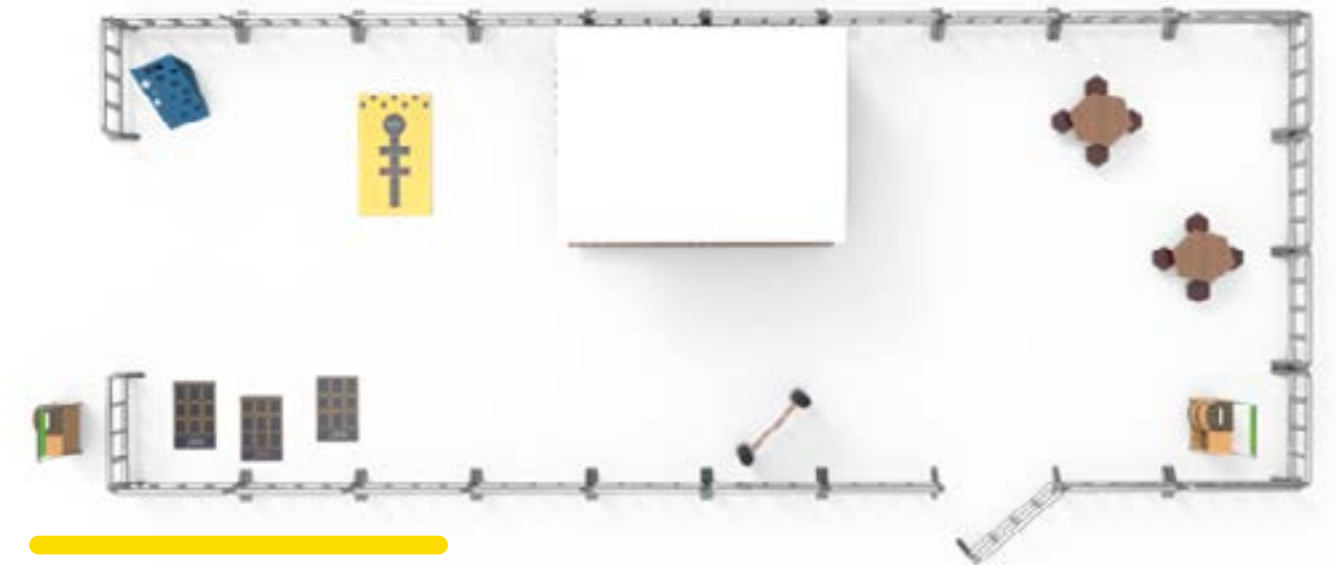
Como mencionamos, MUSii se llevará a cabo en un punto clave de San Pablo Chimalpa, se limitará el espacio por medio de vallas por seguridad de los niños y también una correcta organización; dentro de ese espacio se distribuirán todas las actividades y el contenedor.



**Render de MUSii completo, cajón, actividades, puestos de vendimia y área para la actividad del 'kit tlachiquerito'.
Perspectiva de entrada principal.**



**Render de MUSii completo, cajón, actividades, puestos de vendimia y área para la actividad del 'kit tlachiquerito'.
Perspectiva de esquina forntal izquierda.**



**Render de MUSii completo, cajón, actividades, puestos de vendimia y área para la actividad del 'kit tlachiquerito'.
Vista superior.**



Render de MUSii en espacio real, la ubicación será a un costado de la parroquia y en la parte frontal de PILARES. Es un punto de gran afluencia, brindándonos una ubicación estratégica.

Para terminar, los habitantes del pueblo o visitantes del museo podrán darnos sus experiencias, compartirnos sus fotos y darnos recomendaciones, esto con el fin de poder medir si el museo está abarcando sus puntos esenciales y en un futuro poder medir el impacto que se ha tenido. Del mismo modo, contaremos con un código QR en la exposición que pueda llevarlos a nuestra página web, aunque también se puede entrar por un buscador, este sitio web tiene la intención de informar a los interesados todo acerca del pueblo en turno y su conocimiento tradicional,

por ejemplo, donde se encuentra el MUSii en ese momento, cual es su objetivo, que ha logrado, etc., en general toda la información que podamos brindar para crear un vínculo con nuestros visitantes donde se encuentren informados y todo permanezca a su alcance.

Todo lo que se ha descrito forma parte de nuestra propuesta que se planteó a partir de la visualización de los problemas, tensiones, la investigación pertinente y los diálogos con los pobladores. MUSii estará trabajando para atender las problemáticas, pero sobre todo la transmisión de conocimientos locales ya que es una manera de mantener vivas las tradiciones, brindar una identidad a los pueblos y también un símbolo de pertenencia. Anteriormente se habían descrito los 3 propósitos del museo itinerante, ahora uno a uno los desglosaremos para saber de qué forma se está atendiendo cada uno.

En el caso de dar a conocer el saber local y al mismo tiempo ayudar en los ingresos económicos, como ya describimos, estamos planteando que el tema central del museo sea la difusión del conocimiento ancestral del pulque para posteriormente poder adaptar nuestra propuesta a más saberes ancestrales, también, se abrirán espacios para venta de pulque, de esta manera se conoce como saber, producto local y se ayuda de algún modo en ingresos extras a varias familias.



MUSii

Ejemplo de código QR del MUSii, por el momento, sólo redirige a nuestra identidad gráfica.

Para combatir la brecha generacional se propone que nuestro público principal sean los niños ya que, dentro de nuestra investigación, identificamos que los jóvenes van perdiendo interés en estos saberes; si comenzamos a crear una identidad cultural dentro de ellos desde pequeños, en un futuro podrán ser partícipes de alguna forma, aunque no precisamente lo practiquen. Dentro de la brecha generacional se están proponiendo actividades tradicionales dentro de la sociedad mexicana, actividades que seguro los padres, abuelos, tíos, etc., habrán jugado a lo largo de su vida, esto crea ambientes de diálogo donde los más grandes pueden hablar con los jóvenes acerca de sus experiencias con esos juegos y propiciar que se escuché, más a los adultos y se incluya a los jóvenes.

En el ámbito de la igualdad de género o de trabajo equitativo; la visión del museo es que siempre haya la misma cantidad de niños y niñas, los niños al no ver más cantidad de un género o del otro, comenzarán a ver común la participación de ambos, esto mismo se replicará en la parte final de la exposición donde dentro de los dos equipos que realicen la actividad del “kit tlachiqueritos” existan niños y niñas. Así mismo, proponemos que dentro de la exposición se fomente la participación e intercambien pareceres. Otro aspecto que se llevará a cabo dentro de las actividades es que se le brinde la palabra primero a las niñas que suelen ser las menos involucradas en las actividades del pueblo, si en dado caso las niñas no desean participar, crear un ambiente de confianza e incentivarlas a decir su punto de vista y lo que sienten..

Las ODS que hemos abarcado con nuestro proyecto y han sido parte del objetivo son:

1. 05 Igualdad de Género
2. 08 Trabajo decente y crecimiento económico
3. económico

Las ODS funcionan en conjunto, en nuestro proyecto ayudaron a que lográramos separar nuestros objetivos y brindar alternativas desde la mirada de cada ODS, separándolas como necesidades distintas; también, fueron una guía para que nuestra propuesta respondiera de una manera pertinente y correcta a lo que se está buscando. Las ODS no funcionan si se miran como elementos aislados o en su caso, como categorías que cumplir, en cambio, nos orientan y hacen visibles los aspectos que se encuentran mal o pueden mejorar de una comunidad o sociedad.

IDENTIDAD GRÁFICA



La creación del isologo es a partir de las siglas de “Museo Itinerante Infantil” colocando también el lugar donde se desarrollará el museo, en este caso San Pablo Chimalpa, uno de nuestros futuros deseables es que pueda ser llevado a más pueblos donde exista esta pérdida de conocimientos ancestrales, en este caso, comenzaremos por colocar el nombre de San Pablo Chimalpa pensando después poder adaptarlo a otras comunidades. Dentro del isologo también se encuentra una representación del medio por el que comúnmente se da la transferencia generacional, el habla.

Las primeras tres letras hacen referencia a la palabra MUSEO.

MUS

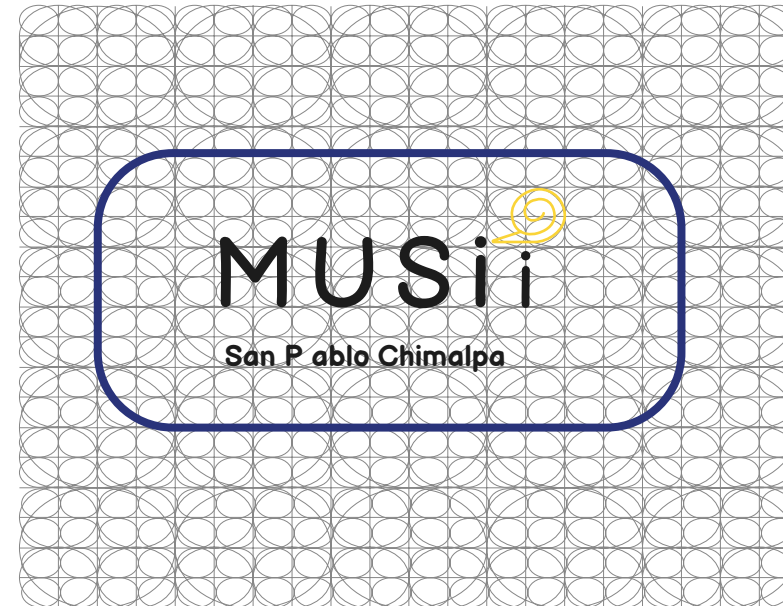
Las últimas dos 'i' corresponden a las iniciales de 'itinerante' e 'infantil'. Están juntas con una ligera diferencia de tamaño, representando la transferencia generacional de saberes entre un adulto -la 'i' más grande- y los jóvenes o niños -la 'i' más pequeña-.

i i

El gráfico basado en la vírgula de los códices antiguos mexicanos, simboliza el habla, el canto o la palabra. Por ello, está incluido en el isologo.



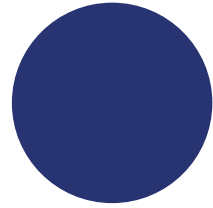
Creamos una retícula con rectas y curvas, para el correcto trazo del isologo. Los espacios entre MUSii están delimitados por las rectas de la retícula. San Pablo Chimalpa tiene un tracking de 70 para una lectura adecuada.



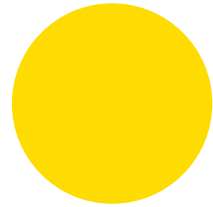
En la siguiente imagen está el uso para soportes grandes que son fuera y dentro del museo, en algunos casos puede incluir la tipografía sin material o bien, en perforación. Debajo está el uso para soportes pequeños como impresos o de otra índole, este se puede usar dentro y fuera del museo, no necesita envolverte por lo que su uso en soportes reducidos es ideal.



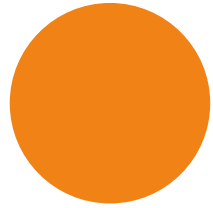
La paleta de color que elegimos corresponde a una imagen infantil. El amarillo y naranja le da el brillo y dinamismo, y sin dejar de lado la seriedad y formalidad del museo lo representamos con la sobriedad del color azul fuerte.



C: 100% M: 88% Y: 27% K: 11%
R: 0% G: 22% B: 137%
PANTONE: Reflex Blue C



C: 4% M: 9% Y: 100% K: 0%
R: 255% G: 221% B: 0%
PANTONE: Yellow C



C: 0% M: 59% Y: 94% K: 0%
R: 255% G: 131% B: 0%
PANTONE: 151 C

La tipografía primaria es Blasamiq Sans, la utilizamos en el isologo y también en títulos relevantes, responde de nuevo a una imagen infantil por sus formas redondeadas, metaforiza alegría, diversión y dinamismo. La tipografía secundaria es Livvic y sigue la misma línea, la diferencia está en que mantiene formas más adecuadas para la lectura, por ello esta será utilizada en el cuerpo de texto.

Primaria

Balsamiq Sans

Aa

ABCDEFGHIJKLM
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñop-
qrst
uvwxyz
0123456789

Secundaria

Livvic

Aa

ABCDEFGHIJKLM
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñop-
qrst
uvwxyz
0123456789

PERSONAJES DE MUSii

El personaje de la tlachiquerita la creamos a partir del ideal donde las mujeres de San Pablo Chimalpa puedan sentirse más incluidas en las actividades y organización del pueblo. Nuestra finalidad es que los niños y las niñas vean normal la presencia y participación femenina y del mismo modo, propiciar que las niñas tengan confianza en participar y decir lo que piensan.

La tlachiquerita tiene una imagen amigable y corresponde al rango de edad de los niños que son nuestro público meta. El personaje trae consigo algunos de los instrumentos de trabajo propios del oficio del tlachiquero que ocupa a diario.

Nuestro segundo personaje es una abstracción infantil de un maguey, este será el amigo de la tlachiquerita a lo largo del museo. Tiene una carita para crear una imagen amigable y simpática con los niños.

Las ilustraciones de estos personajes están en la siguiente página.



Personajes de MUSii

La identidad gráfica y los elementos aquí colocados serán parte de nuestro museo, utilizándolo en nuestro material para las actividades de cada sección y en cualquier aspecto que involucren al MUSii, como ejemplo, los carteles informativos o explicativos dentro de las actividades; hemos realizado dos ejemplos sobre la actividad de la lotería y el “kit tlachiqueritos”. Dentro de estas dos propuestas ya se ha añadido un código QR por el cual podrán entrar a nuestra página como se ha explicado anteriormente.



Nuestra intención con esta imagen gráfica es que pueda acoplarse fácilmente a más saberes locales y más comunidades; evidentemente se podrían realizar cambios, pero siempre respetando los elementos esenciales de esta y los objetivos que tenemos.

EVALUACIÓN MUSii

A lo largo de esta sección hemos narrado nuestra propuesta y como atendemos cada uno de los objetivos planteados. MUSii es un proyecto que apoya la preservación de la cultura y los saberes ancestrales de los pueblos originarios, analizando sus necesidades problemáticas y sobre todo sus virtudes. MUSii tiene el compromiso de no solo mirar a San Pablo Chimalpa si no también poder ser vistos y escuchados. Para poder lograr esto es necesario seguir haciendo evaluaciones y mejoras en nuestro proyecto; con esto en mente, hemos pensado en crear encuestas donde los habitantes nos puedan narrar lo que piensan del museo, que ha causado en ellos, que les recuerda, que les gusta o disgusta, que mejoras harían y también, hacer preguntas acerca de nuestros objetivos directos, sobre los saberes, los jóvenes y adultos y sobre la inclusión de mujeres. De esta manera tenemos una visión de ellos, de la comunidad que nos importa y a la que va dirigido este proyecto para poder mejorar y seguir evaluando nuestra propuesta

Entonces, conociendo la importancia de las evaluaciones antes y después de llevar la propuesta a la comunidad, hemos empleado los "índices" de evaluación que nos ayudaran a posicionar nuestra propuesta en la Matriz de Winterhouse. Los índices son herramientas creadas por el Laboratorio Iberoamericano de iniciativas de innovación socioecológica, estos índices nos permiten evaluar distintos aspectos de nuestro proyecto para hacer visibles nuestras ventajas y desventajas; los temas que abordan los índices son tres

1. Igualdad
2. Replicabilidad
3. Resiliencia

Considerando todos los aspectos de nuestra propuesta y observando detenida y abiertamente cada elemento, llenamos estos índices que presentaremos a continuación para después ubicarnos dentro de los niveles de la Matriz de Winterhouse.

Replicabilidad

	1	2	3	4	5
Desafío: La meta u objetivo que persigue la iniciativa. Se trata de reflexionar sobre la naturaleza y alcance de este desafío					
El desafío que se intenta abordar es reconocible y es importante para las personas en contextos muy diversos.					
Es un desafío que involucra emocionalmente a las personas.					
La iniciativa propone pasos identificables en la solución, haciendo ver que ésta es posible.					
Contexto: Se refiere al entorno físico, cultural, social, político, económico, normativo, etc., en el que se desarrolla la iniciativa					
El contexto en que se desarrolla la iniciativa es similar al que se encuentran en otros lugares.					
Método: Se refiere a las herramientas, medios, protocolos, procedimientos, técnicas, o tecnologías, conocimientos o saberes populares utilizados para poner en marcha la iniciativa					
El método es comprensible, con pasos prácticos claros y recogidos en algún documento o formato transferible o accesible.					
Las herramientas son adaptables y fáciles de utilizar.					
Se disponen de indicadores claros para identificar el impacto de las acciones.					
El modelo organizativo es flexible.					
Recursos: Se refiere a los medios necesarios para desarrollar la iniciativa y conseguir los resultados previstos. Pueden ser recursos humanos, económicos, materiales, intelectuales, espacios, etc.					
Los recursos empleados para las actividades no son muy costosos y son de fácil acceso para los participantes.					
La iniciativa genera recursos, es autosostenible, y/o existen fuentes de financiación externa de fácil acceso para la iniciativa.					

En esta evaluación, nuestro puntaje fue de 35 sobre 50, esto nos da a saber la probabilidad de replicar nuestra propuesta en otras comunidades. Esto solo es un primer acercamiento, evidentemente se realizarán más pruebas..

Resiliencia

	1	2	3	4	5
Diversidad: Hace referencia al número y tipo de elementos que componen un sistema socioecológico. A más tipos de elementos en términos de especies, tipos de personas, cosmovisiones, modos de vida, etc., los sistemas son más resilientes y tienen más capacidad para traducir la resiliencia en prácticas específicas en el territorio. Pueden indentificarse varios grupos de actitudes entre las personas que componen las comunidades: la rebeldía, la aceptación y el activismo optimista.					
El liderazgo de la iniciativa es compartido por personas o entidades que sostienen diferentes puntos de vista.					
Los recursos financieros y, a, en especie, son diversos y provienen de diferentes fuentes.					
Los participantes de las iniciativa son diversos en sus saberes, formas de hacer y formas de ser.					
Existe un equilibrio entre estos actores diversos, tanto en número, en recursos que aportan, en acciones que realizan y en su poder de decisión.					
La participación y la organización permite que los actores se sustituyan e intercambian las funciones.					
La iniciativa que se promueve alcanza a grupos de población diversos independientemente de su condición sexual, raza, creencias, etc. (personas migrantes, personas diversas funcionales, mujeres, entornos rurales, estudiantes, colectivos LGBTI+, etc.).					
Conectividad: Es la combianción entre los componentes del sistema socioecológico que permiten resistir mejor los cambios del sistema. Hace también referencia a los sistemas de comunicación empleados en el desarrollo de las iniciativas y al trabajo en red que pone en el centro a las personas.					
Existen sistemas de comunicación internos rápidos, flexibles, fluidos y de largo alcance.					
Existen sistemas de comunicación externos rápidos, flexibles, fluidos y de largo alcance con las personas y entidades interesadas.					
En la iniciativa se sostiene un enfoque de cuidados (físicos, emocionales, del espacio) con todas las personas que participa.					
La estructura organizativa que coordina la iniciativa tiene un funcionamiento horizontal y forma parte de redes de trabajo en distintos niveles: local, regional, nacional, internacional. ¿Los sistemas de comunicación principales son digitales?					
Retroalimentación: proceso de aprendizaje que acciona mecanismos que permiten dar respuesta a los efectos e impactos externos, desde el diálogo constructivo y la participación.					
Se dispone de un código ético que abarca criterios sociales, ambientales y económicos para el desarrollo de la iniciativa.					
Se dispone de los necesarios espacios de encuentro físicos y virtuales.					
Los métodos para la toma de decisiones son definidos y participativos.					
Existe algún mecanismo para la recogida de aprendizajes de los aciertos y errores para la evaluación y para la gestión del cambio.					
Existen espacios para la formación de participantes.					
Existe una Comisión o grupo de personas encargadas del seguimiento y mejora del desarrollo de la iniciativa.					

En esta evaluación, nuestro puntaje fue de 50 sobre 85, esto nos da a saber la probabilidad de que nuestra propuesta de adapte a distintas situaciones. Esto solo es un primer acercamiento, evidentemente se realizarán más pruebas.

Igualdad

	1	23	45
Participación: La iniciativa abarca un espacio equitativo de personas participantes en relación con el género o la pertenencia a colectivos especialmente vulnerables o precarizados. La composición de las personas participantes está equilibrada atendiendo al género.			●
La composición de las personas participantes está equilibrada teniendo en cuenta la representación de minorías o grupos marginalizados. Las actividades o tareas para llevar a cabo la iniciativa no están segregadas en función del género o cualquier otro factor identitario.		●	●
Corresponsabilidad: Las responsabilidades de la organización se comparten y distribuyen atendiendo a las diferentes características y/o circunstancias de las personas participantes. Los puestos de responsabilidad, representación y decisión están repartidos equilibradamente atendiendo a las diferentes características y circunstancias de las personas que participan. Existe algún documento específico que oriente el rumbo de la organización en materia de igualdad, equidad, etc.		●	●
Voz: Se refiere al peso mayor o menor que tienen las opiniones de cada una de las personas que participan en la iniciativa para la organización. La organización está diseñada para que todas las personas independientemente de sus características sociodemográficas o identitarias puedan expresar adecuadamente sus opiniones y realizar propuestas.			●
Cuidados: Se refiere a si la organización tiene en cuenta el tiempo para la vida familiar o personal de las personas participantes y en qué medida adapta o equilibra el tiempo para el desarrollo de la iniciativa con los tiempos necesarios para la vida. Las actividades o tareas de cuidado de los cuerpos y de los espacios en el contexto de la iniciativa no están segregadas en función del género o cualquier otro factor identitario. La organización dispone de espacios horarios laborales o recursos para que las personas que desarrollan la iniciativa puedan conciliar la vida familiar y el tiempo que dedican al desarrollo.		●	●
Formación / Capacitación: Se refiere a si la organización realiza formación en materia de igualdad de forma más o menos continuadas a las personas participantes. Existen actividades formativas en materia de igualdad de género.			●
Inclusión: Se refiere a si la organización es inclusiva cuando selecciona personas para el desempeño de las tareas o actividades y si sus acciones van dirigidas a una población diversa a nivel de capacidades, habilidades, formación, situación socioeconómica, diversidad funcional. Existen declaraciones éticas, protocolos y acciones específicas para favorecer la igualdad de género y la inclusión en el desarrollo de la iniciativa. La iniciativa está abierta a la participación sin ningún factor de discriminación. La iniciativa que se promueve alcanza a grupos de población diversos independientemente de su condición sexual, raza, creencias, etc. (personas migrantes, personas diversas funcionales, mujeres, entornos rurales, estudiantes, colectivos LGTBI+, etc.).			●

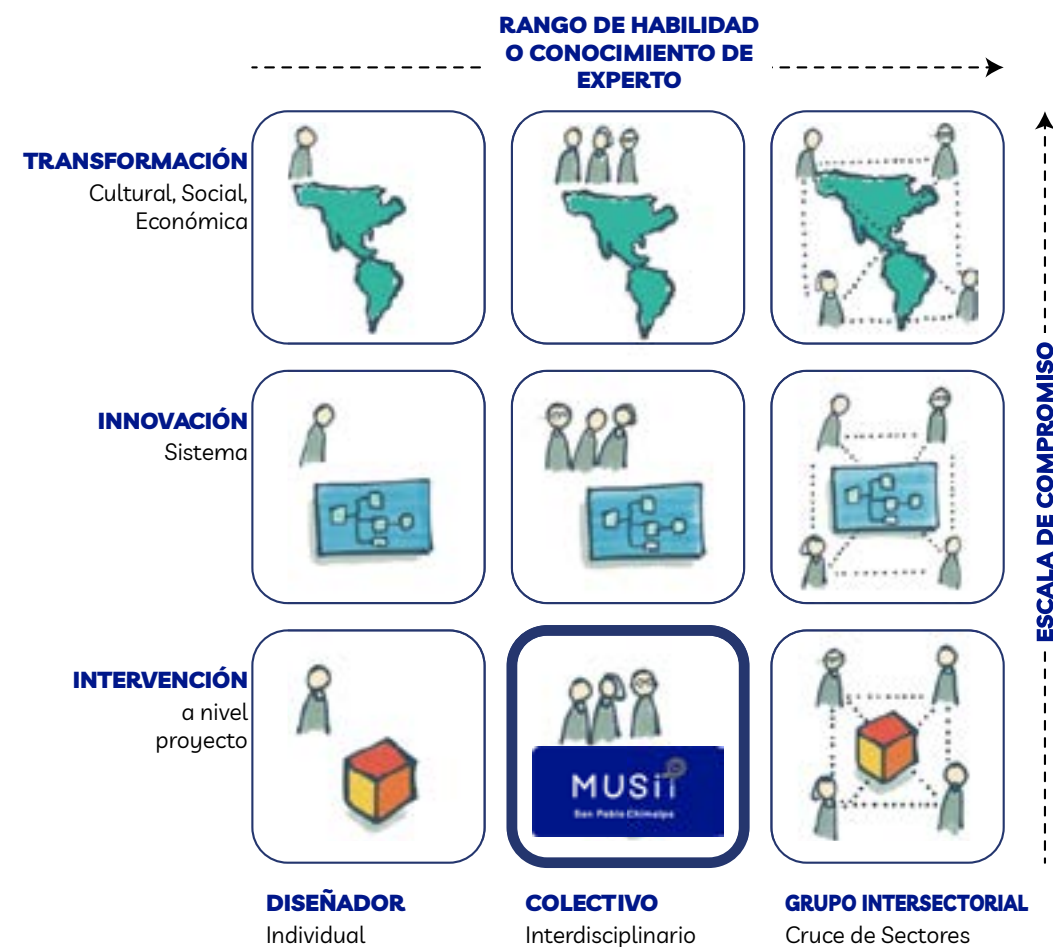
En esta evaluación, nuestro puntaje fue de 50 sobre 55, esto nos da a saber que tanto y de que manera estamos abordando la igualdad. Esto solo es un primer acercamiento, evidentemente se realizarán más pruebas.

Estos índices van enfocados a un aspecto en particular, hay unos en los que el MUSii se encuentra en un menor puntaje y otros mayores, este tipo de evaluaciones nos ayudan a visualizar la propuesta a un nivel más grande y hacer notorias las áreas de oportunidad. Estas categorías son importantes porque son fundamentales para que una propuesta pueda llegar a concretarse y tener una base fuerte que permita el cambio y adaptación (si es requerido) de una manera óptima.

Al término de estos índices, se analizaron los datos y se ubicó la propuesta en la Matriz de Winterhouse que, como ya mencionamos, ayuda a ubicar en que aspecto se encuentra nuestra iniciativa, ya sea a nivel grupal, individual, etc.

La imagen nos muestra que dentro de la Matriz de Winterhouse, el MUSii se encuentra a nivel de proyecto interdisciplinario, es decir, no es de manera individual pero tampoco logra ser intersectorial. Así mismo, no es una transformación cultural, aunque nuestro propósito es que se puedan cambiar algunos comportamientos a futuro. Entonces, por el momento MUSii se encuentra a nivel de proyecto aislado.

La Matriz también es de gran utilidad ya que como el Diseño para la Transición lo sugiere, es factible la unión con más iniciativas que sigan el mismo rumbo y de esta forma es más fácil identificar aliados y cadenas o redes que están comenzando a crecer hacia un fin en común.



CONCLUSIONES



A lo largo de nuestra investigación en el Pueblo originario de San Pablo Chimalpa logramos darnos cuenta de la importancia de mantenerse como una comunidad con sus propias reglas, usos costumbres y saberes, sin embargo, por el paso de los años en las nuevas generaciones, se corre el riesgo de perder rasgos importantes dentro de estas comunidades como por ejemplo, sus conocimientos ancestrales, los cuales se van perdiendo paulatinamente debido, entre muchos factores, a que los jóvenes suelen interesarse en nuevas actividades, o emigran de la comunidad. Además, para los adultos mayores, quienes suelen tener el conocimiento de estas actividades, les resulta difícil acercarse a ellos para poder transferir los saberes, lo que genera conflictos y tensiones entre estos actores.

Al conocer su forma de vida y la organización con la que se han regido durante mucho tiempo, nos percatamos de la unión y lo que los distingue, un pueblo con una forma de organización compleja y religiosa que les ha permitido destacar más allá de ser un pueblo originario y ha permitido lidiar con grandes conflictos y cambios urbanos.

Estudiantes de Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa han mirado a estos pueblos originarios del poniente, han trabajado y colaborado en muchos aspectos con ellos; en este caso, por nuestra parte, adoptamos el privilegio y compromiso de implementar metodologías para el rescate de saberes locales, este compromiso conllevó grandes desafíos para todos los usuarios involucrados, pero principalmente para nosotras que buscábamos potenciar a la comunidad de San Pablo Chimalpa a partir de cada uno de los factores que aportan en su identidad.

Hemos dado a conocer la historia de San Pablo Chimalpa y la importancia del oficio del Tlachiquero para el crecimiento económico, el medio ambiente y el bienestar social; desde la perspectiva de cómo ha cambiado y adaptado a las nuevas generaciones, pero sin dejar atrás

todos los saberes locales que se han identificado dentro de la comunidad y que, en un futuro deseable, deseamos darle la importancia que se merecen.

Las perspectivas desde el Diseño han tenido que ser adaptables para llegar a una profunda comunicación de resultados, por ello fue fundamental la utilización del Diseño para la Transición, instrumento aplicado por Gideon Kossoff; este nos da la posibilidad de crear estilos de vida alternativos, beneficiando a la economía, la sociedad y el entorno.

Es de gran utilidad este tipo de metodologías para hacer visibles los problemas o tensiones que se encuentran en la sociedad y pocas veces son vistos.

Como diseñadoras integrales, el proyecto al que nuestra investigación nos llevó, toma en cuenta diversos factores que cumplen con nuestro objetivo: la preservación y reapropiación de los conocimientos locales ancestrales y también, los aspectos de roles o participación de géneros. Remarcamos la importancia de resaltar a estas culturas locales y sus conocimientos, su preservación y memoria, ya que esto brinda un sentido de pertenencia.

Nuestra intención siempre ha sido que tanto en San Pablo Chimalpa como en otras comunidades con el mismo problema: la vulnerabilidad de los saberes locales y el incremento de su pérdida a través de las generaciones, sean vistas y preservadas, así mismo, sabemos que estos pueblos originarios tienen más problemáticas dentro de su comunidad que tampoco han sido vistas y la mayoría no se han atendido, en este caso, lo propuesto por nosotras es solo una acupuntura de muchas intervenciones que se pueden realizar para incrementar la calidad, satisfacción y sustentabilidad de las relaciones entre las comunidades, su territorio y sus recursos.

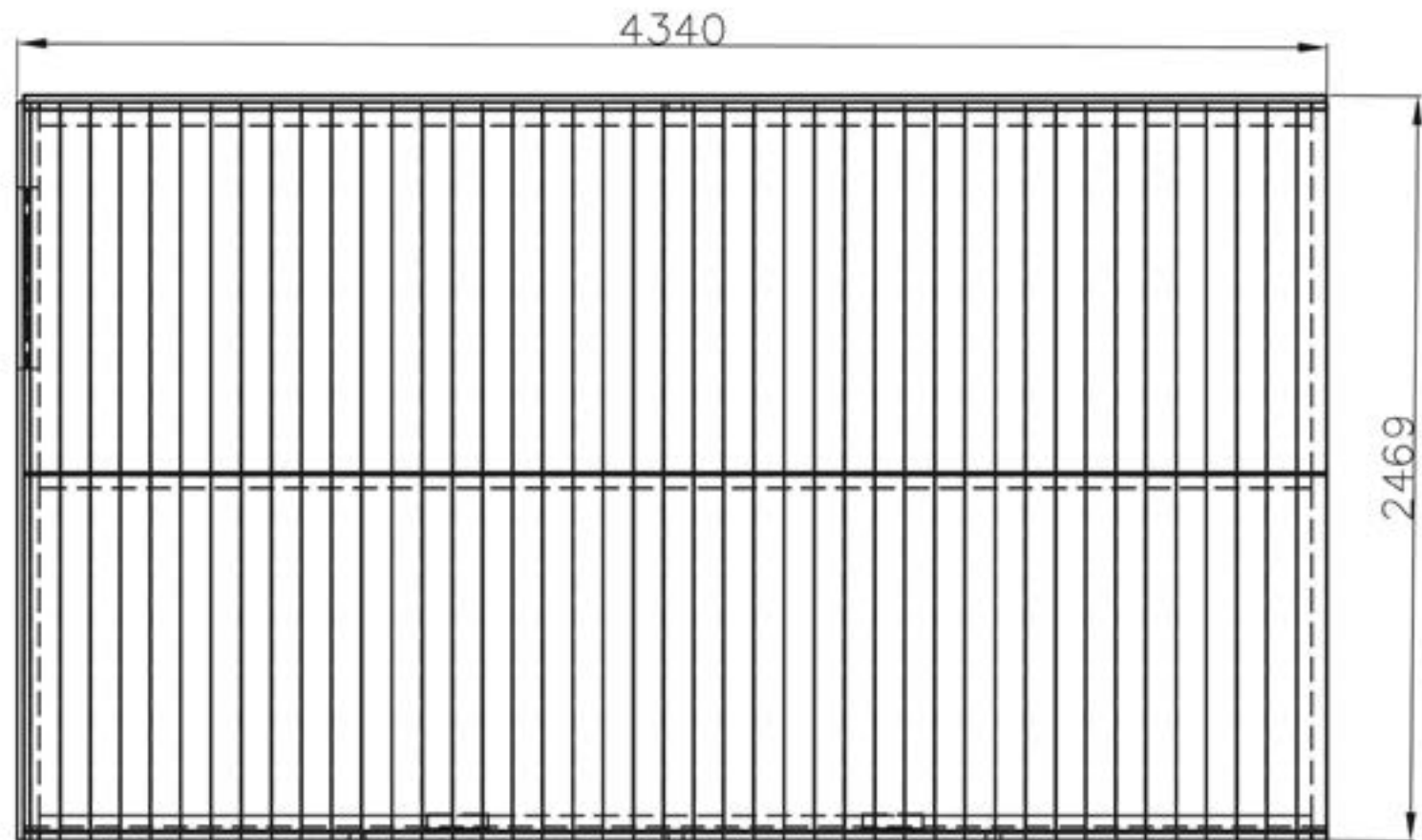
ANEXOS

PLANOS

El desarrollo de la propuesta ya planteada requirió de todas las herramientas posibles para dar a entender nuestras ideas. En este anexo se encuentran los planos correspondientes a MUSii.

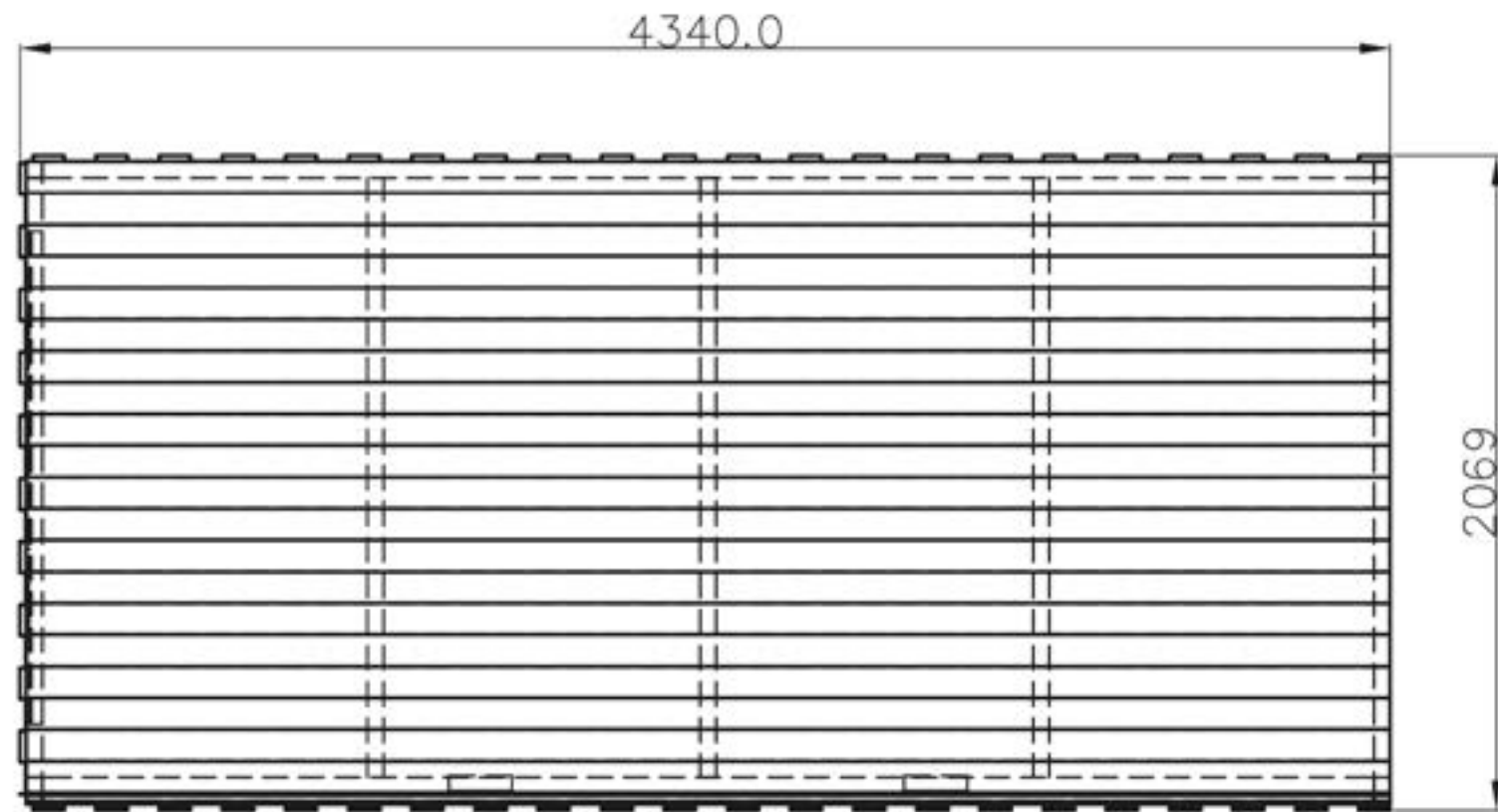
En las siguientes páginas, estarán los planos, sus fichas técnicas y breves descripciones.






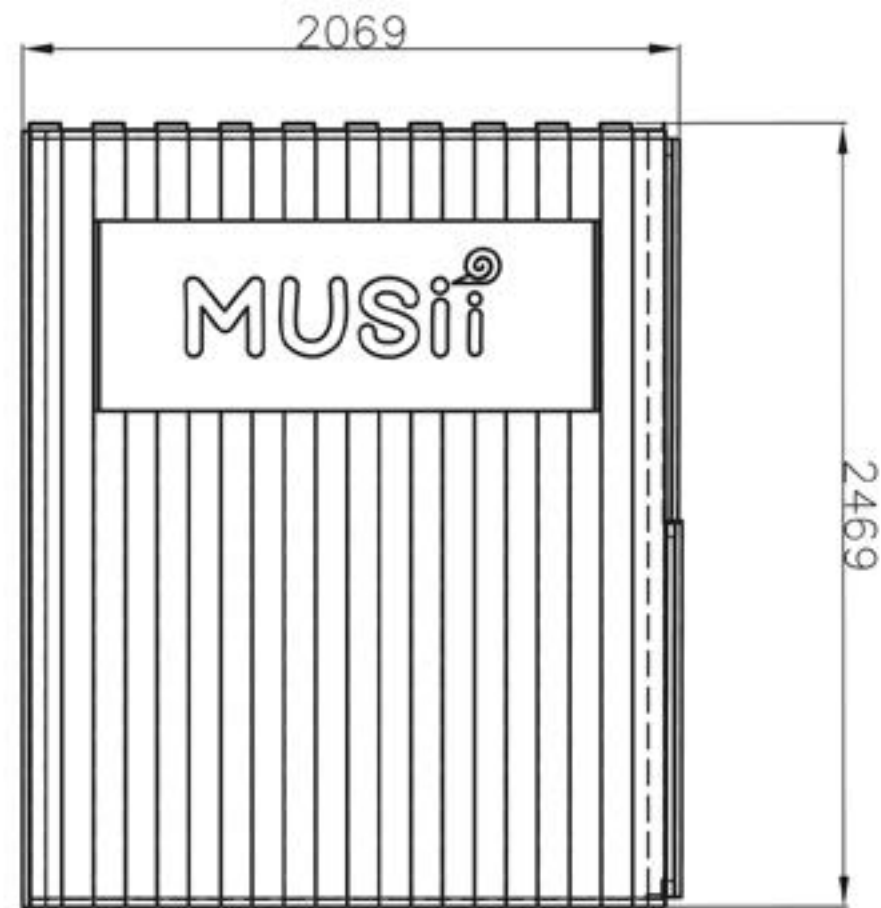
	Escala: 1/2"		Proyecto: MUSII
	Tolerancias Generales: ±		Sub Proyecto: Vista Frontal
Unidad Dimensional: mm	Fecha: 13/11/2020		Identificación: Planos
Formato: ANSI B	UEA: Proyecto Terminal		Profesor: Nora Morales



Plano 1: Vista frontal del contenedor para MUSii



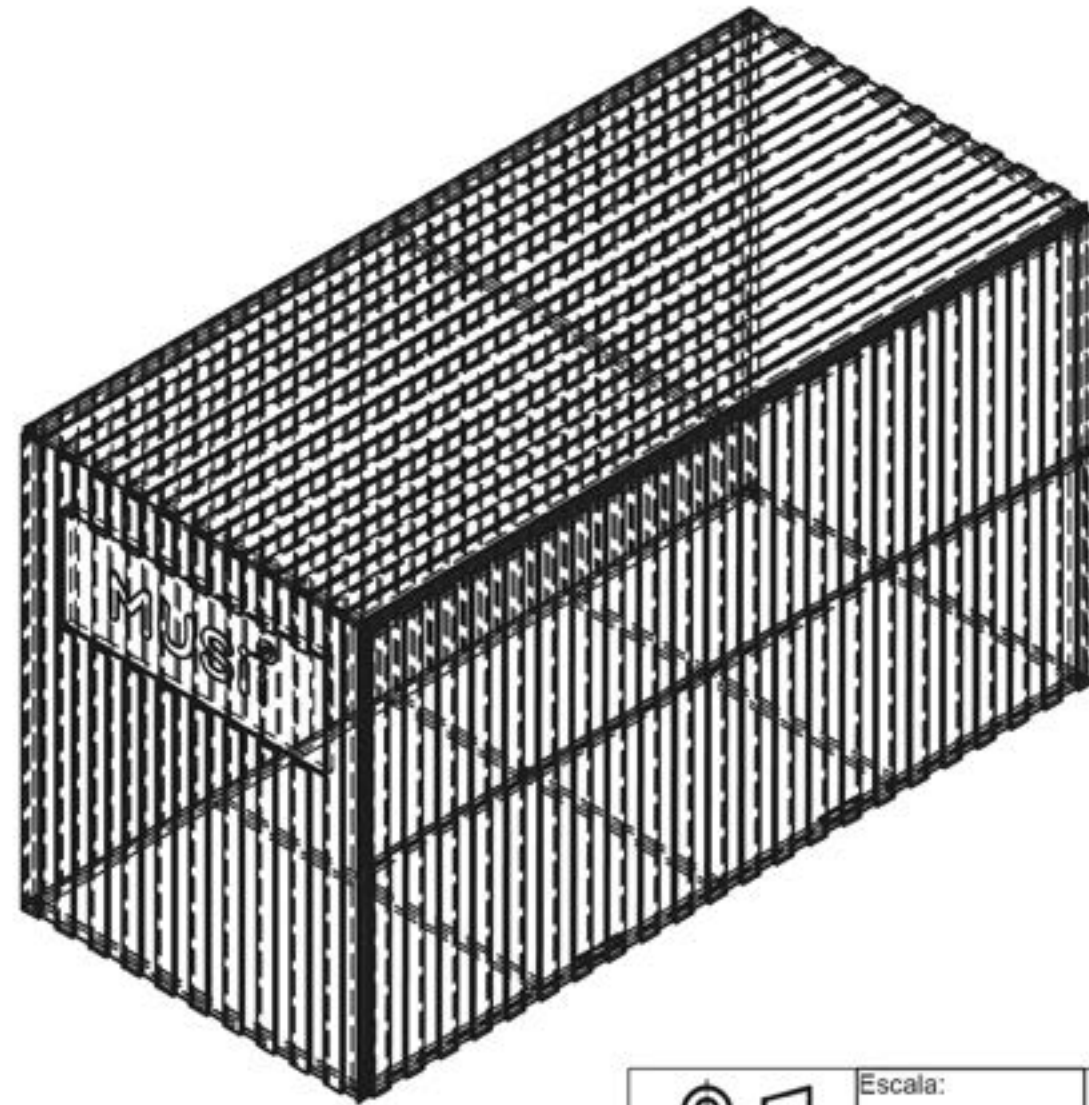
	Escala: 1/2"		Proyecto: MUSII
	Tolerancias Generales: ±		Sub Proyecto: Vista Superior
Unidad Dimensional: mm	Fecha: 13/11/2020		Identificación: Planos
Formato: ANSI B	Profesor: Nora Morales	Diseñó: MUSII	No. de Lámina: 2/5
UEA: Proyecto Terminal			

Plano 2: Vista superior del contenedor para MUSii



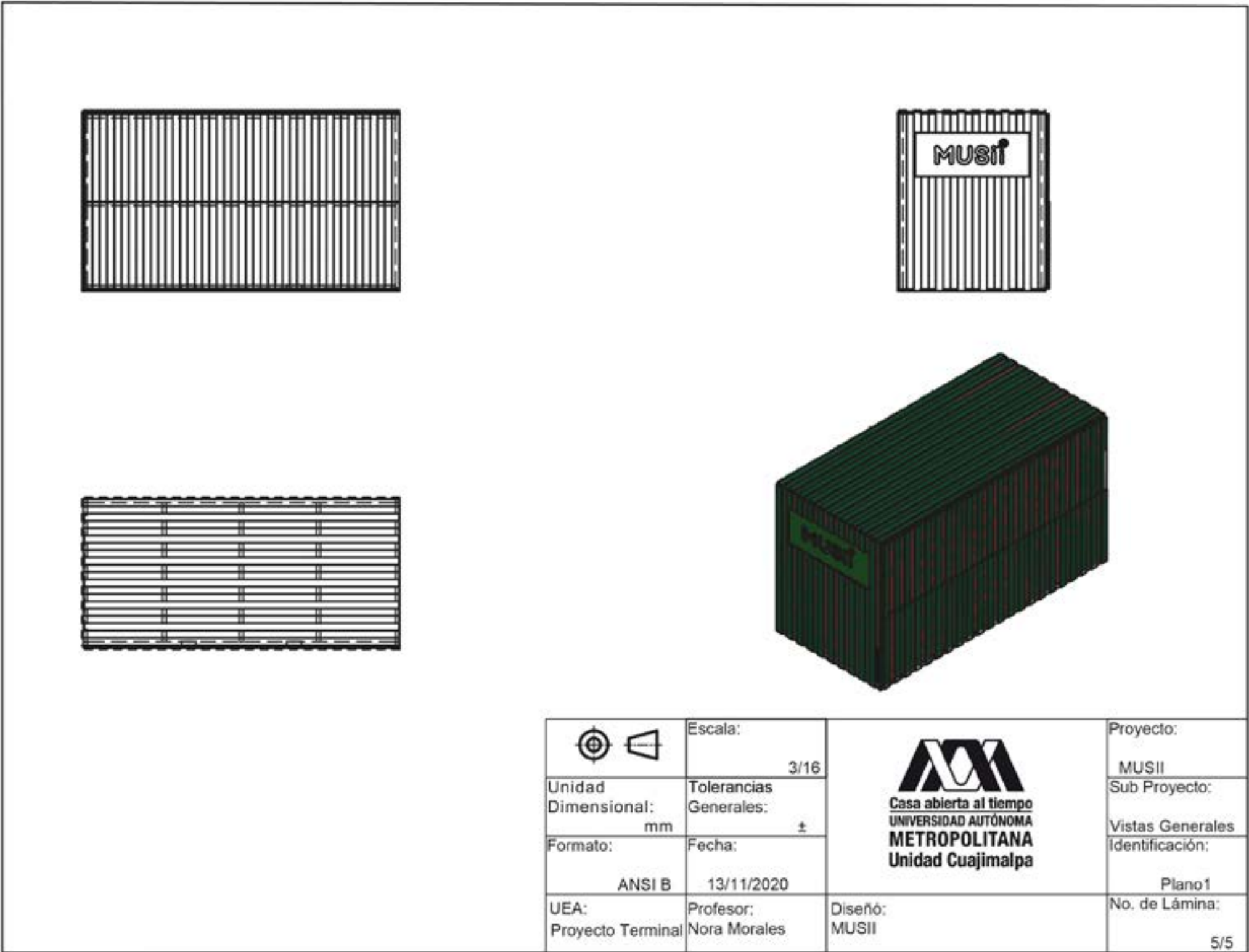
	Escala: 1/2"	 Casa abierta al tiempo UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA Unidad Cuajimalpa	Proyecto: MUSII
	Tolerancias Generales: ±		Sub Proyecto: Vista Lateral
Unidad Dimensional: mm	Fecha: 13/11/2020		Identificación: Planos
Formato: ANSI B	Profesor: Nora Morales		No. de Lámina: 3/5
UEA: Proyecto Terminal	Diseñó: MUSII		

Plano 3: Vista lateral del contenedor para MUSii



	Escala: 3/8"		Proyecto: MUSII
	Tolerancias Generales: ±		Sub Proyecto: Isométrico
Unidad Dimensional: mm	Fecha: 13/11/2020		Identificación: Planos
Formato: ANSI B	UEA: Proyecto Terminal		Profesor: Nora Morales

Plano 4: Vista isométrica del contenedor para MUSII



Plano 5: Vistas generales del contenedor para MUSii

PRESUPUESTO

PRESUPUESTO PROYECTO MUSII

INVERSIÓN FIJA PROYECTO					
ESTRUCTURA MUSII					
CONCEPTO	Cantidad	Precio x unidad	Precio Total SIN IVA	Proveedor	Observaciones
Camioneta	1	\$792,900.00	\$792,900.00	Mercado Libr	Mercedes-Benz Sprinter Chasis Cabina 3400 kilos
2 pzs de amortiguador	2	\$800.00	\$1,600.00	MEC Tools	
Bisagra Industrial Para Puerta De Acero Re	2	\$899.00	\$1,798.00	MEC Tools	
PTR 2x2 x 6m Calibre 14 (necesitamos 9.6	2	\$460.00	\$920.00	Mercado Libr	
Logo Vinil (3 pequeños y 1 grande) 2 colore	7	\$150.00	\$1,050.00	Vinilex	
PTR 1x2" x 6m (necesitamos 37.28 mts)	7	\$266.00	\$1,862.00	Acero tienda	
MDF 6mm de grosor 1.22m x 2.44m	18	\$220.00	\$3,960.00	Home Depot	Carrito, fichas de actividades y caja del kit
Bisagras planas 3"	4	\$55.00	\$220.00	Home Depot	
Lamina Pintro Calibre 22 1m x 4.27 m	8	\$1,602.00	\$12,816.00	Vent Depot	
Proyector 4000 lumens	1	\$5,000.00	\$5,000.00	Mercado libre	
Soporte universal para proyector en techo	1	\$320.00	\$320.00	Mercado Libr	
Pensión	Mensual	\$1,500.00	\$18,000.00		Pensión para Museo
Vallas de metal	28	\$3,018.66	\$84,522.48	Maquinaria1	Para delimitar la zona de las actividades
Mano de Obra	1	\$10,000.00	\$10,000.00		

Total=	\$934,968.48
IVA 16%=	\$149,594.96
Total con lva 16%=	\$1,084,563.44

RECURSOS MUSEO					
CONCEPTO	Cantidad	Precio x unidad	Precio Total SIN IVA	Proveedor	Observaciones
Lona con impresiones con tinta UV	10	\$90.00	\$6,000.00	Mercado libre	
Pintura azul -- litros	2	\$200.00	\$400.00	Comex	
Pintura amarilla -- litros	2	\$200.00	\$400.00	Comex	
Pintura negra -- litros	2	\$200.00	\$400.00	Comex	
Gises	5	\$100.00	\$500.00	Walmart	Gises para actividades
Puestos	2	\$3,000.00	\$6,000.00	Carpintero	
Mesa Infantil	2	\$1,568	\$3,136.00	Amazon	Mesa para actividad

Total=	\$16,836.00
IVA 16%=	\$2,693.76
Total con lva 16%=	\$19,529.76

KIT TLACHIQUERITO					
CONCEPTO	Cantidad	Precio x unidad	Precio Total SIN IVA	Proveedor	Observaciones
Kit tlachiquerito Tela fieltro	10	\$15.00	\$150.00	Parisina	Tela, silicon, caja, popotes...
Kit tlachiquerito Frascos paquete 12 pieza	1	\$183.00	\$183.00	Mercado Libr	
Kit tlachiquerito popote acero inoxidable	80	\$10.00	\$800.00	Mercado Libr	
Kit tlachiquerito Arcilla Polimérica 453 gr	3	\$449.00	\$1,347.00	Amazon	
Kit tlachiquerito Caja	4	\$50.00	\$200.00	Carpintero	

Total=	\$2,680.00
IVA 16%=	\$428.80
Total con lva 16%=	\$2,680.00

GASTOS VARIABLES				
INVERSIÓN DIFERIDA				
Concepto	Cantidad	Precio x unidad	Precio Total	Observaciones
Gasolina camión	2	\$1,804.20	\$3,608.40	Gasto Mensual (Varia de acuerdo al costo de Diesel)
Personal	3	\$2,000.00	\$6,000.00	Personal de servicio social
Generador de contenidos	1	\$20,000.00	\$20,000.00	Gasto Mensual
Capacitador de personal	1	\$6,000.00	\$6,000.00	Gasto Mensual
Biaticos	15	\$400.00	\$6,000.00	Gasto Mensual

Total=	\$41,608.40
Total 3 meses=	\$124,825.20
IVA 16%=	\$19,973
Total con lva 16%=	\$144,798.20

INVERSIÓN TOTAL MUSII		
Concepto	Monto	10% Adicional
Inversión Fija	\$1,130,893.20	\$113,089.32
Inversión Diferida	\$144,798.20	\$14,478.82
	\$1,275,691.40	\$127,568.14
Total=	\$1,403,259.54	



REFERENCIAS



Ana, A. C. (s.f.). Los museos como instrumentos educativos.

Bürdek, B. (2001). Diseño: historia, teoría y práctica del Diseño Industrial. Barcelona: Gustavo Gili.

Cardoso, R. (2014). Diseño para un mundo complejo. Primera edición. México: ARS/Optika.

Costa G. Tania, G. i. (2015). TRANSITION DESIGN: INVESTIGACIÓN Y DISEÑO COLABORATIVO PARA PROCESOS DE EMANCIPACIÓN CIUDADANOS. Revista de Estudios Globales y Arte Contemporáneo, Vol. 3, Num. 1, 66-84.

Espín Carrillo, D. M. (abril de 2013). EL BOSQUE URBANIZADO: EL CASO DE SAN PABLO CHIMALPA. Obtenido de Universidad Autónoma Metropolitana: http://zaloamati.azc.uam.mx/bitstream/handle/11191/2496/EL_bosque_urbanizado_el_caso_de_San_Pablo_Chimalpa_2013_04_30_BAJA.pdf;sequence=1

EXCELSIOR. (17 de mayo de 2019). EXCELSIOR. Obtenido de México, el segundo país de Latinoamérica con más museos: <https://www.excelsior.com.mx/expresiones/mexico-el-segundo-pais-de-latinoamerica-con-mas-museos/1313606>

Flores, E. (08 de 04 de 2018). Cuajimalpa. Damnificados en el olvido. Obtenido de El Universal: <https://www.eluniversal.com.mx/metropoli/cdmx/damnificados-en-el-olvido-en-cuajimalpa>

González, O. C. (2016). TRADICIÓN, REDES Y ORGANIZACIÓN EN LOS PUEBLOS DE LA CIUDAD DE

MÉXICO Y LA DEFENSA DE SUS PANTEONES. Recuperado el septiembre de 2020, de SciELO: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-26812016000100041&lang=es

Granados Romero, R. (2016). Un recorrido por la historia de San Pablo Chimalpa .En E. B. Omaña M., Memorias del poniente II: historias de sus pueblos, barrios y colonias (págs. 119-158). México.

Hernández Cueto, M., Navarro Hernández, M., & Márquez Pérez, L. (octubre de 2018). La Vinculacion De Los Conocimientos Academicos Y Los Saberes Ancestrales En La Educacion Básica Intercultural En Presidio De Los Reyes, Nayarit México. Obtenido de European Scientific Journal: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57755842/9.pdf?1542100347=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLa_Vinculacion_De_Los_Conocimientos_Acad.pdf&Expires=1601054894&Signature=Z5qXRMAR0AVok37a~F86dShFZRvZlA2huT3l04aWjwvtiVNCe81WGtO8gARa5thqylk

Institute, W. (s.f.). Winterhouse Institute . Obtenido de Caminos de Diseño Social: <http://www.winterhouseinstitute.org/pathways>

Irwin, T. (2015). Transition Design: A Proposal for a New Areaof Design Practice, Study, and Research,. doi:10.1080/17547075.2015.1051829

Luis, R. M. (2017). Revista Actio/Actio 01. Obtenido de Investigación y teoría en diseño. Un posible enfoque ante el cambio paradigmático: http://www.iit.unal.edu.co/revista-actio/revistas/actio1-2017/actio1-2017_article2.html#cita4

Mallet, A. E. (2019). Un panorama del diseño nacional. Obtenido de <https://estepais.com/cultura/hecho-en-mexico-un-panorama-deldisenio-nacional/>

Morales N., B. (s.f.). El enfoque emergente del diseño para la transición: acupunturas sociales, identidades y estilos de vida en relación con el problema del agua en la zona patrimonial de Xochimilco. México.

Observatorio de Recursos Territoriales. (s.f.). Recursos humanos. Recuperado el octubre de 2020, de ORT: http://ort.cua.uam.mx/?page_id=58

Observatorio de Recursos Territoriales. (s.f.). Recursos naturales: Hídricos, forestales, flora y fauna. Recuperado el octubre de 2020, de ORT: http://ort.cua.uam.mx/?page_id=286

Portal, M. A., & Sánchez Mejorada, C. (julio-diciembre de 2010). SCIELO. Obtenido de Estrategias culturales, estructuras tradicionales y gestión social en el pueblo urbano de San Pablo Chimalpa: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-06362010000200006

Programa de Naciones Unidas Para el Desarrollo. (2020). ¿Qué son los Objetivos de Desarrollo Sostenible? Obtenido de Objetivos de Desarrollo Sostenible: <https://www.undp.org/content/undp/es/home/sustainable-development-goals.html>

Revière, G. H. (1958). Seminario regional de la unesco sobre la función educativa de los museos. (págs. 12-50). UNESCO.

Rico Mansard, L. F. (s.f.). cultura.gob. Obtenido de PATRIMONIO CULTURAL, MUSEOS Y TURISMO EN MÉXICO, TRAYECTORIAS Y ENCUENTROS: <https://www.cultura.gob.mx/turismocultural/cuadernos/pdf14/articulo4.pdf>

Rodríguez Morales, L. (2000). El tiempo del diseño. Después de la modernidad (Primera ed ed.). México.

Romero Tovar, M. T. (abril de 2009). Antropología y pueblos originarios de la Ciudad de México. Las primeras reflexiones. Recuperado el septiembre de 2020, de SciELO: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952009000100002&lang=es

Salvador del Pozo, P. (2015). Génesis y Evolución del Diseño como Disciplina en las Escuelas de Artes y Oficios. La construcción de un modelo pedagógico en las Escuelas de Artes y Oficios del Estado Español. España, Elche.

(s.f.).Templo de Segesta. Sicilia. Obtenido de <https://www.matera-sassi.it/il-tempio-di-segesta-in-sicilia/>

Torres Maya, R. (2016). Antecedentes y otras implicaciones de esta manera de considerar al diseño. En El Diseño a debate: diversidad y aprendizaje (pág. 406). Ciudad de México. Recuperado el 2020, de https://www.comaprod.com/wp-content/uploads/2018/06/Diseno_a_Debate.pdf

Trejo, L. (s.f.). OIKOS=. Obtenido de De dioses a hipsters: el surgimiento del pulque, una moda de antigua tradición: <http://web.ecologia.unam.mx/oikos3.0/index.php/todos->

[los-numeros/articulos-antiguos/304-de-dioses-a-hipsters](https://www.los-numeros.com/articulos-antiguos/304-de-dioses-a-hipsters)

UNESCO. (s.f.). Conocimientos locales y objetivos globales . Obtenido de Los conocimientos locales de hoy en día : <https://es.unesco.org/lik-expo>

Wingler, H. (1979). The Bauhaus. Weimar, Dessau, Berlin, Chicago. Boston: MIT Press